



-THE PURSUIT OF COMFINESS-

BARD GUIDE 5.x

by Verzell Varion [Adamantoise]

with contributions from Im'hotep Rah [Goblin], Sana Cetonis [Sargatanas], Ellunavi Sevald [Sargatanas], Yumiya Nagatsuki [Behemoth], Elya Kura [Ragnarok]

서문

안녕하세요! 음유시인 가이드입니다. 칠흑의 반역자 확장팩 발매를 맞이하여, 음유시인 가이드는 음유시인의 기본플레이에 대하여 다룹니다. 음유시인을 하면서 참고하면 좋을점, 기초부터 응용까지의 내용을 다룹니다.

칠흑의 반역자 발매로, 음유시인은 전 확장팩과 핵심적인 요소는 변경되는 부분은 없었지만, 바뀐점을 수정하고 추가해야 했기에 이 가이드를 작성합니다. 또한, 음유시인 가이드를 다시 작성하여 많은 초보자들이 처음에 쉽게 플레이 할수 있다는 것을 알려주기 위함입니다.

질문, 수정사항이나 제한사항이 있다면, [The Balance Discord](#)를 찾아주시거나 디스코드를 통해 저나 **Rah**에게 개인 메시지를 보내주세요. 저희의 연락처는 [Credits](#) 섹션에 있습니다. 즐겁게 봐주시기 바랍니다!



목차

서문

가이드 사용방법

변동사항

용어 사전

기본 플레이

우선시 해야 할 것 (중요시스템 미리보기)

항상 캐스팅 할 것 + 끼워넣기의 기본

도트

노래 로테이션과 프록

여행신의 무곡 + 용맹한 사격 + 마구 쓰기 정렬

기타 공격 스킬

칠흑에서 변경된 점

칠흑 중에 변경된 점

오프닝

용맹한 사격 선 시전(추천)

용맹한 사격 선 시전(핑 친화적)

유틸리티 쿨 다운

심화 플레이

용맹한 사격 정렬

굳은 결의

여행신의 무곡 프록

현자의 당시곡 프록

노래 변경하기

군신 연장

찬란한 화살 프록

정점의 화살

전투 설계

광역딜

명확화 된 스킬 효능 참조

글쿨기

노래와 시상

다른 논 글쿨기

효과

Credits



가이드 사용방법



음유시인을 고려하고 있다면...

→ 기본 플레이를 읽어주세요. 음유시인을 플레이 하면서 느끼는 기본에 다릅니다. (hint: 편안함).

중간 정도의 실력인 음유시인이라면...

→ 기본 플레이를 읽어주세요. 다만 이 가이드는 80레벨을 기준으로 작성되어 있으므로, 80레벨 이하에 맞춰져 있지 않습니다. 80레벨이 되면 새로운 관점으로 다시 읽어보기를 권합니다.

새로운 음유시인이거나, 홍련에서 시작하지 않았다면...

→ 기본 플레이에서 시작하세요. 용어 사전 또는 명확화 된 스킬 효능 참조를 읽으면서 약어에 익숙해지면 칠흑에서 변경된 점 파트로 넘어가세요.

홍련에서 플레이 하다 음유시인으로 다시돌아온다면...

→ 칠흑에서 변경된 점으로 가세요. 그리고 또한 명확화 된 스킬 효능 참조를 읽기를 권합니다. 음유시인의 스킬 팁은 직관적이지 않으니까요.

숙련된 음유시인이거나, 정확한 조연을 찾는다면...

→ 심화 플레이로 스킵하세요. 만약 가이드를 이전에 읽었다면 변동사항 항목을 읽어 업데이트 사항이 있는지 확인해주시기 바랍니다.

변동사항

[2019/11/6] Added 5.1 updates, including some revisions to the IJ rules.

[2019/8/17] Added a new rule of thumb for IJ snapping.

[2019/7/23] Theme updates, added some notes about double weaving in AP/Muse.

[2019/7/22] Added theme (courtesy of Elya Kura)

[2019/7/17] Minor rewording of basic IJ section.

[2019/7/9] Updated AP → WM transition recommendation based on Muse not having application delay. tl;dr: wait at least 0.25s after a GCD before using WM on the transition.

[2019/7/8] Added some clarifications/updates to certain sections, including 오프닝 and 광역딜.

[2019/7/7] Initial version.



용어 사전

정점	정점의 화살
군신	군신의 찬가
사혈	사혈 화살
파열	파열 사격
전장	전장의 노래
맹독	맹독 화살
도트	지속적인 피해 (음유시인은 맹독 화살과 폭풍 화살있다.)
천상	천상의 화살
글쿨기	글쿨기 (음유시인은 무기 스킬을 말한다.)
굳결	굳은 결의
담시	현자의 담시곡
논글쿨기	논 글쿨기 (음유시인은 능력과 노래능력이다.)
절대 음감	절대 음감
프록	원 의미는 “special process”으로, MMO에서는 무작위로 출연하는 사건을 의미한다. 음유시인의 경우에는 직선 사격과 시상의 준비를 의미합니다.
찬란	찬란한 화살
화살비	죽음의 화살비
용사	용맹한 사격
재빠른 활시위	재빠른 활시위
폭풍	폭풍 화살
스냅	스냅샷의 줄임말로, 도트 버프를 리필하기 위함 굳은 결의이다.
독사	독사 강습
방랑	방랑하는 음악가
끼워넣기	글쿨기 사이에 논글쿨기 사용하기. 두가지의 기술의 한번에 사용하는것을 더블 웨이브라고 한다.
무곡	여행신의 무곡



기본 플레이

음유시인의 플레이에서 가장 특징적인 것을 꼽자면, 우선순위로 사용해야 하는 것이 있으며, 반응적이며, 유연하다는 것입니다.

- 우선순위 시스템 : 파판14에서는, 어떤 직업들은 정해진 로테이션을 골려야 합니다. 이것은 몇분동안 정확하게 몇 분동안 스킬을 누르는지 파악 할 수 있습니다. 이 로테이션은 정확한 순서의 루프입니다. 음유시인은 그러한 직업들과 정반대의 직업입니다. 콤보기반 클래스처럼 정확하게 눌러야 하는 것이 아니라 느슨하게 상호 연결이 되어있습니다. 사실, 음유시인은 글쿨 콤보가 전혀 없습니다. 대신에, 음유시인은 노래 시행시간을 관리하면서 프록의 결과의 기술들로 지속적인 피해를 줍니다. 이것은 음유시인의 운용법을 단계적으로 배울 수 있는것을 의미합니다. 예전에 누가 음유는 마치 복잡한 여러 개의 층을 갖고 있는 양파와도 같다는 얘기를 들었던 것이 생각나네요.
- 반응형 플레이 : 음유시인의 스킬 우선 순위 체계는 RNG(Random Number Generator : 난수 발생기, 단위 혹은 수치에 의한 무작위 요소가 있는 게임을 할 때 많이 쓰이는 단어라고 합니다) 때문에 다른 직업(무도가랑 흑마도사의 경우는 확실하진 않습니다만)에 비해 굉장히 확립되어 있는 편입니다. 따라서 음유시인은 전투중에 더 많은 선택을 해야 하는 직업중에 하나 입니다. 같은 전투에서도 매순간 다르게 느껴질 것입니다.
- 유연성 : 음유시인의 플레이는 어렵고 빠른 규칙이 거의 없습니다. 좀 더 전문적으로 된다면 어떤 지침/우선 순위들이 위반되는지 알 수 있을 것입니다. 우선 순위 체계는 필요에 따라 풀 페이지, 다운타임 등등이 있는 전투와 맞춰 변경할 수 있습니다.

이 파트에서는 음유시인이 단일타겟 대상으로 플레이 할 때를 기본으로 다루고있습니다.

우선시 해야 할 것

가이드를 읽으면서, 한 번에 해야할 것 같다는 생각을 하지 마세요. 음유시인은 단계적으로 하는 것이 좋으며 아래에서 설명하고 있습니다. 일종의 치팅페이퍼라고 생각하면 될 것입니다. 이것은 어렵고 빠른 규칙들이 아닙니다! 이것은 그저 전반적인 가이드입니다.

글쿨기 우선순의 -글쿨기를 계속 굴리는것을 중요하게 생각하세요!

1. 도트가 없나요? 없다면, 폭풍 화살 → 맹독 화살.  
2. 도트가 거의 끝나나요 (3초 이내)? 굳은 결의. 
3. 정점의 화살 게이지가 꽉 차 있나요? 사용하세요. 
4. 직선 사격 사용 가능 버프가 났나요? 찬란한 화살. 

5. 글쿨이 다 됐고, 할 것이 없나요? 파열 사격. 

논글쿨기 우선순위- 글쿨기 사용중

6. 노래를 실행하고 있나요? 그렇지 않다면 :

a. 여행신의 무곡. 

b. 여행신의 무곡이 쿨인가요? 현자의 담시곡. 

c. 여행신의 무곡과 현자의 담시곡이 쿨인가요? 군신의 찬가. 

7. 여행신의 무곡이 틀어져 있나요? 용맹한 사격 사용하기. 

8. 용맹한 사격, 마구 쏘기가 있고, 직선 사격 사용 가능 버프가 없나요? 마구 쏘기.. 


9. 절대 음감이 3스택이 되었나요? 사용하세요. 

10. 사혈 화살이 현자의 담시곡동안 있나요? 사용하세요. 

11. 천상의 화살 있나요? 사용하고, 프록이 뜨기를 기다리세요. 

12. 다른 논 글쿨기가 있나요? 이것을 사용하세요.  



항상 캐스팅 할 것 + 끼워넣기의 기본

파판14에서 음유시인을 플레이 할 때 가장 중요하게 생각해야 하는 것은 곧 다른 직업을 운용할 때 지켜야 할 것입니다. 바로 항상 스킬을 캐스팅해야 한다는 것입니다! 스킬순서를 틀리게 누르는 것이 안 누른 것보다 낫습니다. 콤보기술은 없는 대신 채워넣는 글쿨기 (=채워지는 글쿨기, 다른 글쿨기를 누를 필요 없을 때 쓰는 스킬)로 파열 사격을 쓸수 있는 음유시인에게도 마찬가지입니다!

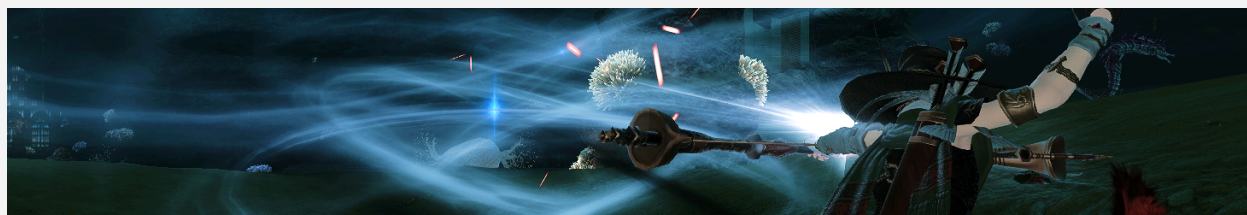
GCD(글쿨)는 Global Cooldown을 의미하는데, “무기” 기술들을 다르게 부르는 말이기도 합니다. 음유시인의 모든 무기 기술들은 같은 쿨타임을 공유하며, 쿨타임은 주로 2.5초나 기술 시전 속도에 따라 이보다 더 낮아지기도 합니다. 음유 기술들은 캐스팅 시간이 없기 때문에, 글쿨 기술들 사이에 주로 한 개나 두 개의 oGCD(논글쿨)을 써줍니다. 이것을 **Weaving**(끼워넣기) 라고 합니다.

글쿨기를 남김없이 계속 써주는 것은 중요합니다. 글쿨 기술 사용이 가능하다면, 어떤 글쿨 기술이든 써줘야 하지만 글쿨기의 재사용 대기시간이 0.7초 미만으로 남았을 때 논글쿨 기술들을 써주는 것을 피해야 합니다. 이 상황을 클리핑(글쿨 밀림 현상) 이라고 하는데, 쿨다운이 끝나 글쿨 기술 버튼을 마구 눌렀는데도 바로 기술이 써지지 않을 때 클리핑이 일어난 것을 알 수 있습니다. 두 글쿨 사이에 두 개 보다 더 많은 개수의 논글쿨을 쓰는 것은 거의 항상 클리핑을 일으킨다 봐도 무방합니다. 하지 마세요. 인터넷 환경이 얼마나 좋은지에 따라서

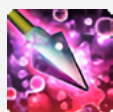


군신의 찬가나 군신의 가호 적용 중에서는 두 논글쿨을 다 사용할 수 없을 수도 있습니다. 이런 상황일 땐 상대적으로 우선권이 떨어지는 논글쿨을 하나 정해 미루는 게 낫습니다.

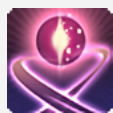
다른 글쿨 기술을 누를 필요가 없을 때 항상 눌러주게 될 채워지는 글쿨기는 파열 사격과 찬란한 화살입니다. 직선 사격 사용 가능 버프가 있다면 찬란을 눌러주고, 아니라면 파열을 눌러주면 됩니다.



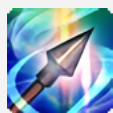
도트



음유시인이 갖고 있는 두 가지의 도트 기술들은 음유시인의 전체적인 딜 구조의 기본 바탕입니다. 이 두 기술은 각각 폭풍 화살(폭풍)과 맹독 화살(맹독)입니다. 이들은 음유시인의 딜의 상당량을 차지할 뿐 만 아니라 노래에서 프록을 띄워줍니다. 단일 적 대상으로는 이 두 도트를 항상 유지시켜주는 것이 가장 최선입니다. 대부분의 경우 적에게 폭풍 화살을 먼저 넣고 그 다음 맹독 화살을 넣어줍니다.

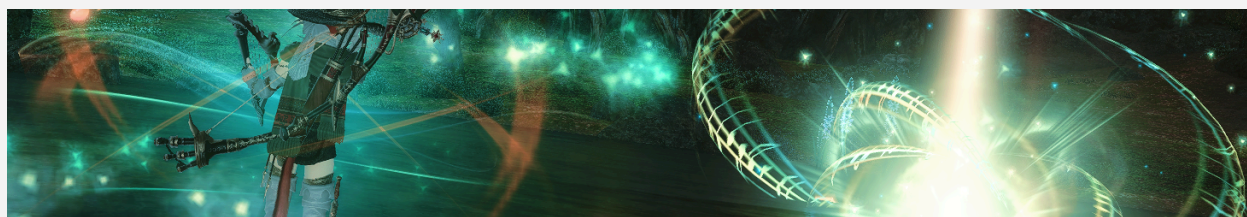


맨 처음 적에게 두 도트 기술들을 적용시켰다면, 다시 두 스킬들을 눌러 수동적으로 도트를 리필하는 것이 아닌 굳은 결의를 써서 도트 지속 시간을 갱신합니다. (지속 시간이 3초 미만 정도 일 때) 굳은 결의의 위력이 약해보이지만, 이 글쿨 기술 하나로 도트 기술을 갱신 시키는 것이 더 이득입니다. 굳은 결의 → 파열 사격 이 폭풍 화살 → 맹독 화살 보다 딜 측면에서 훨씬 더 강력합니다.



도트 기술에 대해 한 가지 더 알아야 할 점은 도트가 적용된 / 리필된 시점에서 적에게 있는 디버프들이나 버프들을 바탕으로 해당 지속 피해 데미지가 계산된다는 것입니다. 따라서 이 때 굳은 결의나 폭풍 + 맹독 화살을 사용하면 리필이나 다시 도트가 적용될 때 까지 해당 시점에 있던 버프들(용맹한 사격, 저항 효과 상승...)이 플레이어에게, 디버프들(받는 피해량 증가, 쇠약...)이 적에게 지속 시간 동안 계속 적용됩니다. 이런 이유로 레이드에 쓰이는 버프들이 쌓였을 때 굳은 결의는 더 강력한 위력을 발휘 할 수 있습니다.

이 세 가지 스킬들이 모두 직선 사격 사용 가능 프록을 띄워줄 수 있기 때문에 버프 창이나 찬란한 화살의 스킬 버튼을 잘 주시 해 주세요!



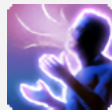
노래 로테이션과 프록

다음으로, 음유시인의 생명줄과도 같은 노래에 대해 알아보겠습니다. 음유시인에게는 세 가지의 노래들이 있는데, 한 도트가 적에게 데미지를 줄 때 마다 40%의 고정된 확률로 뜨는

서로 다른 추가 효과(시상)를 갖고 있습니다. 이 게임에서 모든 도트 스킬들은 매 3초마다 데미지를 주기에 단일 적에게 있어 매 3초마다 두 개의 프록을 얻을 수 있는 기회를 갖고 있는 것으로 볼 수 있습니다. 모든 노래 기술들과 프록들은 논글쿨입니다.



여행신의 무곡은 단일 대상에게 있어 가장 강력한 노래입니다. 3개까지 프록이 저장되며, 절대음감이라는 강력한 논글쿨 스킬로 쓰일 수 있습니다. 무곡이 끝나가는게 아니라면 프록이 3스택까지 쌓였을 때만 절대음감을 써주세요. 3개가 다 찼을 때는 소리가 나기 때문에 3스택의 유무를 굳이 눈으로 확인할 필요는 없습니다.



현자의 담시곡은 무곡 다음으로 강력한 노래입니다. 이 노래는 어떤 프록도 저장하지 않습니다. 그 대신, 프록이 발생할 시 사혈 화살(죽음의 화살비도 포함)의 쿨타임이 초기화 됩니다. 담시 동안에는 사혈을 되는데로 계속 써주는 것이 일반적이지만, 글쿨 쿨타임이 초기화 되기 직전이라면 사혈을 마구 눌러주는 것은 일단 지양해야 합니다. 그렇지 않으면 클리핑이 발생합니다.



군신의 찬가는 위력이 가장 약한 노래입니다. 4개까지 프록이 저장되며, 스택이 쌓일수록 글쿨기의 재사용 대기시간이 감소합니다. 군신이 꺼지고 나서도 군신 동안 얼마나 많은 프록 스택을 쌓은것에 따라 일정량의 버프가 적용됩니다.

노래 사용 순서는 무곡 30초 → 담시 30초 → 군신 20초 (다음 무곡을 쓰기 위해 좀 더 짧게 씁니다) 입니다. 이것을 80초 사이클이라고 하고, 음유시인에게 유일한 스킬 로테이션이라 할 수 있습니다. 음유시인의 데미지 상당량은 노래에서 나오기 때문에 노래는 언제나 켜져 있어야 합니다.



천상의 화살은 시상 프록 하나를 띄워줍니다. 이 기술은 거의 쿨타임이 초기화 될 때마다 사용되어야 합니다. 천상은 다른 논글쿨도 쓸 수 있게 해주기 때문에 클리핑을 일으킬 수

있다는 점을 유의해야 합니다. 이를 피하기 위해 천상사용을 먼저 하고 글쿨을 사용해야 합니다.



여행신의 무곡 + 용맹한 사격 + 마구 쏘기 정렬



마구쏘기는 가장 강력한 단일 논글쿨기이며, 다음에 쓸 채워지는 글쿨기를 세 번의 찬란의 화살로 바꿔주는 기술입니다. 용맹한 사격은 하나뿐인 자기 강화 버프기입니다. 무곡은 가장 강력한 노래 기술이죠. 편리하게도 이 세 기술의 쿨타임이 모두 80초라 다 같이 동시에 쓸 수 있습니다.



무곡을 켜기 시작할 때, 용맹한 사격도 같이 써야 합니다. (이에 대한 좀 더 심화된 운용은 후술하겠습니다.) 마구쏘기도 가능하면 이 때 같이 써야 하지만 직선 사격 사용 가능 버프가 이미 있을 때는 쓰지 않아야 합니다. 정점의 화살을 제외한 다른 단일 공격 글쿨기도 마구쏘기의 효과를 받기 때문에 마구쏘기의 효과를 받지 못한 찬란을 다음에 쓸 수 도 있다는 점을 유의합니다.



기타 공격 스킬



정점의 화살은 영혼의 소리의 게이지가 100까지 찼을 때 쓰거나 게이지 수치가 60이상이고 전투가 곧 끝날 예정일 때 써야 합니다. 도트와 노래를 잘 유지해주고 천상을 쿨타임마다 제때 써준다면 게이지는 평균적으로 60초마다 다 차게 됩니다.



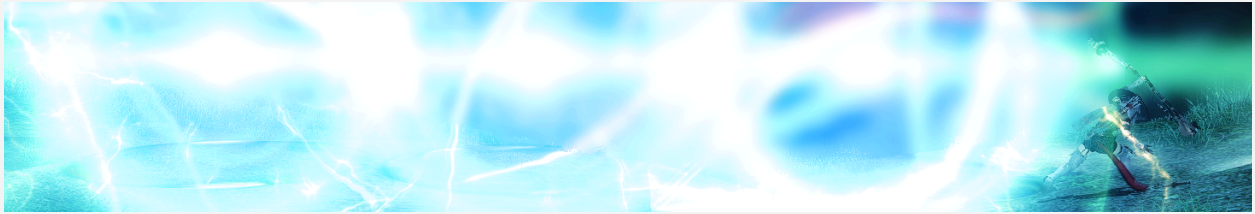
사혈 화살은 당시가 켜져 있지 않을 때 쿨타임마다 써줘야 합니다. 단일 적일 때는 죽음의 화살비를 사용하지 마세요.



독사 강습은 쿨타임마다 써줘야 최대한의 활용이 가능합니다. 단일 적일 때는 그림자 화살을 사용하지 마세요. 파티에 좋은 닌자가 있다면 가이드에서 소개할 오프너 이후 독사 강습은 속임수 공격과 자연스럽게 정렬될 것입니다. 한 가지 유의해야할 점은 독사 강습과 그림자 화살 사용에 있어 지속 피해 효과가 고려되기까지 조금의 시간차가 있다는 점입니다. 두번째 도트기를 사용할때, 독사 강습이나 그림자 화살을 사용하는 시점일때는 조금 기다리는게 좋습니다.



전장의 노래는 쿨이 돌아올 때마다 사용해야합니다.



칠흑에서 변경된 점

가장 중요한 순서대로 대략적으로 말하자면:

- 가장 큰 변경점은 노래 프록이 더 이상 극대 수치에 의존하지 않는 대신, 프록이 각 도트마다 **40%**라는 고정된 확률로 뜯다는 점 입니다. 더 이상 될 수 있는대로 가능한 많은 극대 수치를 끌어모으지 않아도 된다는 뜻입니다. 학자나 용기사와 꼭 같이 파티를 해야하는 필요성도 줄어들었으며, “극대화 장비”를 맞출 필요도 없습니다. 도트기에 극대화를 올려주는 버프를 묻히는 것의 중요성도 많이 떨어졌습니다.
- 마구쏘기는 이제 추가효과로 무조건 찬란 프록을 띄워줍니다. 따라서 마구 쏘기 + 천상의 화살로 대체할 필요가 없습니다. 천상은 사용이 가능하다면 언제든지 쿨타임마다 써주면 됩니다!
- 모든 단일 대상 글쿨기들(찬란의 화살 제외)은 **35%**의 확률로 찬란 프록을 띄워주게 됩니다. 폭풍 화살, 맹독 화살, 굳은 결의, 파열 사격이 이에 포함됩니다. 찬란의 화살 스킬창을 두배로 키워 화면 정중앙에 배치하는 데에 이것보다 더 좋은 때는 없을 겁니다.
- Filler GCD**가 육중한 사격 → 파열 사격으로 바뀌게 되면서 위력도 **150→230**으로 증가하였습니다. 또한, 찬란의 화살 위력도 **300→330**으로 증가하였습니다. 따라서 도트리필을 놓칠 시 발생하는 손실이 더 커졌으며 도트를 중복 리필하는 것의 가치도 훨씬 낮아졌습니다. 클리핑이 일어날 경우 더 큰 손실로 이어집니다.
- 직선 사격은 이제 더 이상 자기 강화 버프가 아닙니다. 이 때문에 오프너가 바뀌었고 관리해야 할 요소 하나가 줄어들게 되었습니다. 칠흑에서는 일종의 너프 버전의 찬란한 화살이 되었습니다.
- 정점의 화살이 추가되었습니다. 툴팁 설명에 오해의 소지가 있는 부분이 있는데, 게이지가 맥스로 다 찬 상태에서 **600**의 위력을 가지기에 매 게이지 수치마다 **6**의 위력이 붙어있는 셈입니다. 경험상으로는 게이지가 맥스인 상태에서 써주는게 맞습니다. (조금 늦춰서 쓰거나 *버프 적용을 위해 **1-2**틱 조금 더 일찍 써도 괜찮습니다. / *원문 : use early 1-2 ticks in order to hit a buff window)
- 군신의 찬가는 이제 다음 곡으로 전환했을 때 이후 **10초간** 지속되는 스피드 버프를 걸어줍니다. 실제로 이 버프는 군신을 켜 시간에 따라 크게 달라지지 않는 “그저 그런” 보너스일 뿐이라 우리가 좋아하고 잘 알고 있는 **30-30-20** 노래 사이클을 계속 쓰면 됩니다.
- 천상의 화살은 더 이상 “무기” 기술이 아닙니다. 따라서 재사용 대기시간이 기술 시전 속도나 군신의 찬가에 의해 감소되지 않습니다.

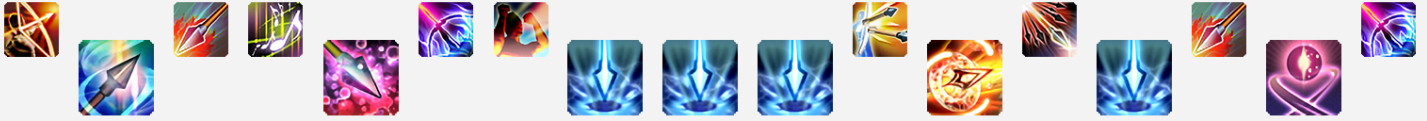
- 마인의 진혼곡과 생기는 삭제되었습니다. :(위로 선물인지 전장의 노래는 이제 20%만큼 직격 발동률을 올려줍니다.
- 몇몇 기술들의 위력이 조정되었습니다.
 1. 사혈 화살 : 130 → 150
 2. 죽음의 화살비 : 100 → 130
 3. 폭풍 화살 (처음 쓸 시) : 120 → 100 / 지속 피해 : 55 → 50
 4. 맹독 화살 (처음 쓸 시) : 120 → 150 / 지속 피해 : 45 → 40
 5. 재빠른 활시위 : 110 → 150
 6. 찬란한 화살 : 300 → 330
 7. 절대음감 2스택 : 240 → 250 / 3스택 : 420 → 450
- 방랑하는 음악가의 지속시간이 15초로 줄었지만 더 이상 발동 할 때 노래가 필요하지 않으며 받는 피해량을 10% 줄여주는 것으로 효과가 변경되었습니다. 대지신의 연가의 재사용 대기시간이 90초로 증가했으나 이제 눈글쿨기의 회복 기술 효과도 받게 해줍니다.
- 거리유지가 생겼습니다.
- 새로운 광역 스킬과 특성이 추가되었습니다; 재빠른 활시위는 이제 사혈 화살과 죽음의 화살비 쿨타임을 초기화하고, 독사 강습의 광역 버전인 그림자 화살과 정점의 화살이 추가되었습니다.

칠흑 중에 변경된 점

- 5.1: 노래 버프가 되살아 났습니다. 무곡은 극대 확률을 2% 올려주고, 담시는 데미지를 1% 올려주며, 군신은 직격 확률을 3% 올려줍니다. 이 변화가 노래 순서를 바꾸지는 않습니다.
- 5.1: 몇 스킬의 위력이 조정 되었습니다; 찬란의 화살 : 340 → 330, 폭풍 화살 (지속 피해) : 60 → 50, 맹독 화살(지속피해) : 50 → 40, 독사 강습(도트기 두 개 기준) : 260 → 300, 궁극의 화살(게이지 최대) : 500 → 600
- 5.1: 방랑하는 음악가 쿨타임이 180초에서 120초로 줄어들었습니다.
- 위 변경점들이 게임 플레이 방식을 크게 바꾸지는 않았습니다. 도트를 버프와 디버프에 맞춰 일찍 리필하는 것은 덜 신경써도 되나 정점의 화살의 사용/꼴 페이즈동안 아껴두는 것은 더 신경써야 하는 부분이 되었습니다.

오프닝

용맹한 사격 선 시전 (추천)



오프닝 비교:

- 일반적으로 제일 강력한 오프너입니다.
- 기술 시전 속도가 매우 높을 때는 적합하지 않을 수 있습니다. 첫 무곡이 끝날 때 글쿨기의 쿨타임 타이머가 사혈 화살의 쿨타임과 노래 시간의 타이머와 맞아 떨어지지 않기 때문입니다. 핑이 높은 경우에도 적합하지 않을 수 있습니다. (**Triple Weave**; 글쿨기 사이에 세 개의 논글쿨기를 끼워넣는 것에 관한 유의점을 봐주세요.) 한 번 사용해 보는 건 어떨까요!
- *스킬을 제 때 시전하기가 조금 더 어렵습니다.

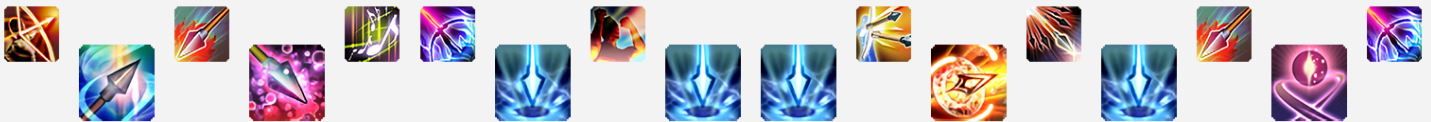
유의할 점:

- 초읽기의 초가 정확히 0이 된 시점에서 폭풍 화살을 쓸 수 있도록 용맹한 사격을 미리 시전해야 합니다.(초읽기에서 숫자 1이 나타나고 조금 더 지난 시점)
- 무곡 시전은 몇 초간 지연시키는 걸 추천합니다. 만약 오프닝 마지막 부분에서 음감 스택이 있고 도트 틱이 무곡이 끝난 시점을 기준으로 살짝 늦게 터진다면, 되도록 빨리 노래를 유지하고 천상을 사용해야하는 점 때문에 사혈 - 음감 - 담시 순으로 세 개의 논글쿨을 끼워넣어야 할 수도 있습니다. 플레이 시 이 부분을 검증해서 중간에 음감을 확실히 시전할 수 있어야 합니다. 그렇지 못한 경우(주로 핑 이유로 인해) 음감-사혈을 먼저 쓰고 그 다음 글쿨기를 쓸 때 담시를 같이 써주면 됩니다. 사혈 - 음감을 시전할 수 있는 사람들의 경우에는 무곡의 모든 스택들을 몇 안 남은 도트 틱에 쓸 수 있다는 이점이 있습니다.
- 영약이 있다면 용맹한 사격 시전 전에 먹도록 합니다. (초읽기에서 숫자 2가 나타나기 조금 전에)
- 눌러주는 모든 파열 사격들은 채워지는 글쿨기입니다. 찬란 프록이 뜨면 파열 대신 써주면 됩니다.
- 폭풍 화살을 쓰면서 찬란 프록이 났을 경우 폭풍 - 맹독 사이에 프록을 쓰지 마세요.
- 굳은 결의를 써야할 때 찬란 프록이 났다면 찬란 프록은 놔두고 굳은 결의를 먼저 써주세요.



- 마구 쏘기를 쓸 타이밍일 때 찬란 프록이 났다면 찬란 - 마구 - 독사 - 찬란 - 사혈 - 굳결 - 천상...등으로 써주세요. 이 경우 마구 쏘기가 적용된 찬란과 굳결 타이밍 사이에 파열을 쓰면 안됩니다.
- 가능하다면 두 번째 사혈을 쓰는 것을 우선시 해주세요. (i.e. 만약 이 글쿨 타이밍에 음감 3스택이 있고 프록 스택을 다 잃을 수 있는 상황이 아니라면 사혈을 먼저 써주세요)
- 파티에 적용된 버프에 따라 마구쏘기를 좀 더 일찍 써 줄수도 있습니다. 레이드에서 쓰이는 모든 버프를 묻히는 것이 중요하나 더 이르면 이룰수록 좋습니다. 이 오프너의 전반적인 타이밍은 নিজ의 속임수 공격 버프를 묻히기 위해 설계되었으나, 파티에 নিজ가 없다면 아무 손해 없이 일찍 써줄 수 있습니다. 마구쏘기 시전 전에 굳은 결의를 일찍 써야 할 다른 상황이 있는게 아니라면 굳은 결의는 일찍 시전하면 안됩니다. 용맹한 사격 버프가 묻은 굳은 결의를 쓰지 못하는 상황이 일어나지 않도록 안전하게 마구쏘기와 굳은 결의를 더 늦게 써주는 것은 불가능합니다. (i.e. 마구쏘기&굳은결의를 미뤄 쓰면 용맹한 사격 버프가 다 떨어졌을 때 굳은 결의가 쓰인다. → 손해)
- 전장의 노래는 시너지가 조금 늦게 맞춰지는 직업들이 파티에 있을 경우 유동적으로 이에 맞춰 쓸 수 있습니다.
- 파티에 নিজ가 없다면 독사 강습은 좀 더 일찍 쓰일 수 있지만 다른 논글쿨을 글쿨 밀림없이 사용해주는 것을 더 우선합니다.

용맹한 사격 선 시전 (핑 친화적)



오프닝 비교:

- 좀 더 약한 오프너지만 높은 기술 시전 속도와 핑 문제에 좀 더 관대한 오프너 입니다.
- “홍련의 해방자”에서 음유를 하신 분에겐 좀 더 익숙한 오프너 입니다.

유의할 점:

- 영약이 있다면 선 시전 할 때 먹도록 합니다. (초읽기에서 숫자 2가 나타나기 조금 전에)
- 눌러주는 모든 파열 사격들은 채워지는 글쿨기 입니다. 찬란 프록이 뜨면 파열 대신 써주면 됩니다.
- 폭풍 화살을 쓰면서 찬란 프록이 났을 경우 폭풍 - 맹독 사이에 프록을 쓰지 마세요.
- 굳은 결의를 써야할 때 찬란 프록이 났다면 찬란 프록은 놔두고 굳은 결의를 먼저 써주세요.



- 마구 쏘기를 쓸 타이밍일 때 찬란 프록이 났다면 찬란 - 마구 - 독사 - 찬란 - 사혈 - 굳결 - 천상...등으로 써주세요. 이 경우 마구 쏘기가 적용된 찬란과 굳결 타이밍 사이에 파열을 쓰면 안됩니다.
- 이 오프너에서는 두번째 사혈 화살은 이전 오프너와 달리 신경을 덜 써도 됩니다. 두번째 사혈을 쓸 수 있을 때 음감 3스택이 있다면 음감 3스택을 먼저 써줍니다.
- 파티에 적용된 버프에 따라 마구쏘기를 좀 더 일찍 써 줄수도 있습니다. 레이드에서 쓰이는 모든 버프를 묻히는 것이 중요하나 더 이르면 이를수록 좋습니다. 이 오프너의 전반적인 타이밍은 닌자의 속임수 공격 버프를 묻히기 위해 설계되었으나, 파티에 닌자가 없다면 아무 손해 없이 일찍 써줄 수 있습니다. 마구쏘기 시전 전에 굳은 결의를 일찍 써야 할 다른 상황이 있는게 아니라면 굳은 결의는 일찍 시전하면 안됩니다. 용맹한 사격 버프가 묻은 굳은 결의를 쓰지 못하는 상황이 일어나지 않도록 안전하게 마구쏘기와 굳은 결의를 더 늦게 써주는 것은 불가능합니다. (i.e. 마구쏘기&굳은결의를 미뤄 쓰면 용맹한 사격 버프가 다 떨어졌을 때 굳은 결의가 쓰인다. → 손해)
- 전장의 노래는 시너지가 조금 늦게 맞춰지는 직업들이 파티에 있을 경우 유동적으로 이에 맞춰 쓸 수 있습니다. 전장의 노래를 좀 더 늦게 쓰게 된다면 무곡과 같이 끼워 사용하기 위해 첫 천상 사용을 앞당겨주세요.
- 파티에 닌자가 없다면 독사 강습은 좀 더 일찍 쓰일 수 있지만 다른 논글쿨을 글쿨 밀림없이 사용해주는 것을 더 우선합니다.



유틸리티 쿨 다운



전장의 노래: 달리 다른 것이 없다면 쿨이 돌아왔을 시에, 마지막 버스트 타이밍과 함께 사용하는 것이 좋습니다.



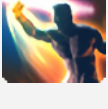
방랑하는 음악가: 철학의 반역자에서는, 방랑하는 음악가는 더이상 노래와 합동해서 사용하는 것이 아닙니다. 15초동안 10%의 데미지를 감소시킵니다. 120초의 긴 쿨타임을 가지고 있고, 크고 강한 효과를 나타냅니다. 이것은 치유 직업과 함께 사용하면 좋습니다. 힐러 직군에게 언제 필요한지 물어보세요.



대지신의 연가: 철학의 반역자에서 대지신의 연가의 효과는 글쿨의 회복스킬 뿐만 아니라 논글쿨의 회복 스킬에도 적용이 가능합니다. 학자의 고무격려책의 효과를 강화 하는것에 좋으며, 탱커가 반복되는 타격을 맞을 때 사용할수 있습니다.



내단 : 고맙게도 정신력의 수치로 계산되지 않습니다. 상당량의 힐을 할 수가 있습니다. 오랜 시간동안 지속적으로 피해를 받을 때에 사용하면 좋습니다(e.g.트윈타니아의 지옥의 늪).



거리 유지 : 넉백기에 적용되는 시간이 걸리므로, 넉백기가 오기전에 사용하기를 바랍니다. 모든 넉백기에는 통용되지는 않습니다.



시간신의 찬미가 :파란색으로 빛나는 막대모양이 있는 것은 디버프를 해제시켜줍니다. 고레벨의 컨텐츠에서는 흔하지 않지만 항상 예의 주시해야합니다. 시간신의 찬미가는 글쭙기인 에스나와는 다르게 다른 기술에 끼워 사용하는 것이 자유롭기 때문에 디버프 해제를 우선시 해야 합니다.



머리 쪼기 :차단가능한 기술들은 모두 빨간색으로 빛나는 캐스터 바가 있습니다.



심화 플레이

용맹한 사격 정렬



오프너 이후, (i.e. 두번째 용맹한 사격 사용부터) 용맹한 사격을 무곡의 시작점과 같이 정렬할지, 무곡의 끝점과 같이 정렬할지 선택할 수 있습니다. 여기서 *상충관계(*원문: **tradeoff**; 한 쪽을 추구하면 다른 한 쪽은 희생되어야 하는 관계)는, 여행신의 무곡은 ***back-loaded** 방식으로 (*무곡 시전 시 즉발로 데미지를 바로바로 넣어주는 것이 아닌, 음감 3스택을 풀로 쌓을 때까지 기다렸다가 스택이 다 차면 추가 데미지를 넣는 방식을 설명한 것 같습니다.) 데미지를 주지만 군신의 가호덕에 용맹한 사격 버프 동안 9번의 글쿨기를 쉽게 넣을 수 있게 해주죠.

용맹한 사격을 무곡의 시작과 정렬하는 것은 가장 용이한 선택이나 딜 측면에서는 조금 좋지 않은 선택입니다. 군신의 가호가 부여하는 버프 때문에 딜레이 없이 용맹한 사격 버프 동안 9번의 글쿨기를 넣을 수 있죠. 특히, 기술 시전 속도가 낮다면 좋은 선택일 수 있습니다. 기억하기도 쉽구요.

*무곡 진입 시 2개의 글쿨기를 쓰고 용맹한 사격을 써서 조금 뒤로 미룰 수도 있는데, (원문: **You can float RS, using it 2GCDs into WM,**) 만약 찬란 프록이 떠서 마구쓰기 사용이 늦어지는 상태라면 용맹한 사격의 사용을 더 미룰수도 있습니다. 이렇게 하는 것을 추천해요. 무곡의 맨 첫 시작부터 같이 쓰는 것에 비해 이점이 상당한 반면에 쓰기도 쉽고, *하드모드 옵션만큼 좋거든요. 군신의 가호 덕으로 용맹한 사격 버프가 묻은 9번의 글쿨기를 여전히 쉽게 넣어줄 수 있는 반면 무곡에서의 더 가치 있는 시간을 잡아주죠. 글로벌 쿨타임 동안에도 용맹한 사격 사용을 여전히 지연시킬 필요가 있을 겁니다.

무곡의 끝점과 용맹한 사격을 정렬하는 것은 어느정도 최소 기술 시전 속도가 요구되는 가장 어렵고 위험한 선택입니다. 무곡이 끝나가는 시점에서, 특히 맨 마지막 도트 틱이 있는 시점에서는, 음감 사용이 더 빈번해지고 당시 사용으로 100만큼 공격을 넣을 수 있습니다. 이를 하기 위해서는 무곡이 12초일 때(노래 지속시간이 18초만큼 더 남아있을 때) 글쿨 사용 후 두번째 논글쿨을 쓰는 타이밍에 용맹한 사격을 쓰면 됩니다. 좀 더 일찍 써지면 용맹한 사격에서의 9번째 글쿨기를 놓치게 되고 늦게 써지면 클리핑이 발생합니다. 둘 중 어떤 상황이 발생하든 모든 이익까지는 아니더라도 대부분의 이득을 잃을 수 있습니다. 또한, 전투가 끝나갈 즈음에 상당 부분의 중요한 용맹한 사격 적용 시간을 잃어도 손실이 발생합니다. 저의 몇 초기 로그 기록들을 참고해보면, *용맹한 사격은 이제 자기 자신에게 더 빨리 적용되기 때문에 군신의 가호 없이 2.47s 이상으로 글로벌 쿨타임이 느리다면 용맹한 사격에서 9번의 글쿨기를 넣기가 어렵거나 거의 불가능합니다. 만약 이러한 경우라면 다른 옵션을 선택해야 합니다.

늦은 용맹한 사격 사용은 버프 정렬 측면에서 비교적 덜 뚜렷한 상충관계를 갖고 있습니다. 특히 노래 로테이션이 밀린 경우라면 4분 주기로 버프를 정렬하기에는 좋지 않습니다. 그러나

3분 주기로 버프를 정렬하기엔 좋은데, 이는 3분일 때 세번째 무곡이 20초간 진행된 상태이기 때문입니다. 또한, 만약 파티에 নিজ이 있는 상황에서, 일찍 두번째 용맹한 사격을 쓴다는 것은 써주면 두번째 용맹한 사격 효과가 다 떨어져가고 세번째 속임수 공격을 놓치기 때문에 좀 더 일찍 도트를 갱신해 버프를 묻혀야 할 수 있다는 것을 의미하는 반면, 두번째 용맹한 사격을 늦게 써주는 것은 두번째와 세번째 속임수 공격을 도트에 묻힐 수 있는 기회를 잡을 수 있습니다.



굳은 결의



찬란 프록이 뜰 확률이 증가하게 되면서 언제 굳은 결의를 쓸 것인지 선택할 수 있습니다. 사용 가능한 맨 마지막 글쿨 마다 굳은 결의를 쓸 계획이라면 찬란 프록을 낭비할 위험이 있습니다. 마지막에서 두번째 글쿨 마다 쓸 계획이면 전투 동안 좀 더 많이 굳은 결의를 사용하겠죠. 이 두 전략은 딜 측면에서 거의 차이가 없습니다. 만약 향후 도트에 일찍 버프를 묻혀야 한다면 DoT의 마지막에서 두번째 글쿨에 굳은 결의를 사용해야 하며 되도록 많이 버프가 적용된 DoT를 연장하고 싶다면 도트의 맨 마지막 글쿨에 굳은 결의를 써야 합니다.

버프를 도트에 묻힐 여부를 결정하는 것은 30초 동안 1100의 위력을 발휘하는 버프된 DoT와 각 130의 위력 손실이 나는(버프된 파열을 못쓰기 때문) 추가적인 굳결 사용 사이의 상충관계에 놓여있는 결정사항 입니다. 아래 내용들은 전반적인 가이드이며, 어떤 버프가 나중에 올 예정이고 현재 어떤 버프가 도트기에 묻혀있는지에 따라 조금씩 달라질 수 있습니다.:

- 버프가 끝나가는 시점에 찬란 프록이 있느냐 없느냐에 따라 도트기에 일찍 버프를 묻히는 여부가 정해집니다
 - 찬란 프록이 없다면(굳결이 파열을 대신): 도트기에 아직 버프가 적용되지 않았고 곧 올 버프가 없다면, 곧 끝나갈 버프의 **1%당 1.5초** 빨리 갱신할 수 있습니다. 예를 들어, 만약 도트 지속 시간이 7초 이하로 남았을 경우 도원결의가 끝나기 전에 안전하게 갱신하여 이득을 볼 수 있습니다. 도트기의 남아있는 지속 시간이 더 적을 수록 이득은 더 커집니다. 도트에 이미 버프가 묻혀있고 새 버프들이 곧 적용될 예정이라면 일찍 갱신했을 시 얻을 수 있는 이득은 적어집니다.
 - 찬란 프록이 있다면(굳결이 찬란을 대신): **5%** 적용량의 버프는 일찍 갱신하지 않고 **10%** 적용량의 버프는 약 **10초** 정도일 때 일찍 갱신해도 됩니다.
- 만약 도트에 어떤 버프도 묻어있지 않다면, **10%** 적용량의 버프나 몇 쌍의 데미지 버프들을 자연적으로, 혹은 이들이 거의 다 떨어져 갈 때 거의 항상 도트에 묻혀주어야 합니다. 이런 버프들 모두 최소 **10초**가 남아서 만약 거의 끝지점에서 도트를 갱신해준다면, 최대 3분의 2만큼의 추가적인 굳은 결의를 더해주는 셈입니다. ($\frac{2}{3} * 130 < 90$)
- 용맹한 사격이 적용되는 시점에, 도트 지속시간이 5초 이하로 남아있다 하더라도 용맹한 사격을 도트에 두 번 묻혀 갱신하는 것은 근본적으로 이득이 아닌데, 이는 두 번의 파열 사격을 쓰는 것 대신 두 개의 용맹한 사격 슬롯을 소비하는 행동이기 때문입니다. 이 행동이 전투 동안에는 비록 추가로 절반의 굳은 결의가 적용되기는 하지만 대략 6틱의 용맹한 사격을 추가해줍니다. (용맹한 사격을 한 번만 묻힐 때와 비교했을 때) 다른 버프가 아예 없고 용맹한 사격이 적용된 바로 이후에 도트

지속시간이 끝난다면, 용맹한 사격이 끝나갈 때 용맹한 사격 버프를 도트에 다시 묻혀주는 것으로 조금의 이득을 얻을 수 있습니다.

- 극대 버프의 경우는 매 1%의 극대 확률 마다 대략 0.5%만큼 데미지를 올려준다고 보면 됩니다. 따라서 연환계와 전투기도는 5% 적용량의 데미지 버프기만큼 좋다고 볼 수 있습니다.

추가적으로 알면 좋은 점이 있는데, 파판14 개발자들은 보통 전투 컨텐츠에서 25초 이상으로 전투를 할 수 없는 (전투가 끊기는) 시간을 설정하는 경향이 있습니다. 이런 시간이 있는 상황에서 만약 전투가 끊기기 직전 마지막으로 글쿨기를 사용하는 시점에서 찬란 프록이 있다면, 우선 찬란을 먼저 써주고 전투가 다시 시작 됐을 때 직접 두 도트를 다시 발라주는 것이 낫습니다. 그렇지 않으면 굳은 결의를 써주세요.



여행신의 무곡 프록

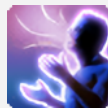


홍련의 해방자와는 다르게, 이제는 프록 확률을 60% 넘게 올리는 방법이 없습니다. 따라서 일반적으로는 절대음감이 3스택까지 쌓였을 때 음감을 써주어야 합니다. 반면, 도트 틱이 남아 있고 다음 글쿨기 타이밍 때 천상을 쓸 수 있거나 노래가 곧 끝나는 경우에는 홍련에서와 마찬가지로 음감 2스택을 쓰면 됩니다. 만약 무곡 중에 두번째 천상이 돌아오기까지 마지막 몇 초가 남아있어 보장된 프록을 사용할 수 있는 음감이 있다면, 이는 특히 중요합니다. 만약 천상을 거의 쿨타임때마다 사용한다면, 두번째 무곡 사용 때 이 경우가 발생할 것입니다. 이 두번째 무곡이 5초 이하로 남았을 때 음감 2스택을 사용할 준비를 해주세요.

모든 곡에서 천상은 쿨마다 사용해주어야 하기 때문에 천상이 매번 돌아오는 무곡 동안 일정한 같은 시간 마다 쿨이 돌아오지 않을 수 있음을 기억하면 좋습니다. 만약 군신에서 무곡으로 바꾸기 1초 미만 전에 천상을 사용할 것 같은 상황이라면, 무곡 이후를 위해 사용을 아껴주세요. 이는 보장된 프록을 얻어 곡의 마지막 즈음에 사용하지 못하게 되는 상황을 막아주기 위함입니다.

이제 마구 + 천상 + 음감을 쓸 필요가 없습니다. 보통 천상을 미루거나 전투가 거의 다 끝나가는 상황에서는 마구쏘기를 미워서 이 상황을 만들지 않아야 합니다.(이 경우는 찬란 프록때문에 두 번 미루거나 정렬이 흐트러지는 위험이 있습니다)

현자의 담시곡 프록



현자의 담시곡은 프록을 놓치지 않으며 천상을 쿨마다 써주어야 하되 클리핑이 일어나지 않도록 정교하고 섬세하게 사용되는 곡입니다. 최소한 도트 timer가 GCD timer와 관련하여 어떻게 작동되는지 이해하는 것이 중요합니다.

도트 틱은 3초마다 발생하고 GCD는 2.5초이거나 2.5초보다 살짝 작은데, 하나를 완전히 건너 뛴 때 까지 매 GCD마다 GCD이내에서 0.5초 “늦게” 틱이 터진다고 생각할 수 있습니다. GCD와 비교했을 때 도트 timer가 어디쯤 있는지 계속해서 알아두는 걸 배우면 유용합니다. 가능하다면 무곡에서 담시로의 전환을 통해 연습해보세요.

글쿨이 1초 이하로 남았을 경우에는 클리핑을 피하기 위해 사혈을 마구 쓰지 않도록 해주세요. 만약 사혈 프록이 늦게 발생한다면, 다음 GCD 때는 도트 틱이 아예 없을 수도 있으니 다음 GCD의 시작까지 사혈 사용을 미루는 것이 안전합니다.

프록을 놓치는 것을 피하고 싶은 상황일 때 담시에서 천상을 사용하는 것은 까다로울 수 있습니다. 앞서 말했던 도트 timer를 충분히 이해하고 있는 것이 이 상황에서 큰 도움이 됩니다. 글쿨 이내에서 틱이 일찍 발생한다면, 사혈 + 천상 + 사혈을 충분히 쓸 수 있습니다.(이 상황만 글쿨 하나에 세 개의 논글쿨을 큰 무리 없이 끼워넣을 수 있습니다.) 만약 틱이 매우 늦게 발생한다면, 도트 틱이 나중에 일어날 수 있을 정도로 충분히 빠르게 천상+사혈을 마구 누를 수 있습니다. 만약 도트 timer가 GCD 중간 즈음에 놓여있다면, 도트 timer가 글쿨 이내에서 늦은 타이밍으로 이동할 때 까지(*즉, 틱이 글쿨내에서 늦게 터지게 될 때까지) 천상 사용을 최대 3GCD까지 기다릴 수 있습니다. 이미 2 GCD 정도로도 거의 충분하기에 더 기다릴 필요는 없으며, 더 적게 기다릴 수록 더 좋습니다. 천상이 곡의 중간 지점을 넘어가는 경우(담시에서 천상 하나만 쓸 수 있게 될 때)라면 담시에서 첫 천상을 미루지 마세요.

노래 변경하기



영혼의 소리가 추가되었기 때문에 노래가 없는 시간을 최소화 하는 것과 도트 틱이 이 때 발생하는 상황을 피해야 하는 것이 더 중요해 졌습니다.

무곡 → 담시: 도트 틱 timer가 노래의 끝부분에 매우 가깝게 있거나(<0.5s) 곡이 끝나기 3초 이전에 음감 3스택을 사용하는 경우, 가능하다면 담시로 빨리 넘어갈 수 있습니다. 핑 상황에 따라 달라질 수 있는데, 낮은 핑에서는 무곡에서 마지막 도트 틱을 이용하기가 더 쉽습니다.

담시 → 군신: 무곡→담시 전환과는 다르게, 담시 프록(사혈)은 노래가 끝나고도 사용할 수 있어서 담시 끝자락에 도트 틱이 있다면 담시를 일찍 끝내지 않는게 좋습니다. 그 외에는 클리핑 없이 노래가 없는 시간을 최소화 하도록 해주세요.

군신 → 무곡: 용맹한 사격을 일찍 쓴다면 파열 → 무곡 → 파열 → 용맹한 사격 → 파열...로 써주고 용맹한 사격을 늦게 쓴다면 파열 → 무곡 → 파열 로 써주세요. 두 경우 모두 담시 쿨이 30초 이하로, 군신 쿨이 60초 이하로 남았을 때 전환 해야 합니다. 가호 효과로 5개의 글쿨기를 확실히 쓸 수 있도록 파열과 무곡 사이에서 최소 0.25초 기다려주세요. 낮은 기술 시전 속도(~2.47초 혹은 더 느린 GCD)에서는 이론적으로 최대 0.5초까지 더 오래 기다려야 합니다. 군신의 가호가 풀 스택이라 가정할 때, 나중에 무곡에서 담시로 곡을 바꾸는 시점에서 12번째 글쿨기가 쓰일 때 음감 + 담시를 쓸 수 있게 설정해야 합니다.

군신의 가호가 적용되는 동안에는 논글쿨 기술을 두 개 끼워넣는 것에 주의해야 합니다. 핑에 따라서는 클리핑이 일어나 가호가 묻은 GCD나 용맹한 사격이 묻은 GCD 손해가 발생할 수 있습니다.

위에서 얘기했던 것을 반복하자면, 전환하기 바로 직전에 천상을 쓸 수 있는 상태라면 곡 전환 이후를 위해 아껴두세요.



군신 연장



이 부분은 [전투 설계](#) 섹션과 어느정도 겹치는데, 곡 로테이션을 조절하기 위해 이 방법이 많이 쓰이기 때문에 좀 더 시간을 들여 설명하고 싶습니다.

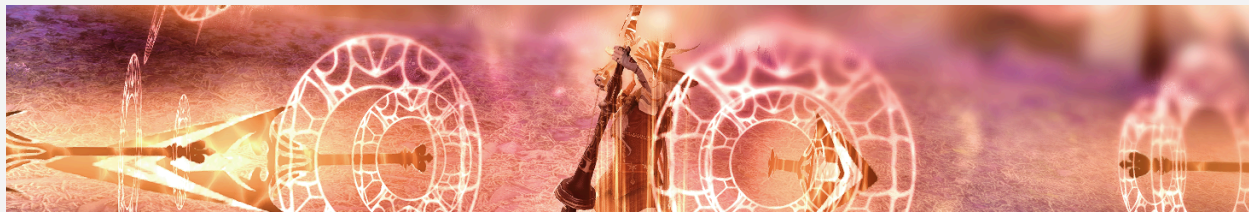
무곡/용맹한 사격/마구쏘기 사용을 늦춰 시너지 버스트와 함께 정렬하여 사용하기 위해 군신 사용을 **20초**보다 더 늘릴 수 있습니다. 이는 전투/페이즈 끝자락에서 쓸 노래 시간을 당겨서 현재의 군신으로 옮겨오는 것으로 생각할 수 있습니다. 또한 천상들을 군신(천상의 위력의 가장 약한 때)으로 효과적으로 옮겨올 수 있습니다. 만약 군신이 틀어져 있는 상태에서 전투가 끝나게 하고 싶다면 잠재적으로 가호의 일부분에 손실이 있을 수 있는 상태에서 대부분 연장을 자유롭게 할 수 있습니다. 더 좋은 기술 정렬이나 다른 이득을 얻을 수 있는 경우에는 당사에서 쓸 시간을 당겨오는 것이 가능합니다. (밀을 참고해주세요) 다른 좋은 이유가 있는게 아니라면 무곡/용맹한 사격에서의 시간을 당겨오는 건 추천하고 싶지 않습니다.

한 예시로, 전투가 **7:45 (7분 45초)**동안 진행된다고 합시다. 이때 당신의 파티는 **3분** 쿨인 버프들을 **0:10, 4:10, 7:10** 에 쓸 수 있으며 **2분** 쿨인 버프들을 **0:10, 2:10, 4:10, 7:10** 에 쓸 수 있습니다. 이런 경우에는 무곡을 **4:10**과 **7:10** 버스트 시간에 정렬해서 쓰고 싶겠죠. 이 때 **4~7분** 사이에 군신을 **30초** 풀로 사용하여 연장함으로써 정렬할 수 있습니다. 당시 시간을 잃는 대신 마지막으로 쓸 무곡/용맹한 사격/마구쏘기를 정렬하여 강력하게 쓸 수 있습니다.

정렬 외에도 군신을 연장할 만한 미리 계획되지 않은 이유들이 몇 가지 더 있습니다:

- 무곡으로 진입할 때 사혈 쿨이 **~2-3초** 남은 경우. 이 경우는 그 다음 담시로 들어갈 때도 사혈 쿨이 **~2-3초** 남게 됩니다. 그러나 군신을 최대 **4초**까지 연장해서 무곡 이전에 사혈을 쓴다면 이 문제는 해결이 가능합니다.
- 군신을 **20초** 쓰는 동안 **4스택**이 차지 않았을 때. **4스택**의 가호와 **3스택**의 가호의 위력 차이는 **100**이상이며, 용맹한 사격 버프가 적용되고 있을 때 **GCD**를 놓친다면 차이가 더 커질 수도 있습니다.
- 군신이 **~19초** 일 시점에 천상 쿨타임이 돌아왔을 때. 사용할 수 없는 음감 프록을 얻는 것을 방지하기 위해 천상 사용을 미룰 필요가 있습니다. 군신을 지연시키는 것은 대신 음감을 쓸 수 있게 해줄 수 있습니다.
- 마구쏘기/용맹한 사격의 사용이 무곡 동안 많이 늦어졌을 때

레이드 버프들에 맞춰 곡을 정렬하기로 계획을 세웠었다면, 군신을 연장해서 쓰는 것은 이를 조금 꼬이게 할 수 있습니다. 그러나 위에서 언급한 몇 경우들 중, 특히 앞의 두 경우(이 두 개가 비중이 좀 더 큼)가 실제로 일어났다면 스킬 정렬을 차라리 포기하는 것이 더 나을 수도 있습니다.



찬란한 화살 프록

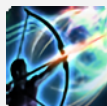


곧 적용될 버프를 묻혀 글쿨기 하나를 사용하기 위해 찬란 프록 사용을 미루면 안됩니다. 버프가 묻은 찬란과 버프가 묻은 파열의 위력 차이는 그렇게 크지 않습니다.

만약 찬란 프록이 마구쏘기 쿨이 돌아왔을 때 뺐을 경우, 용맹한 사격 버프를 묻힐 수 있는 한도 내에서 마구쏘기 사용을 미뤄야 합니다. 적절하게 플레이한다면 전투가 진행되는 적당한 기간 동안에는 용맹한 사격이 없을 때 마구쏘기가 사용되는 상황이 일어나서는 안됩니다.

도트기를 직접 묻혀주고 있을 때, 첫 폭풍 화살에서 찬란 프록이 뺐다 하더라도 이를 사용하면 안 됩니다.

정점의 화살



정점의 화살은 대략 60초마다 게이지가 풀로 차게 됩니다.(20 도트 틱, 두 개의 도트기가 같이 적용된 시점에서 한 도트 틱 마다 평균 4 게이지 + 네 번의 천상에 의한 20 게이지)

일반적으로 게이지가 100인 상태에서 정점의 화살을 써주는 것이 최선의 선택입니다만 좀 더 유동적으로 사용할 수도 있습니다. 10% 적용량의 버프가 적용되고 있다면 게이지 수치가 95일 때 좀 더 일찍 쓰거나, 10% 적용량의 버프 적용을 위해 한 도트 틱까지 사용을 미루는 것이 이득입니다. 이 경우는 용맹한 사격이 있을 때 대부분 많이 일어납니다.

또한, 전투 중 마지막으로 정점의 화살을 쓰게 될 예정(전투가 30초 이내로 끝날 예정이라 게이지 수치를 충분히 쌓을 수 없는 경우)이라면, 버프에 맞춰 쓸 수 있도록 원하는 만큼 사용을 미루는 것이 가능합니다.

쫄 몸 구간의 경우에는, 만약 게이지가 다 찼고 ~20초 이내로 쫄 몸 구간으로 넘어갈 예정이면 정점의 화살은 아껴야 합니다. 쫄 몸들이 죽어갈 때 ~40게이지 이상이라면 정점의 화살을 써주세요.(오버킬에 유의합시다! *오버킬: 몸의 남은 체력보다 더 많은 데미지가 들어가면 미터기 상으로는 딜이 그대로 들어가지만 프프로그에 올렸을 시 남아있던 체력만큼 딜이 들어가 딜이 떨어지게 되는 현상) 이 수치들은 대기 시간, 쫄 몸들의 수, 쫄 몸들의 체력, 그리고 쫄 몸 구간이 끝난 후 전투 지속 시간에 따라 달라집니다. 따라서 전투를 계속해 나가면서 매 전투에서 얻은 분석을 바탕으로 어떻게 사용할 것인지 계획하는 것이 최선입니다. 직접 테스트해보세요 - 만약 거의 오랜 기간동안 기다렸다가 쫄 몸 구간의 끝에서 게이지가 낮은 정점의 화살을 버려야 한다면, 기다리는 것보다는 정점의 화살을 쓰는 것을 고려해 봅시다.

게이지가 100까지 풀로 차있을 때 쫄 몸 구간으로 진입하게 된다면, 두 몸들이 있다면 두 도트기들을 먼저 묻혀주고 정점의 화살을 써주어야 합니다. ~3-5마리의 몸들이 있다면 도트

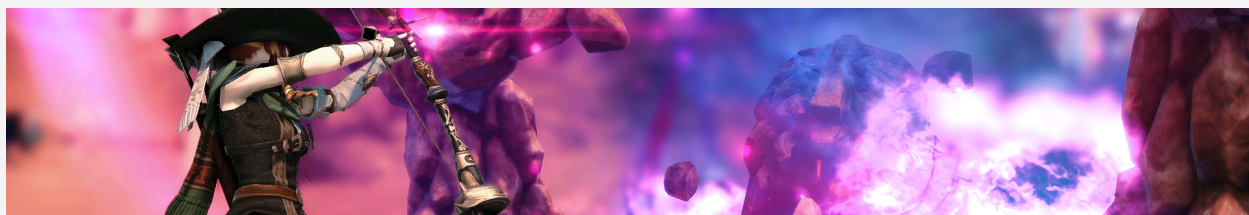
하나를 각 몸에게 묻히고 정점의 화살을 쏘십시오. 더 많은 수의 몸들이 있다면, 정점의 화살을 먼저 쏘고 도트를 묻힙니다. 다시 한 번 더 강조하자면, 이는 전투에 따라 달라지며 특히 쫄 몸들의 체력에 영향을 받습니다.



전투 설계

전투를 설계하는것에 있어서 페이즈를 넘어가는 타이밍과 파티 시너지를 쿨타임을 맞추고 노래의 타이밍과 굳결의 리필을 맞추는 것이 포함됩니다.이것을 고려해야합니다.

- 일반적으로 가장 우선시 해야하는 것은 노래를 계속 유지해야 합니다. 무곡을 사용한것을 가장 극대화 해야 하며 그다음으로는 담시입니다. 굳신을 실행할때 전투가 곧 끝날 예정이거나 무곡이 시작된지 얼마 되지 않았다면, 마지막 굳신동안에 무곡의 쿨타임이 있다면 무곡을 쓰는것이 좋습니다.
- 노래 로테이션을 조정하는 가장 확실한 방법은 20초동안 굳신을 연장하면 됩니다. 굳신 확장 파트를 보시면 됩니다.
- 담시 (덜 중요하지만 굳신은) 최소 3마리의 몸이 있는 쫄일때 사용하는 것이 좋습니다. 무곡과 담시는 2마리의 몸이 있는 쫄 구간에 사용하면 좋습니다.
- 이렇게 최적화된 방식으로 플레이하고 있을 경우에는, 점성술사가 주는 카드 버프를 제외한 모든 버프가 고정된 시간에 사용되게 할 수 있습니다. 이렇게 되면 전투 동안에는 전체적으로 굳결을 어떻게 쓸 지 계획 할 수 있습니다.
- 짧은 시간에서의 전투라면, 무곡과 용맹한 사격을 차이나게 정렬해서 추가적으로 마구 쏘기를 사용할 수 있다면 (e.g. 케프카),그렇게 사용하는것이 좋습니다.
- 가능하면, 모든 레이드의 버프가 적용된 시점에서 두번째 (그리고 세번째) 영약을 무곡/ 마구 쏘기의 손실이 안 생기는 것에 한해서 무곡과 마구쏘기를 함께 사용하게 해주세요.



광역딜

2마리의 몸이 있을시에는, 무곡> 담시> 굳신이 위력이 좋습니다. 3마리에서 6마리 사이의 몸 일 때에는, 담시> 무곡> 굳신으로 사용하는것이 좋으며, 6마리보다 많을시에는 담시>굳신>무곡입니다. 반드시 이순으로 노래를 틀어야 하는 것은 아니며, 풀링하는 것에 따라서 달라집니다.

던전에서 담시를 틀었을 때, 전체 도트의 지속시간동안에 두 도트를 유지시키는 것이 거의 전부입니다. 3마리 있을때, 게이지가 90이상 일 때에 정점의 화살을 사용해주며,더 많이 있을 때에는 게이지가 85이상일 때 사용하면 됩니다. 적이 적어서 도트 지속시간을 유지하기 힘들다면(24초 이상) 재빠른 활시위를 같이 사용하는 방향으로 가는 것이 좋습니다.

군신포는 무곡일때 6마리정도의 몸에는 도트를 발라줍니다. 더 많은 적이 있을 때에는 최소한의 도트를 발라주면서 재빠른 활시위를 계속해서 써줍니다.(두개의 도트를 그림자 화살의 중앙에 위치한 몸에게)

달리면서 여러마리의 몸을 몰이할 때, 모든 몸에게 도트를 묻혀주는게 가장 좋습니다.가장 좋은것은 군신이나 무곡사용하고 있어 영혼의 소리를 얻을 수 있어야 합니다.

두번째 도트 이후에 그림자 화살을 사용할때, 그 사용의 효과가 적용되기까지는 딜레이가 있습니다. 따라서 잠시 기다리다가 그림자 화살을 사용하는 것이 가장 좋습니다.

명확화 된 스킬 효능 참조

공식 직업가이드에서 명확하게 하지 않은것을 명확히 하기 위해 톨팁을 작성했습니다.

글쿨기

	파열 사격 (파열)	효력 : 230 추가 효과: 35%의 확률로 10초동안 직선사격 사용 가능 효과를 부여합니다.
	찬란한 화살 (찬란)	효력 : 330 직선사격 준비시에만 사용할수 있습니다.
	폭풍 화살 (폭풍)	효력 : 100. 추가 효과: 지속적으로 30초동안 유지되며 3초당 50의 피해를 부여한다. 추가 효과: 35%의 확률로 10초동안 직선사격 사용 가능 효과를 부여합니다.
	맹독 화살 (맹독)	효력 : 150. 추가 효과: 지속적으로 30초동안 유지되며 3초당 40의 피해를 부여한다. 추가 효과: 35%의 확률로 10초동안 직선사격 사용 가능 효과를 부여합니다
	굳은 결의 (굳결)	효력 : 100 추가 효과: 적에게 있었던 맹독 화살이나 폭풍 화살의 지속 피해를 초기화한다. 추가 효과: 35%의 확률로 10초동안 직선사격 사용 가능 효과를 부여합니다.
	정점의 화살	영혼의 목소리 게이지를 전부 소모하여 직선범위로 공격합니다. 소울 보이스 1당 6의 위력을 갖는다 (최대 600). 범위는 15m. 영혼의 목소리 게이지 최소 20이상 부터 발동합니다.
	재빠른 활시위	효력 : 150 대상을 향해 부채꼴 전방의 범위 물리 공격을 합니다. 추가 효과: 30%의 확률로 사혈 화살, 죽음의 화살비 쿨타임이 초기화 됩니다.

노래와 시상

	여행신의 무곡 (무곡)	위력 : 100 추가 효과: 노래가 실행되는 30초 동안 40%의 확률로 맹독 화살이나 폭풍 화살이 시전되고 피해를 입히면 시상이 쌓인다. 시상 효과 : 절대 음감 사용가능. 최대 3스택까지 쌓인다. 추가 효과: 주변의 파티원에게 극대 1%의 확률을 높인다. 거리 : 30m 쿨타임: 80s
	절대 음감	효력 : 시상 1스택에 100위력, 시상 2스택에 250위력, 시상 3스택에 450 위력. 여행신의 무곡이 실행되어 있을 때 사용가능합니다. 모든 시상을 사용합니다. 쿨타임: 3s
	현자의 담시곡 (담시)	위력 : 100 추가 효과: 노래가 실행되는 30초 동안 40%의 확률로 맹독 화살이나 폭풍 화살이 시전되고 피해를 입히면 시상이 쌓인다. 시상 효과 : 사혈 화살과 죽음의 화살비의 쿨타임을 초기화한다. 추가 효과: 주변의 파티원에게 1%의 피해확률을 높인다. 거리 : 30y 쿨타임: 80s
	사혈 화살 (사혈)	효력 : 150. 죽음의 화살비와 쿨타임을 공유합니다. 쿨타임: 15s
	죽음의 화살비 (화살비)	효력 : 130 타겟대상과 주변의 적에게 범위공격을 합니다. 사혈 화살과 쿨타임을 공유합니다. 쿨타임: 15s

	군신의 찬가 (군신)	위력 : 100 추가 효과: 노래가 실행되는 30초 동안 40%의 확률로 맹독 화살이나 폭풍 화살이 시전되고 피해를 입히면 시상이 쌓인다. 시상 효과 : 노래가 실행되는 동안 지속피해 기술이 들어가면 자동공격 주기와 재사용 대기시간이 4%씩 감소합니다. 최대 4번 쌓입니다. 추가 효과: 주변 파티원의 직격 확률이 3%증가합니다. 범위 : 30m 쿨타임: 80s
	군신의 찬가 추가 효과	군신의 찬가 실행중이나 군신의 찬가가 종료되고, 여행신의 무곡이나 현자의 담시곡을 사용하면 Army's Muse를 10초간 부여합니다. Army's Muse은 군신의 찬가 스택에 따라서 무기 자동공격 시간과 쿨타임 그리고 무기 스킬 시전시간을 줄입니다. 1 시상: 1% 2 시상: 2% 3 시상: 4% 4 시상: 12%
	천상의 화살 (천상)	효력 : 230. 여행신의 무곡, 현자의 담시곡 이나 군신의 찬가 실행동안 시상을 부여합니다. 쿨타임: 15s

다른 논 글쿨기

	마구 쏘기	10초 이내에 실행하는 단일 대상 무기 기술이 3번 발동합니다. 단, 추가 효과는 3배가 아닙니다. 추가 효과: 10초간 직선사격 사용 가능을 부여합니다. 쿨타임: 80s
	용맹한 사격 (용사)	20초간 자신이 주는 피해량이 10%증가합니다. 쿨타임: 80s
	독사 강습 (독사)	효력 : 100. 추가 효과: 맹독 화살이나 폭풍 화살이 적에 있을때 또는 두가지 동시에 있을시에 효과가 증가합니다. 한가지 지속피해 효과가 있을시 200, 2가지 효과가 있을 때 300의 피해를 입힙니다. 그림자 화살과 쿨타임을 공유합니다. 쿨타임: 60s

	그림자 화살	효력 : 100 타겟되어있는 적과 주변의 적에게 범위공격을 합니다. 추가 효과: 맹독 화살이나 폭풍 화살이 적에 있을때 또는 두가지 동시에 있을시에 효과가 증가합니다. 1가지 지속 피해 효과가 있을시 160, 2가지 지속피해 효과가 있을시 200의 피해를 입힙니다. 독사강습과 쿨타임을 공유합니다. 쿨타임: 60s
---	--------	--

효과

	전장의 노래 (전장)	주변 파티원들의 직격발동률이 20초간 20% 증가합니다. 사용자에게 적용되지 않습니다. 여행신의 무곡, 현자의 담시곡과 군신의 찬가가 실행되어 있을 때만 사용가능합니다. 쿨타임: 180s
	방랑하는 음악가 (방랑)	자신과 근처 파티원의 피해량을 15초간 10% 감소시킵니다. 기공사의 Tactician나 무희의 Shield Samba와 함께 사용할 수 없습니다. 쿨타임: 120s
	대지신의 연가	자신이나 대상 아군 파티원의 회복효과를 15초간 20% 증가시킵니다. 쿨타임: 90s
	내단	자신의 물리 공격력과 비례하여 HP를 회복합니다. 회복력 : 500 쿨타임: 120s
	거리 유지	밀쳐내기와 끌어당기기를 6초동안 무효화 시킵니다. 추가 효과:15초간 공격자를 향해 20%의 둔화를 부여합니다. 쿨타임: 120s
	머리 쏘기	대상의 기술시전을 방해합니다. 쿨타임: 30s

	후퇴 사격	10m 후방으로 도약합니다. 5m 범위. 속박상태에서는 사용할 수 없습니다. 쿨타임: 30s
	시간신의 찬미가	자신이나 파티원의 해제 가능한 약화효과를 제거 합니다. 효과가 없을 경우, 30초 동안 해제 가능한 약화효과를 1회 막아주는 방어막을 씹웁니다. 쿨타임: 45s

Credits

Visit us on [The Balance Discord!](#)

- Verzell Varion [Adamantoise] - Discord: infinitestory#6021 - main guide author
- Im'hotep Rah [Goblin] - Discord: nerdler33#2017 - contributor, theorycrafter
- Sana Cetonis [Sargatanas] - contributor, theorycrafter
- Ellunavi Sevald [Sargatanas] - simulator writer
- Yumiya Nagatsuki [Behemoth] - reviewer, theorycrafter
- Elya Kura [Ragnarok] - reviewer, styling + graphics

번역

- 반이무침두부@초코보 (discord : 반닉맨#0844)
- 제이하즈@카병클(discord : JHaz#8533)

번역에 문제 있을시에 디스코드나 인게임으로 알려주시면 감사하겠습니다.

DUTY COMPLETE

