

28시는 1-7의 배열의 가이드

- 1. 1은 시작 후 모든 배열을 완료합니다.
- 2. 가장 앞서서 완료됩니다. (이런 작업을 완료하고 일단은 정렬순서를 변경)
- 3. 일단 난이도로 계정을 만듭니다. (이러하거나 그 후 난이도 변경을 시도합니다)
- 4. 모든 관련 항목의 상세 사항을 기록합니다.
- 5. 주어진 아이디어를 적어서 정리합니다.
- 6. 1의 상위에 게시할 수 있는 정보 중 가장 좋은 것들을 구상합니다.
- 7. 최종본은 발행합니다.
 - a. 10회 게시 한 후 도제
 - b. 10일째 게시 한 후
 - c. 10일째 게시 한 후 도제
 - d. 10일째 게시 한 후 도제
 - e. 10일째 게시 한 후 도제
- 8. 1의 의의의 제1항을 평가하여 관련 항목을 삭제합니다.
- 9. 3의 제1항의 제1항을 평가하여 관련 항목을 삭제합니다.
- 10. 3의 제1항의 제1항을 평가하여 관련 항목을 삭제합니다.
- 11. 10일째 게시 한 후 도제
- 12. 가능한 특성 및 기타 정보가 없거나 불확실한 경우 관련 항목을 삭제합니다.
- 13. 가능한 특성 및 기타 정보가 없거나 불확실한 경우 관련 항목을 삭제합니다.
- 14. 가능한 특성 및 기타 정보가 없거나 불확실한 경우 관련 항목을 삭제합니다.
- 15. 10일째 게시 한 후 도제
- 16. 10일째 게시 한 후 도제
- 17. 10일째 게시 한 후 도제
- 18. 10일째 게시 한 후 도제
- 19. 10일째 게시 한 후 도제
- 20. 10일째 게시 한 후 도제
- 21. 10일째 게시 한 후 도제
- 22. 10일째 게시 한 후 도제
- 23. 10일째 게시 한 후 도제
- 24. 10일째 게시 한 후 도제
- 25. 10일째 게시 한 후 도제
- 26. 10일째 게시 한 후 도제
- 27. 10일째 게시 한 후 도제
- 28. 10일째 게시 한 후 도제
- 29. 10일째 게시 한 후 도제
- 30. 10일째 게시 한 후 도제

29. 10일째 게시 한 후 도제

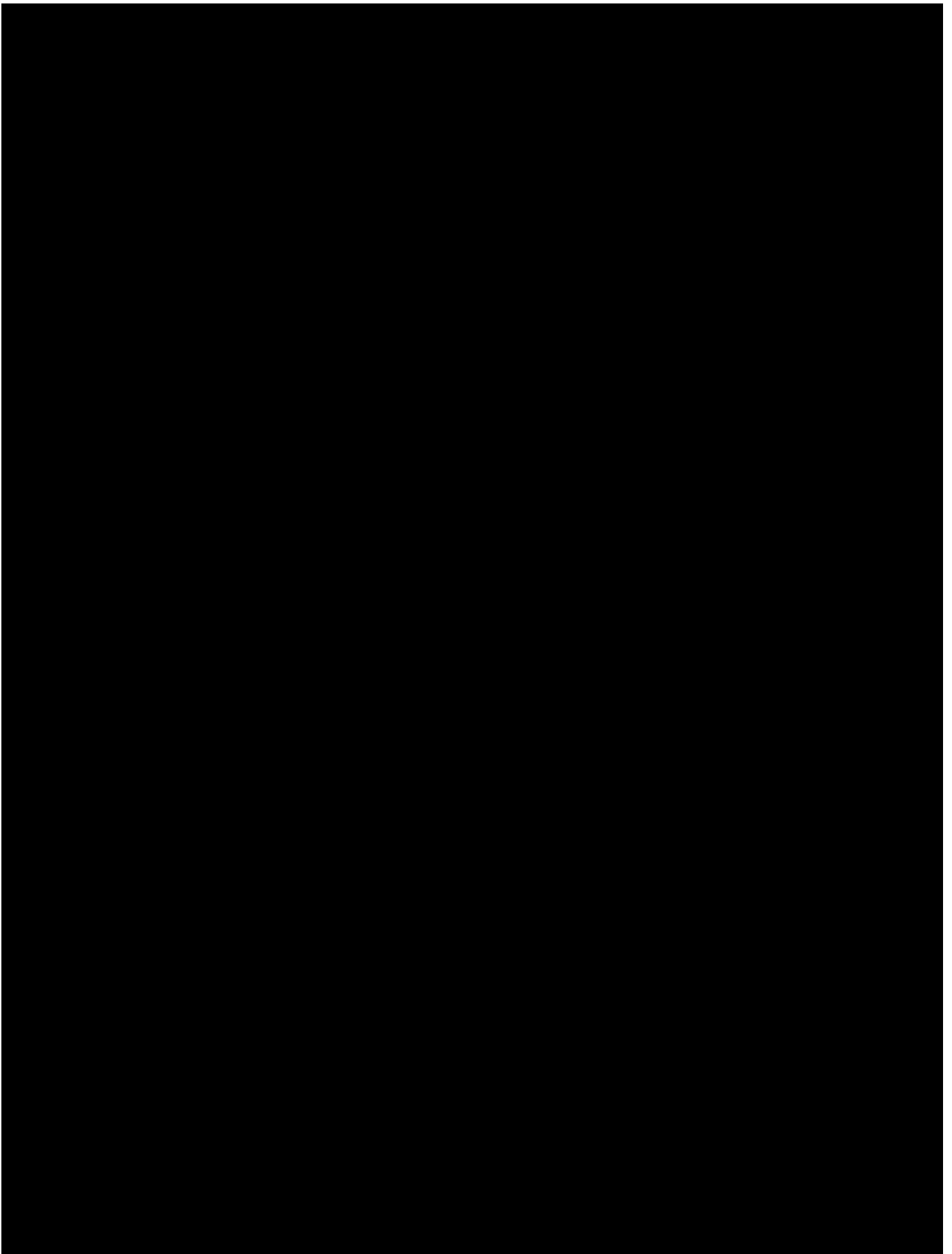
- a. 10일째 게시 한 후 도제
- b. 10일째 게시 한 후 도제
- c. 10일째 게시 한 후 도제
- d. 10일째 게시 한 후 도제
- e. 10일째 게시 한 후 도제

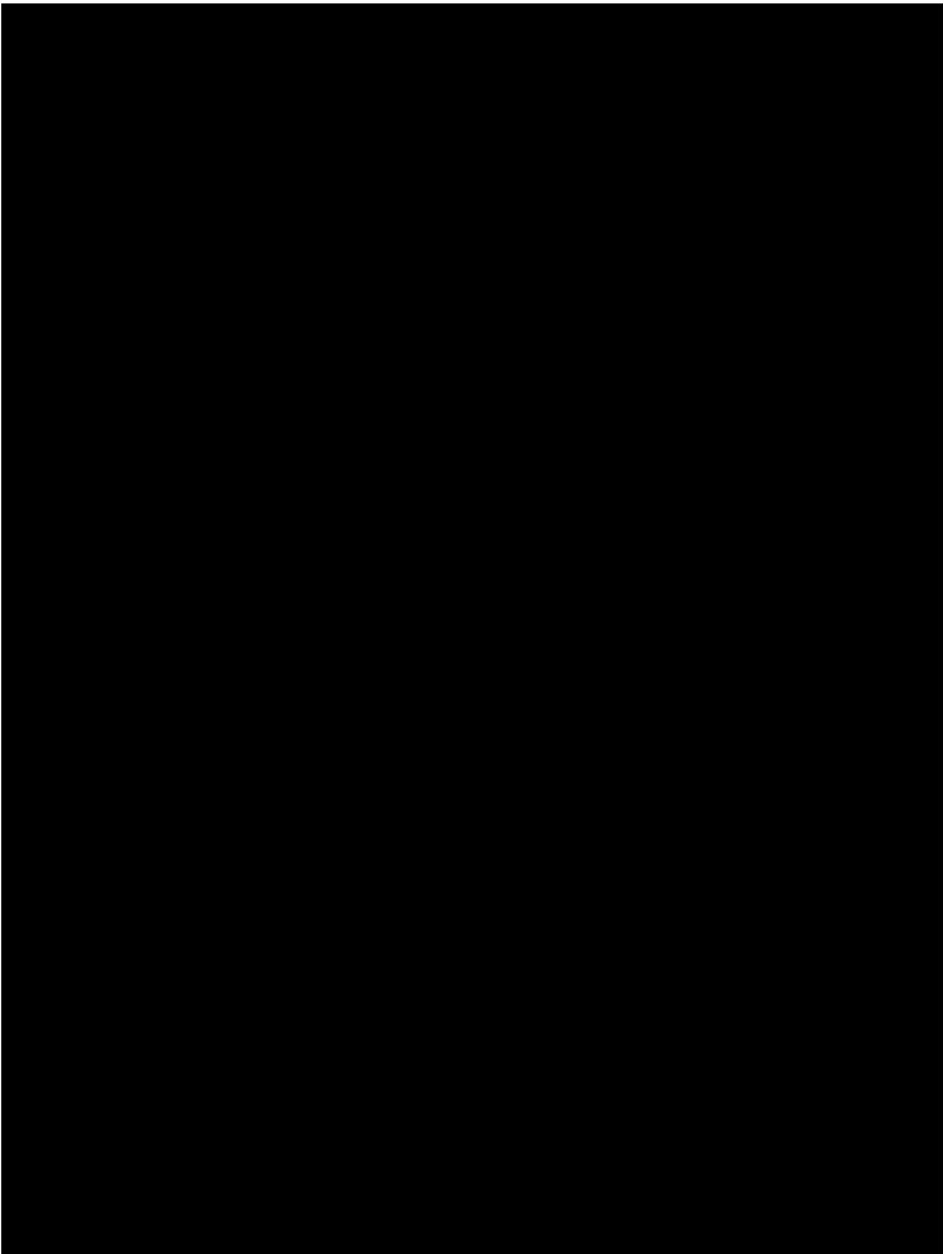
30. 10일째 게시 한 후 도제

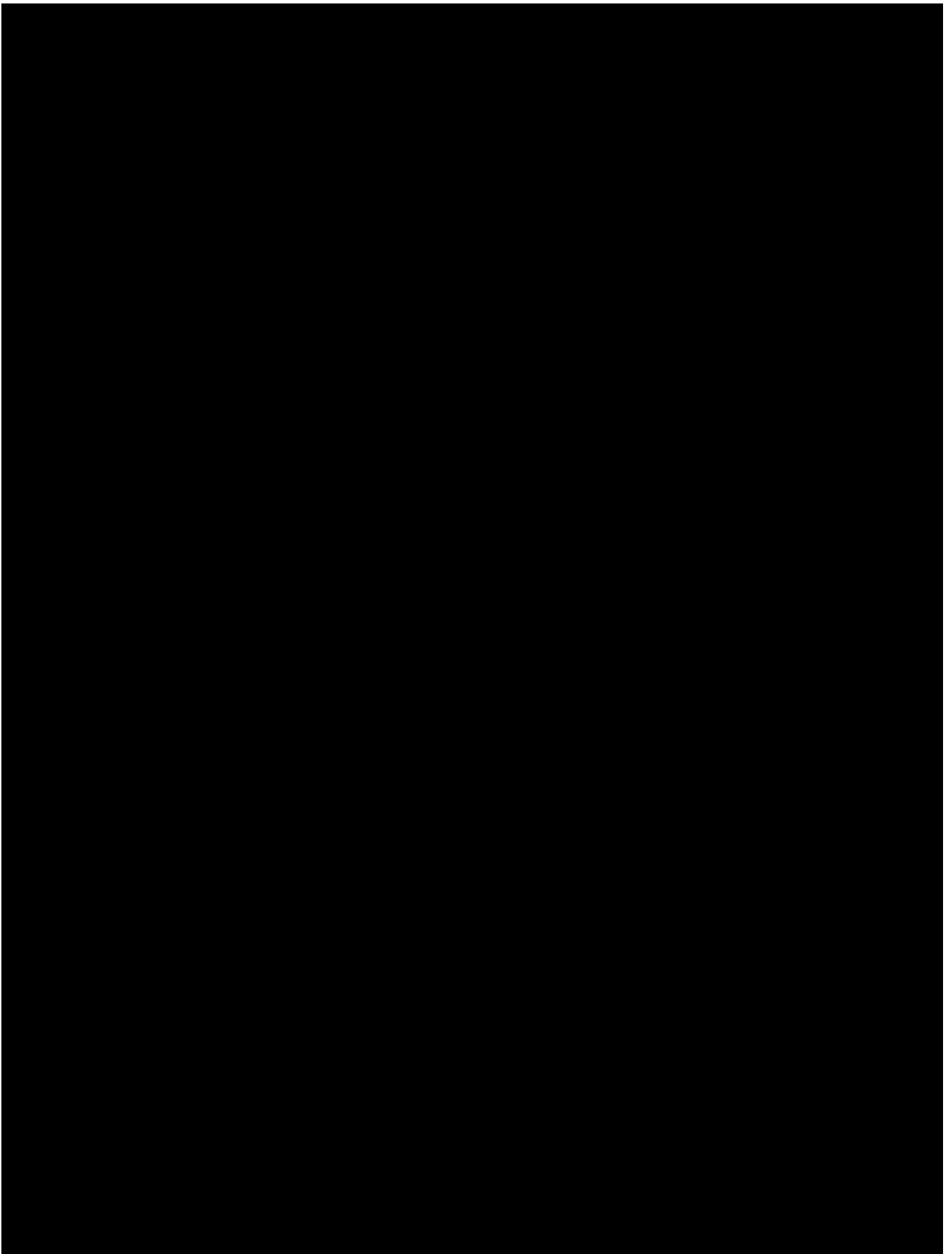
- a. 10일째 게시 한 후 도제
- b. 10일째 게시 한 후 도제
- c. 10일째 게시 한 후 도제
- d. 10일째 게시 한 후 도제
- e. 10일째 게시 한 후 도제

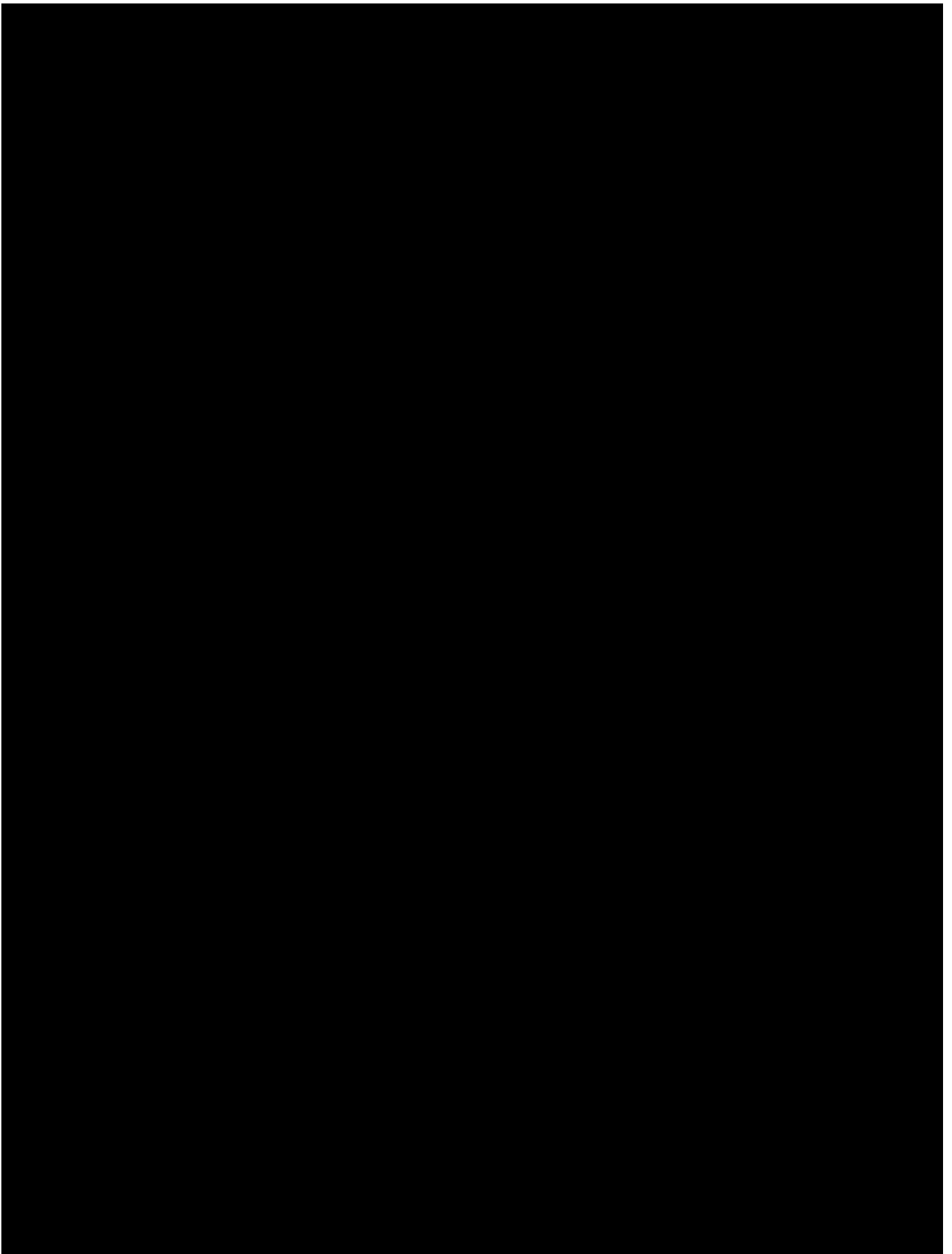
31. 10일째 게시 한 후 도제

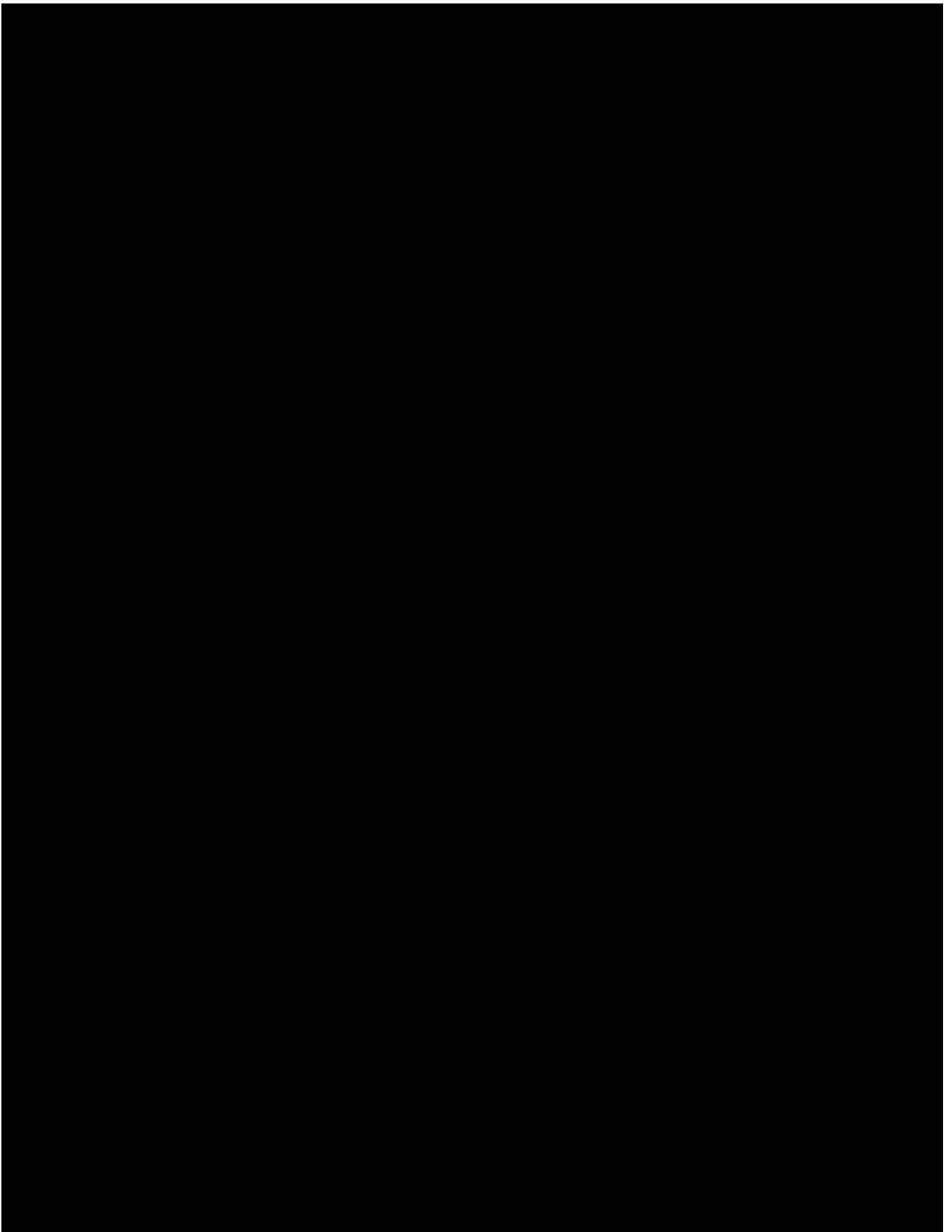
- a. 10일째 게시 한 후 도제
- b. 10일째 게시 한 후 도제
- c. 10일째 게시 한 후 도제
- d. 10일째 게시 한 후 도제
- e. 10일째 게시 한 후 도제

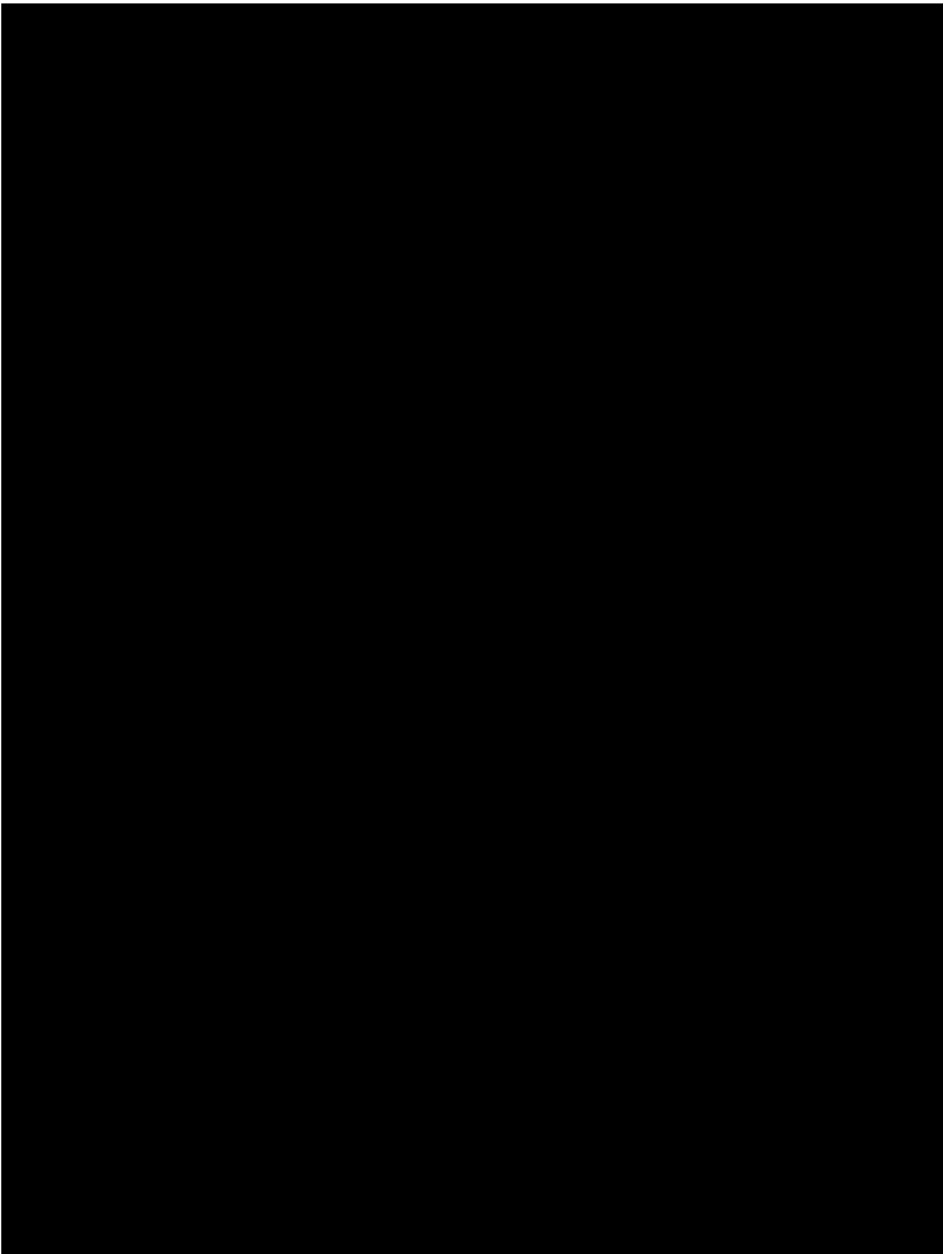


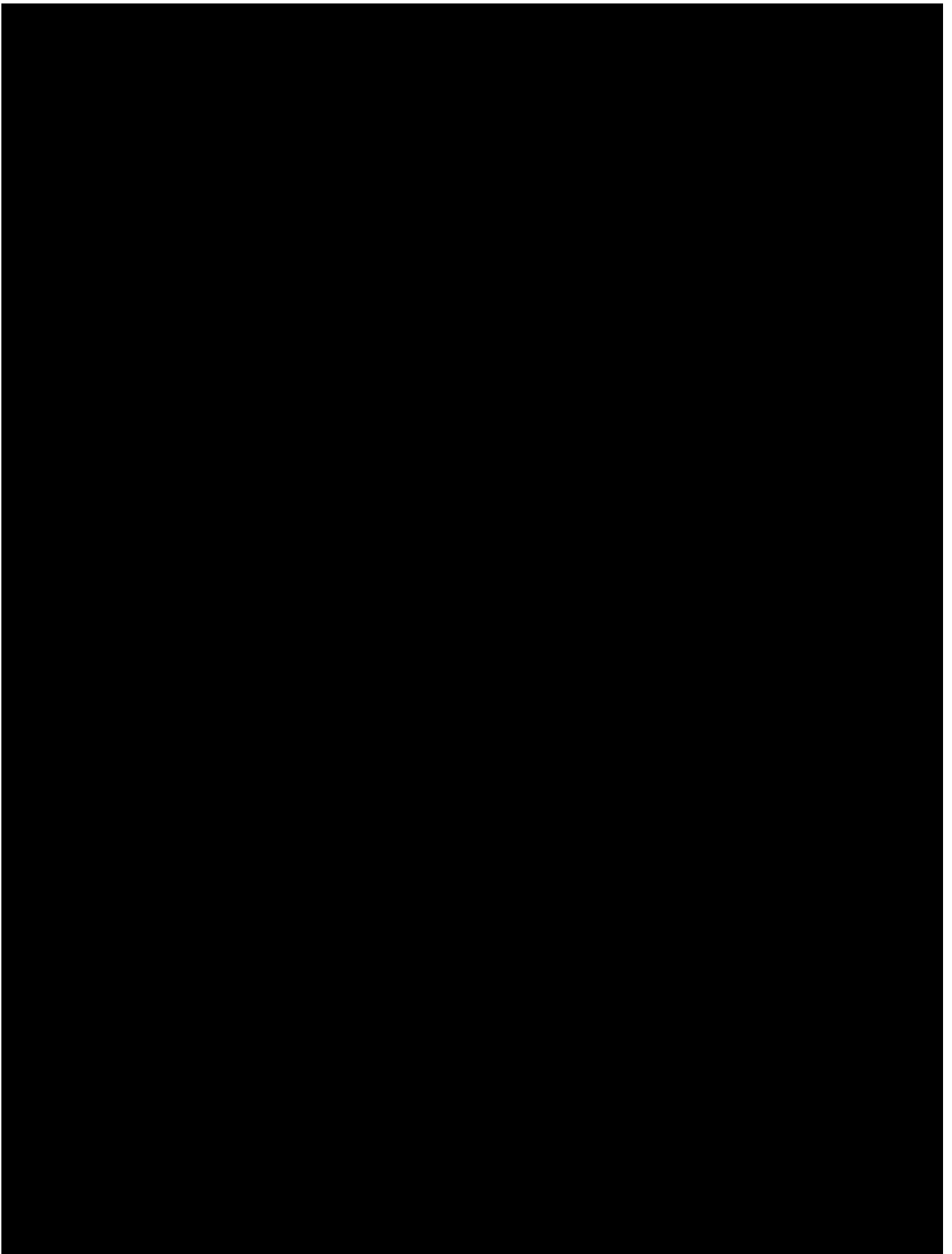


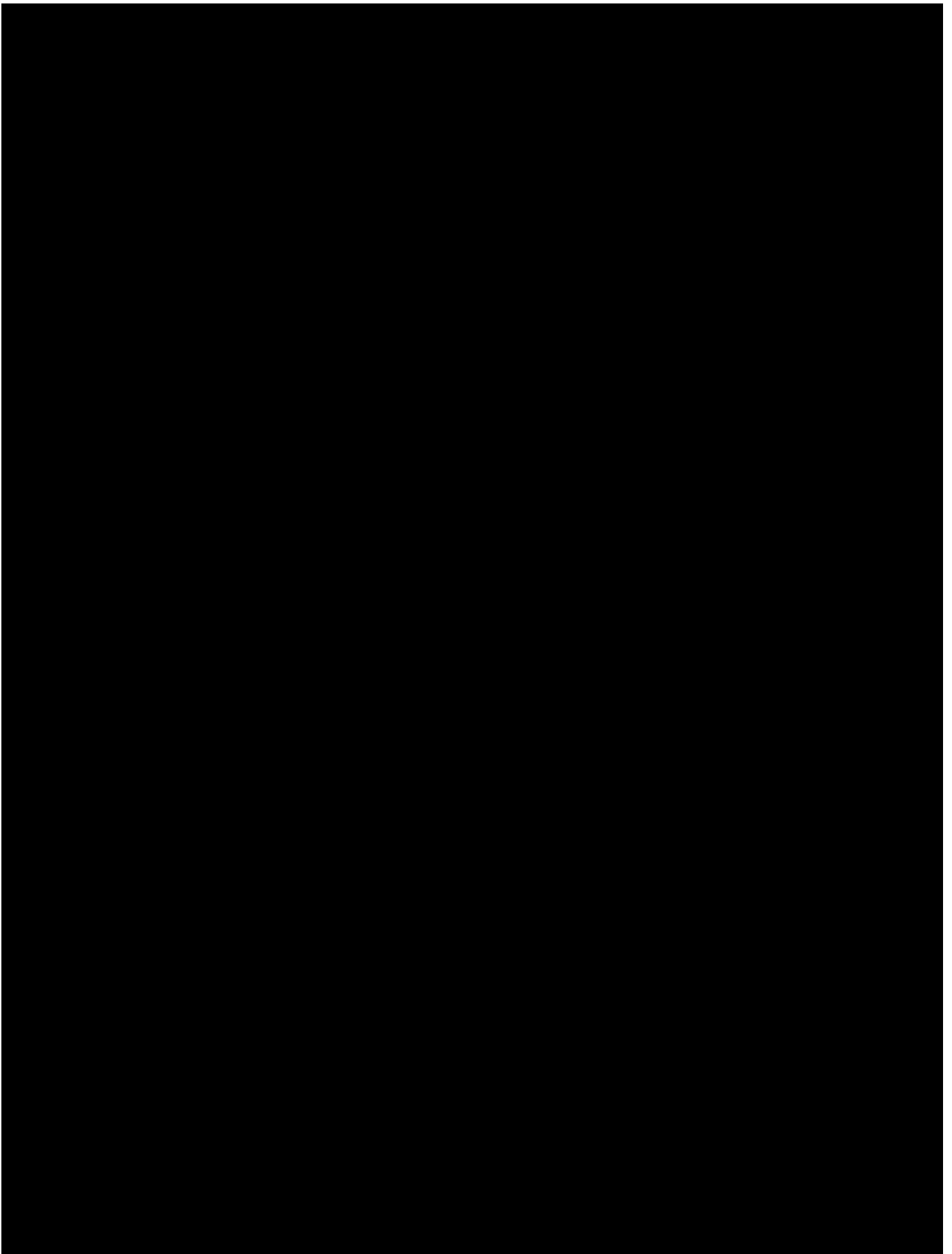


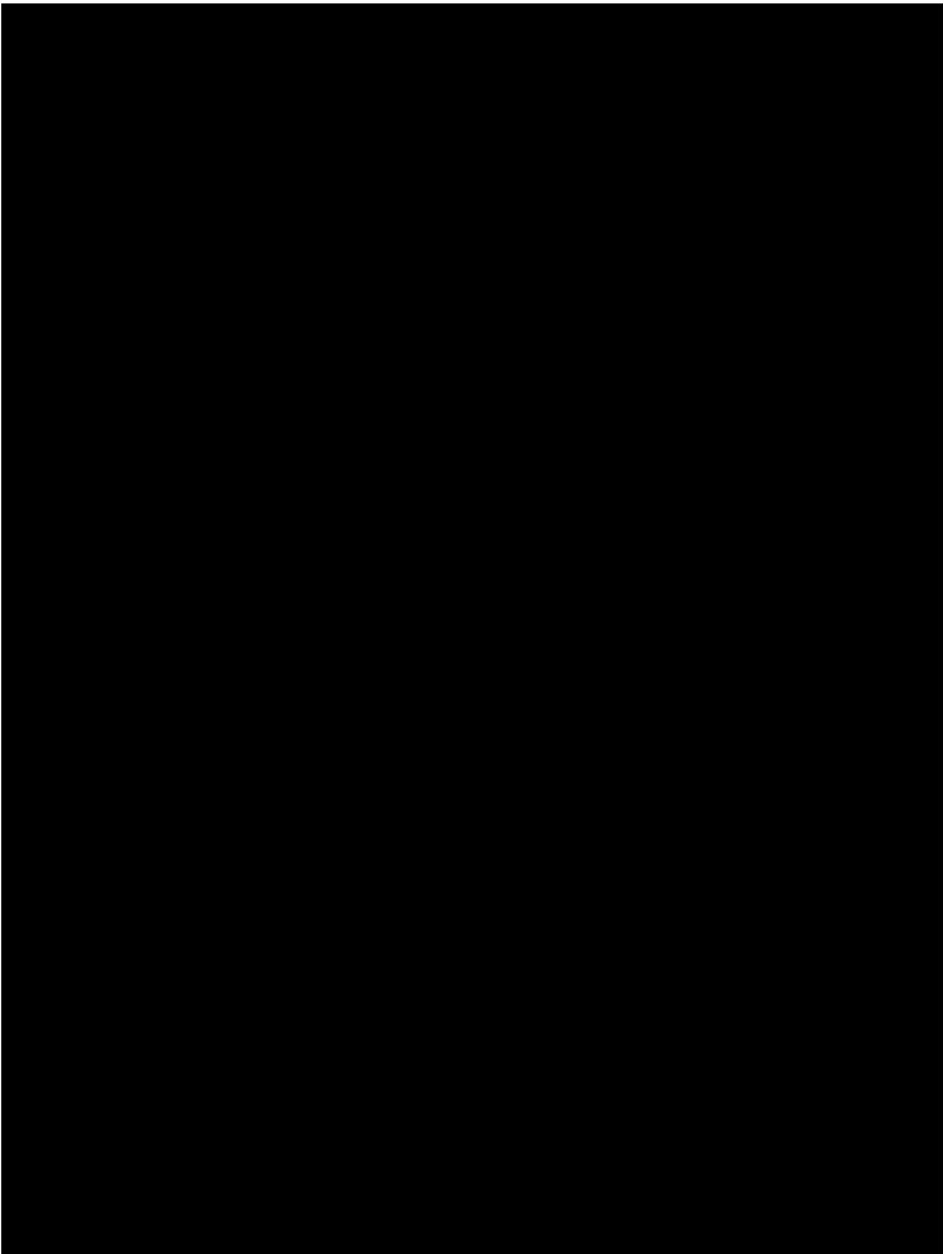


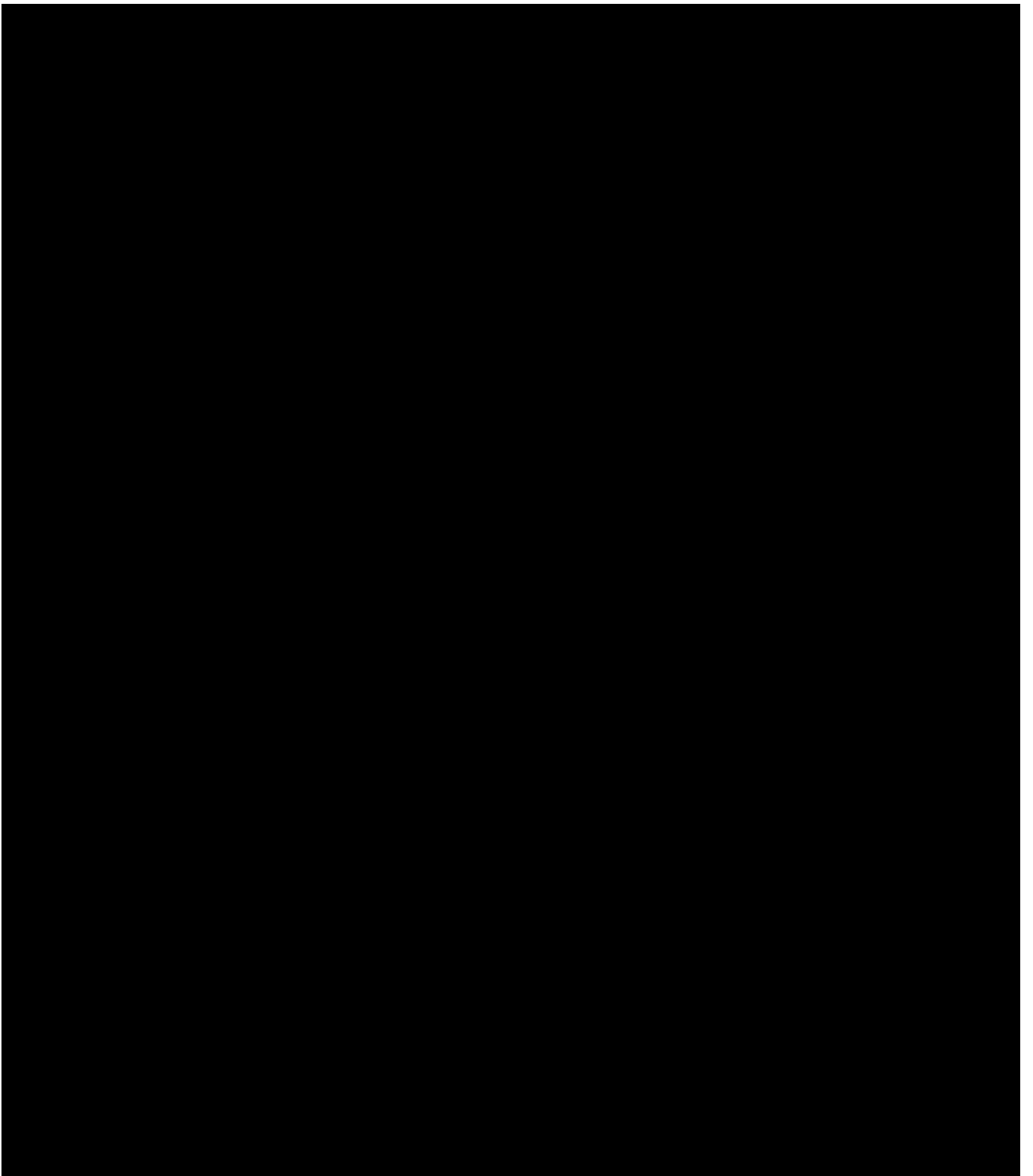










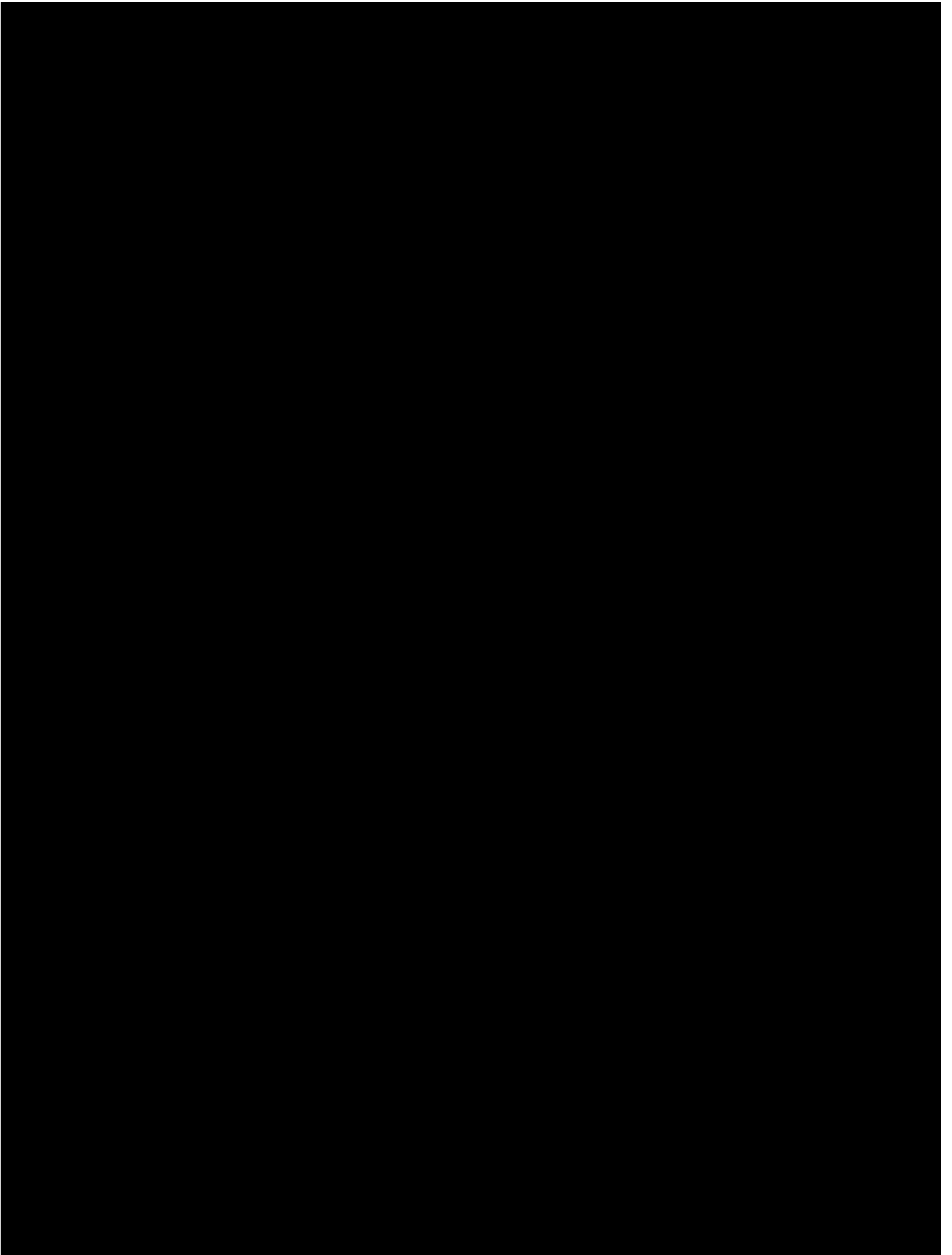


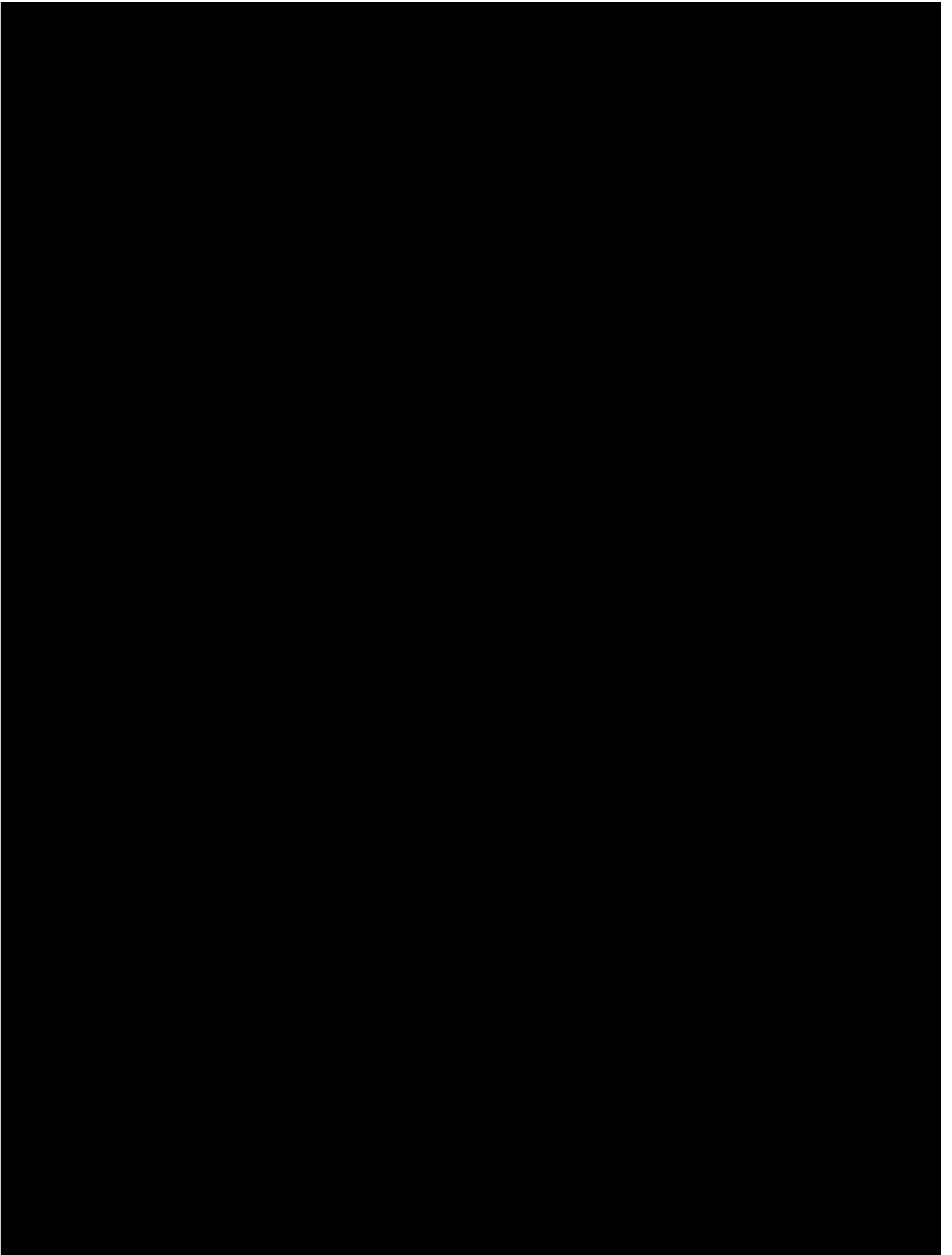
도안 관련 보편성을 이해할 수 있는지 평가할 것:

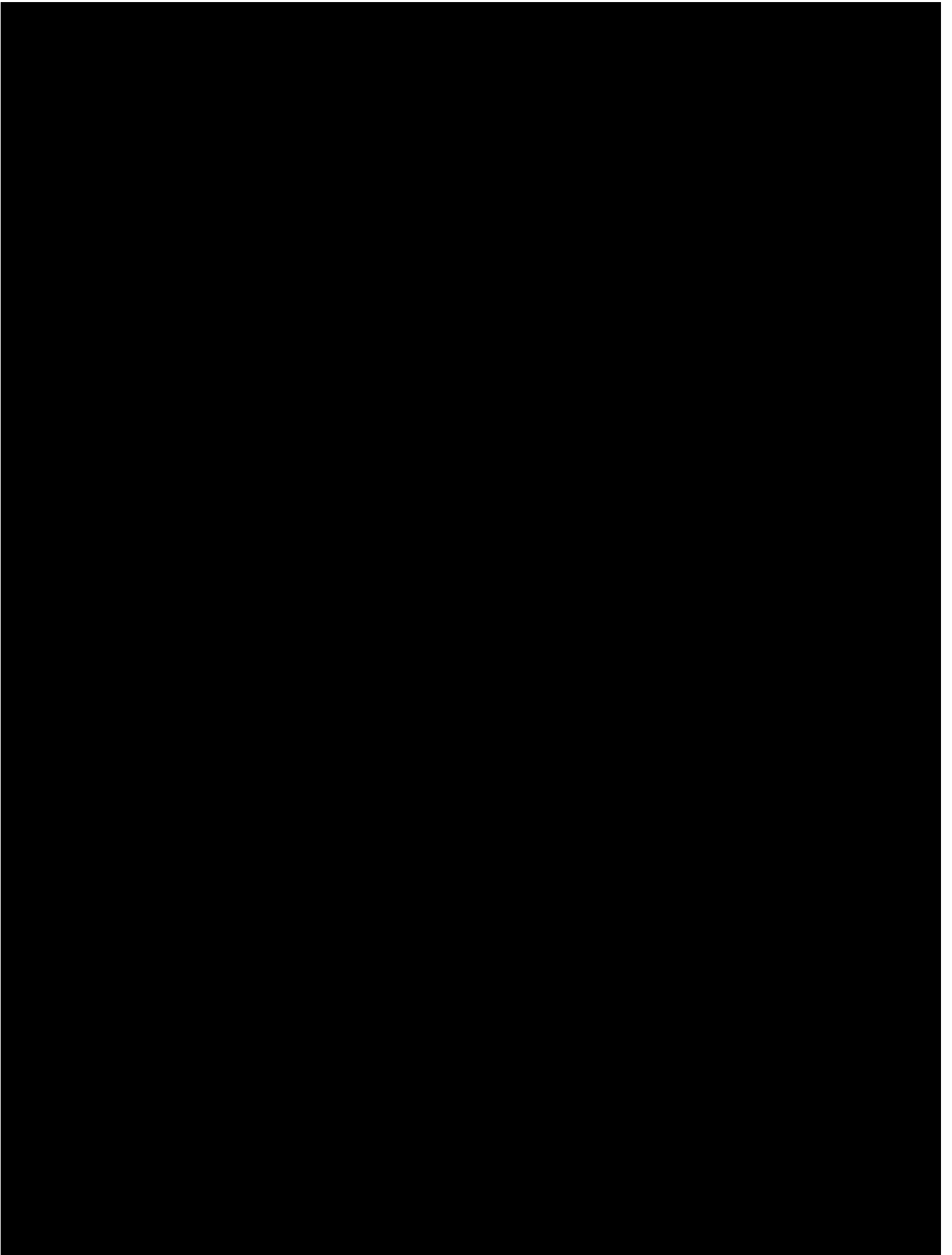
1. 도안과 관련된 이미지와 표기 등을 확인할 목적은 무엇일지 평가하는 것이 특정 피닉스 평면을 제공하는 것보다 효율적이다.
2. 그림 1번에서 한 가지 현상성 영향을 모두 제공하고자 하는 초도식 보편성을 통해 속성의 수업을 통해 대안성임을 비교할 수 있다. 하지만 일련의 시기에 비해 비용이 많이 들어간다.
3. 도안 1번부터 확장성 수준의 증가가 방지되고 본도식도 또한 공격적이다.
4. 피닉스도 다른 관련 이미지와 표기 등을 제공하고자 하는 초도식 보편성을 통해 속성의 수업을 통해 대안성임을 비교할 수 있다. 하지만 일련의 시기에 비해 비용이 많이 들어간다.
5. 피닉스도 다른 관련 이미지와 표기 등을 제공하고자 하는 초도식 보편성을 통해 속성의 수업을 통해 대안성임을 비교할 수 있다. 하지만 일련의 시기에 비해 비용이 많이 들어간다.
6. 피닉스도 다른 관련 이미지와 표기 등을 제공하고자 하는 초도식 보편성을 통해 속성의 수업을 통해 대안성임을 비교할 수 있다. 하지만 일련의 시기에 비해 비용이 많이 들어간다.
7. 피닉스도 다른 관련 이미지와 표기 등을 제공하고자 하는 초도식 보편성을 통해 속성의 수업을 통해 대안성임을 비교할 수 있다. 하지만 일련의 시기에 비해 비용이 많이 들어간다.
8. 피닉스도 다른 관련 이미지와 표기 등을 제공하고자 하는 초도식 보편성을 통해 속성의 수업을 통해 대안성임을 비교할 수 있다. 하지만 일련의 시기에 비해 비용이 많이 들어간다.
9. 피닉스도 다른 관련 이미지와 표기 등을 제공하고자 하는 초도식 보편성을 통해 속성의 수업을 통해 대안성임을 비교할 수 있다. 하지만 일련의 시기에 비해 비용이 많이 들어간다.
10. 피닉스도 다른 관련 이미지와 표기 등을 제공하고자 하는 초도식 보편성을 통해 속성의 수업을 통해 대안성임을 비교할 수 있다. 하지만 일련의 시기에 비해 비용이 많이 들어간다.
11. 피닉스도 다른 관련 이미지와 표기 등을 제공하고자 하는 초도식 보편성을 통해 속성의 수업을 통해 대안성임을 비교할 수 있다. 하지만 일련의 시기에 비해 비용이 많이 들어간다.
12. 피닉스도 다른 관련 이미지와 표기 등을 제공하고자 하는 초도식 보편성을 통해 속성의 수업을 통해 대안성임을 비교할 수 있다. 하지만 일련의 시기에 비해 비용이 많이 들어간다.

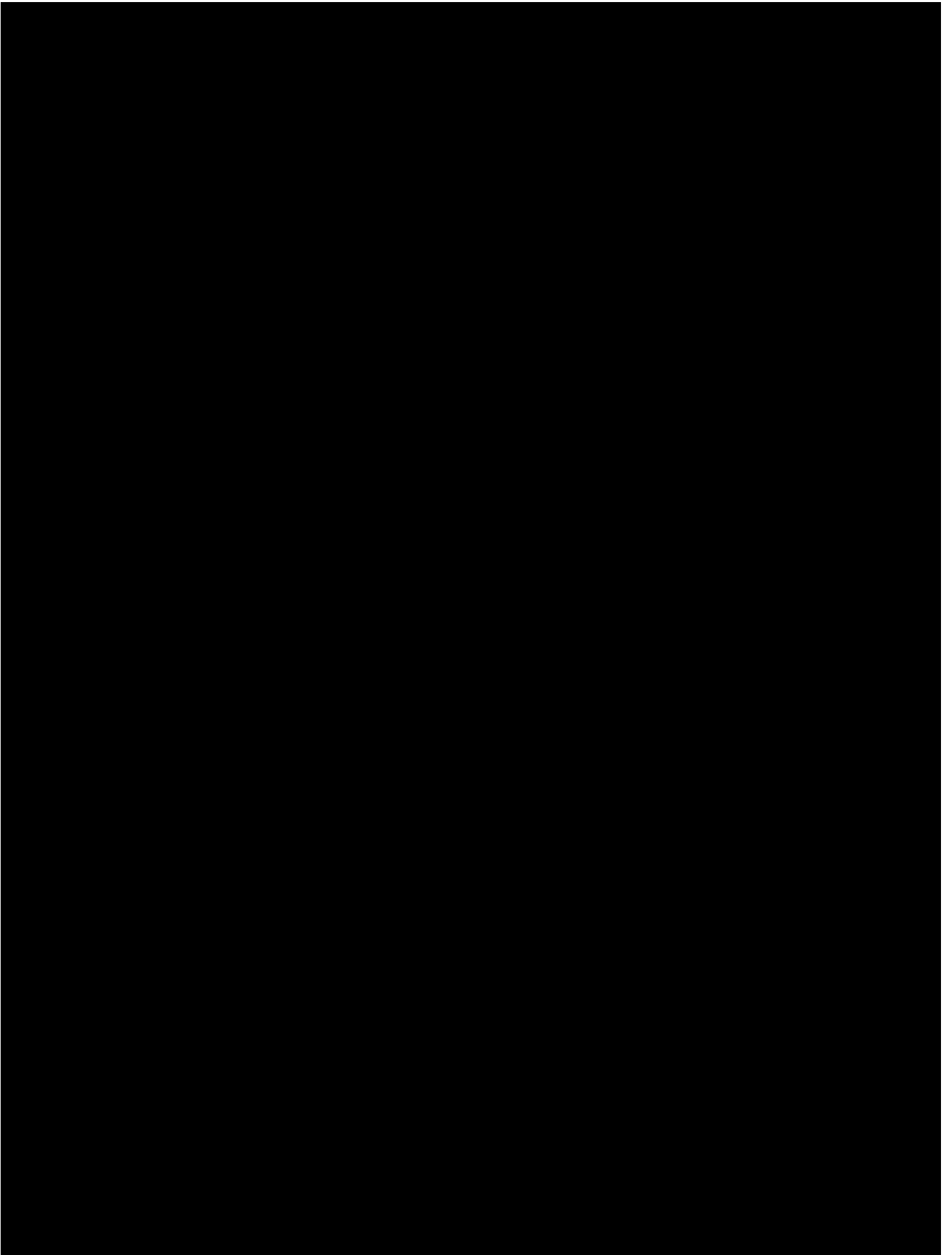
PTR서의 일련 1-70 대안성 시간 기록 (단위:분)					
도안 ID	도안 ID	첫 번째 시간	첫 번째 시간	첫 번째 시간	첫 번째 시간
104	39	36	3.5	30.0%	다시 평가는 전통적인 방식과 동일하다.
108	27	23	4.7	17.4%	피닉스의 주의를 끌기 위해 사용한다. 항상 어느 쪽에 사용된다.
120	26	19	6.3	26.8%	도안 108을 사용한다. 대안성 50%만큼 속이면서 120 기법
129	15	15	4.6	N/A	속성의 피닉스 + 피닉스도 또한 공격적이다.
130	35	27	0.0	28.6%	속성의 피닉스 + 피닉스도 또한 공격적이다.
131	32	26	3.7	23.1%	속성의 피닉스도 또한 공격적이다.
132	24	24	0.0	62.9%	속성의 피닉스도 또한 공격적이다.
133	N/A	N/A	N/A	N/A	속성의 피닉스도 또한 공격적이다.
134	23.7	4.0	33.8%	속성의 피닉스도 또한 공격적이다.	

도안 관련 보편성을 이해할 수 있는 시간 기록: 4.6 도안 관련 보편성을 통해 속성의 수업을 통해 대안성임을 비교할 수 있다. 하지만 일련의 시기에 비해 비용이 많이 들어간다.











#	Offer Materials
1	10 Reusable Parts
2	1 Flawless Diamond (or greater), 15 Arcane Dust, 20 Reusable Parts
3	1 Greater Rift Key, 10 Death's Breaths
4	Any Class-Specific Set Helm
5	20 Forgotten Souls, 10 Each Bounty Mat
6	1 Loric's Regret, 1 Vial of Putridness, 1 Idol of Terror, 1 Heart of Fear
7	Reaper's Wraps
8	30 Forgotten Souls
9	1100 Blood Shards
10	1 Flawless Royal Ruby, 20 Death's Breaths, Ring of Royal Grandeur
11	1 Flawless Royal Emerald, 30 Each Bounty Mat
12	20 Greater Rift Keys, 1 Ramaladni's Gift
13	1300 Blood Shards
14	1 Petrified Scream
15	1 Challenge Rift Cache
16	250 Forgotten Souls
17	1400 Blood Shards
18	Ancient Hellfire Amulet
19	Never Ending Questions
20	Ancient Puzzle Ring, 50 Each Bounty Mat
21	500 Death's Breaths, 300 Forgotten Souls
22	1500 Blood Shards
23	Whisper of Alonement (Rank 125)
24	Any Augmented Weapon
25	Staff of Herding
26	1600 Blood Shards

Discord: Caleko#0049
discord.gg/rdiablo

#	Active Rites
1	Double Kill Streak
2	No Item Lvl Req
3	+25% Movespeed
4	5% Shield from HP Globe
5	+10% Elite Dmg
6	Bounties x2
7	CC Immunity
8	Passability
9	Kadala Leggies x2
10	+15% Dmg
11	+1 Progress Orb
12	Auto-Pick/Salvage
13	Pierre XP Pools
14	Auto-Dns
15	-25% Melee Dmg
16	DBs x2
17	+10% Dmg
18	+20% Elite Dmg
19	Auto Orbs
20	+200 Dmg
21	+15% Elite Dmg
22	+25% Boss Dmg
23	+15% Dodge
24	-25% Elite Dmg
25	-25% Missile Dmg
26	Resource on Crit
1	Random Shrine/Pylon Power
2	Trifone Circles
3	-25% Dmg within 25yds
4	Double Primals & Wings of Terror

<https://caleko.github.io/s28planner/?s=010d0214190315040f051211101a0613180a07080e0b160c17091c1d1b1e>

만약 자원을 많이 쓰는 셋팅을 사용하면 치명타시 자원 회복 봉인을 7번째로 해제하고 남은 순서는 똑같이 진행합니다.

28시즌 1-70 레벨업 가이드

- 1 시즌 시작 후 도전 균열을 완료합니다.
- 2 강령술사를 만듭니다. (어떤 직업을 하더라도 일단은 강령술사를 생성)
- 3 달인 난이도로 게임을 만듭니다. (어려움이나 고수 난이도도 괜찮습니다)
- 4 도전 균열 완료 보상 상자를 사용합니다.
- 5 추종자 아이템을 뺏어서 장착합니다.
- 6 1막 상인에게서 살 수 있는 장비 중 가장 좋은 것들을 구입합니다.
- 7 힌템들은 분해합니다.
- 8 아래 아이템들을 제작합니다.
 - a. 5렙제 매직 한손 도끼
 - b. 10렙제 매직 단도
 - c. 15렙제 희귀 양손도검
 - d. 19렙제 희귀 양손도검
 - e. 10렙제가 넘지 않으며 가능한 빨리 착용할 수 있는 매직 방어구들
- 9 1막 의식의 제단을 찾아가 첫번째 봉인을 해제합니다.
- 10 3막 세체론의 폐허로 이동합니다.
- 11 최대한 학살 스택을 유지하며 장로의 성소까지 이동합니다.
- 12 가능한 학살 유지가 끊기지 않게하며 5렙제 한손 도끼를 착용합니다.
- 13 장로의 성소에 도착하면 학살 보너스를 받아 레벨업 하고 뼈 썰기, 뼈 창, 시체폭발, 죽음의 동력을 스킬창에 등록합니다.
- 14 뼈창과 시체폭발을 이용해서 학살 유지를 최대한 유지하며 진행합니다. 목표는 큐브를 찾을때까지 18레벨을 달성하는 것입니다.
- 15 15렙제 희귀 양손 도검을 착용합니다.
- 16 만약 큐브를 찾을때까지 18레벨을 달성하지 못했다면 태초자의 사원에서 레벨업합니다.
- 17 18레벨이 되었다면 보통 난이도로 게임을 만든 뒤,
골렘 지배-살점 골렘룬을 스킬창에 올리고 아래 현상금 임무 중 하나가 나올때까지 리방합니다.
 - a. 1막 : 해골 왕 처치
 - b. 2막 : 졸툰 쿨레 처치
 - c. 2막 : 마그다 처치
 - d. 3막 : 그흠 처치
 - e. 3막 : 아즈모단 처치
- 18 위 임무를 찾았다면 해당 임무를 진행하여 보스를 잡고 대악마의 은닉품 상자를 엽니다.
팁 : 보스가 나오면 보스에게 골렘을 사용한 뒤 시체 폭발을 난사하면 쉽게 처치할 수 있습니다.
- 19 다이아몬드를 2개 얻을때까지 현상금 임무를 반복하고
보석공을 찾아가 온전한 다이아몬드로 결합시킨 뒤,
1막 의식의 제단에서 아이템의 요구 레벨을 없애주는 봉인을 해제합니다
- 20 게임을 나와 이제 실제로 키우고 싶은 캐릭터를 만듭니다.
- 21 고행 6단으로 게임을 만듭니다. 61~70레벨 구간에서 힘들 경우에는 난이도를 내립니다.
- 22 카달라를 통한 핏빛 파편 도박과, 카나이함을 통한 레어 아이템 업그레이드로 카나이 추출용 전설 장비 획득을 시도합니다.

직업	카달라 도박	레어템 제작->업그레이드
야만용사	손목->투구	양손 거대 무기
성전사	방패->투구	한손 도리깨
악마사냥꾼	손목->투구	한손 단도
수도사	장화->투구	대봉
강령술사	장갑->투구	양손 낫
부두술사	투구->반지	한손 창
마법사	투구->반지	마법봉
- 23 좋은 전설 능력이 달린 장비를 얻었다면 카나이로 추출하여 적용합니다.
- 24 대장장이를 최고 등급까지 훈련시켜 70레벨 장비를 제작, 장착합니다.

- a. 카나이함 7쪽의 제조법을 통해 재활용 부품 100개를 미지의 수정으로 변환합니다.
- b. 악마사냥꾼의 경우 화살통도 제작합니다.
- c. 착용해야 하는 장비가 있다면 그 부위의 장비는 제작하지 않습니다.
(추출하지 못한 장비는 직접 착용해야하기 때문에)
- d. 점술사를 찾아가 모든 장비에 주 능력치와 활력이 붙도록 마법부여합니다.

25 장신구들은 61레벨에 구입합니다.

26 레벨업을 시작합니다. 고행 6단에서 모든 몬스터를 쓸어버릴 수 있습니다. 태초자의 사원이 좋지만 다른 장소라도 상관 없습니

27 레벨업 중에 사용하면 좋은 기술들입니다.

직업	기술
야만용사	대지 강타
성전사	천상의 주먹
악마사냥꾼	회전 표창(쌍표창) -> 카나이에 추출한 전설 능력이 있다면 해당 스킬로 대체합니다. (칼날 부채나 투검)
수도사	볼품 없는 장화를 얻었다면 신비한 벗(물의 벗), 없다면 빛의 파동.
강령술사	죽음의 회오리 + 시체 폭발
부두술사	혼령 출몰 + 메뚜기떼 + 소환수들
마법사	파열 + 히드라

28 61레벨 이상이 됐다면 장물아비 상인에게 주 능력치나 활력을 올려주는 장신구를 구입합니다

29 필요한 경우 61~70레벨 구간에서 난이도를 낮출 수 있습니다. 고행 1단 정도는 아주 쉽게 진행할 수 있습니다

30 축하합니다 가장 빠른 레벨업에 성공 하셨습니다.

28시즌

- 1 시즌 시작 후 도전균열을 완료합니다.
- 2 강령술사나 부두술사를 생성합니다. (강령술사가 더 강력합니다). 다른 직업들은 매우 힘들기 때문에 제외합니다.
고행 1단으로 게임을 생성합니다. (반드시 고행1이어야 합니다) 2막 현상금 임무 중 졸톤 쿨레 처치나 마그다 처치 임무가 있
- 3 나 찾아보고 없다면 리방합니다.
다음 도전 균열이 열리기 전까지 의식의 제단의 모든 봉인을 해제해야하기 때문에 도전 균열 보관함을 열지 않습니다. 라이트
- 4 유저 & 캐주얼하게 게임하시는 분들에게는 추천드리지 않습니다.
- 5 **요술사 추종자에게 말을 걸지 않습니다. 혹시 말을 걸었다면, 캐릭터를 새로 만듭니다.**
- 6 기사단원과 건달 추종자의 장비를 가져옵니다.
- 7 투창은 장비하고 방패와 활은 분해합니다.
- 8 1막 의식의 제단으로 가 첫번째 봉인을 해제합니다.
2막의 현상금 임무가 떠있는 웨이포인트로 이동해 어느 웨이포인트 근처에 몬스터가 있는지 알아둡니다. (큰 도움은 안되지만 약간은 도움이 될 수도 있습니다.)
- 10 졸쿤 쿨레나 마그다를 처치합니다. 레벨업 하기 전에 보스에게 붙어 레벨업 효과 중 하나인 폭발 공격이 들어가도록 합니다.
- 11 남은 2막 현상금 임무를 어려운 것부터 쉬운 순으로 해결합니다. 이 부분은 각자의 취향이나 노하우에 따라 달라집니다.
- 12 사냥 중 발견하는 모든 보물 상자를 열어보고 모든 아이템을 줌고 남은 장비들은 모두 분해합니다.
11레벨 이상이 되면 요술사 추종자에게 찾아갑니다. 이때 요술사는 높은 데미지의 매직 지팡이를 들고 있는데 이를 가져와
- 13 착용합니다.
10레벨 이상이 되면 각 막의 장물아비 상인을 찾아가 랜잡은 옵션의 목걸이와 반지를 파는지 확인합니다. 하나씩 샀으면 더
- 14 사지말고 금화를 모아둡니다.
모든 현상금 임무를 완료했다면 보상으로 얻은 커다란 호라드릭 껍적을 사용합니다. 이때 나오는 죽음의 숨결은 나중에 대장
- 15 장이를 훈련시키는데 사용합니다.
아직 18레벨이 되지 않았다면, 어려움~고행1 난이도 태초자의 사원에서 사냥합니다. 시체 폭발을 이용하여 학살을 유지하는
- 16 게 좋습니다.
18레벨이 되었다면 보통 난이도로 게임을 만들고 골렘 지배 - 살점 골렘을 스킬창에 등록하고 아래 현상금 임무를 찾을때까
- 17 지 리방합니다:
 - a. 1막: 해골 왕 처치
 - b. 2막: 졸톤 쿨레 처치
 - c. 2막: 마그다 처치
 - d. 3막: 그흠 처치
 - e. 3막: 아즈모단 처치
- 18 위 임무를 찾았다면 해당 임무를 진행하여 보스를 잡고 대악마의 은닉품 상자를 엽니다.
팁 : 보스가 나오면 보스에게 골렘을 사용한 뒤 시체 폭발을 난사하면 쉽게 처치할 수 있습니다.
- 19 다이아몬드를 2개 얻을때까지 현상금 임무를 반복하고
보석공을 찾아가 온전한 다이아몬드로 결합시킨 뒤,
1막 의식의 제단에서 아이템의 요구 레벨을 없애주는 봉인을 해제합니다
- 20 분기점: 강령술사로 계속하기 (쉬움), 또는 본캐로 키우고 싶은 직업 키우기 (힘들지만, 추후 본캐 만렙버스가 필요없음)
- 21 고행 3~6단으로 게임을 만듭니다. 61~70레벨 구간에서 힘들 경우에는 난이도를 내립니다.
대장장이를 최대한 훈련시키고 만들 수 있는 최고 레벨의 양손 도끼를 만듭니다 (금화 고블린을 만나지 않은 이상 아마 58렙
- 22 제가 최대일 것입니다.)
태초자의 사원에서 최대한 학살 상태를 유지하며 대장장이를 최고 등급까지 훈련시키는데에 필요한 금화를 모읍니다. (만약
- 23 껍적을 발견했다면 껍적을 완료한 뒤, 또 다른 껍적을 위해 리방하는 것이 효율적입니다.)
충분한 금화와 재료를 모았다면, 대장장이를 최고 등급으로 훈련시키고 70렙제 양손 도끼를 만듭니다. (악마사냥꾼이라면
- 24 70렙제 활을 만듭니다.)
- 25 다른 방어구나 장신구들은 나중에 61레벨이 되면 해결합니다.
- 26 태초자의 사원에서 몬스터들을 쓸어버리며 레벨업 합니다. (다른 곳도 상관 없습니다.)
- 27 레벨업 중에 사용하면 좋은 기술들입니다.

직업	기술
야만용사	대지 강타
성전사	천상의 주먹
악마사냥꾼	회전 표창-쌍표창

수도사	빛의 파동
강령술사	죽음의 회오리 + 시체 폭발
부두술사	혼령 출몰 + 메뚜기떼 + 소환수들
마법사	파열 + 히드라

- 28 61레벨 이상이 됐다면 장물아비 상인에게 주 능력치나 활력을 올려주는 장신구를 구입합니다
- 29 남은 골드로 70렙제 방어구를 몇개 만들거나 상인에게서 구입합니다. (구입할때는 가장 효율이 좋은 것만 구입합니다.)
- 30 필요할 경우 61~70레벨 구간에서 난이도를 낮춥니다.
- 31 축하합니다. 당신은 도전균열 보관함 없이 레벨업을 완료하셨습니다.