마비노기 모바일 글라스 기브넨 레이드(어려움) 역기획서



목차

01
레이드

11
던전

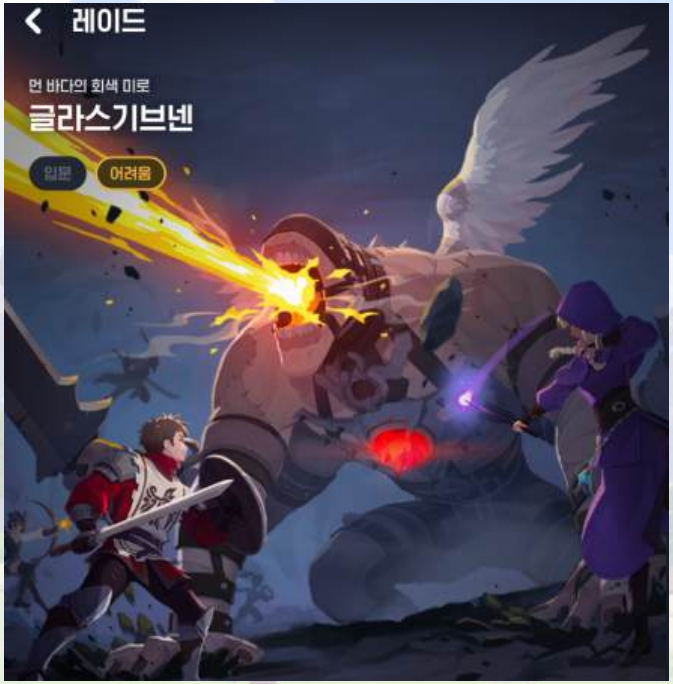
14
일반 몬스터

37
보스 몬스터

54
FSM

56
테이블

© NEXON Korea Corp. & dev0



기획의도

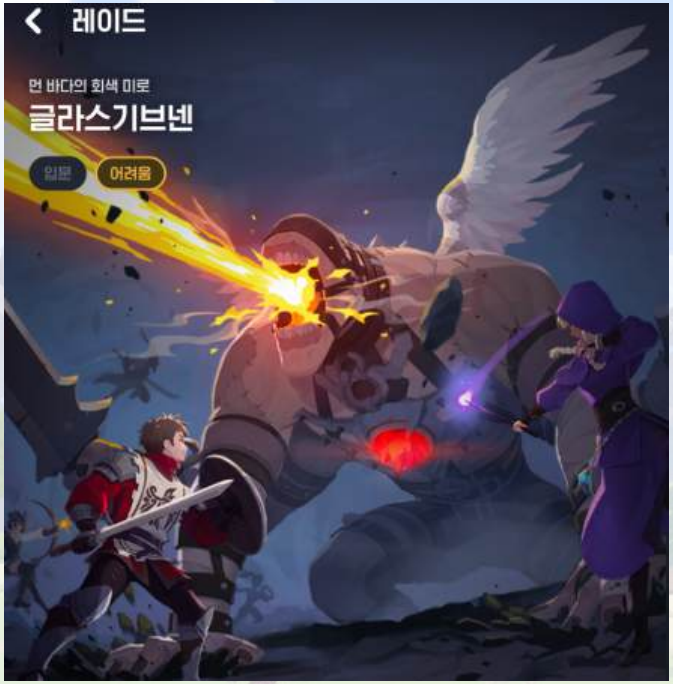
글라스기브넨(입문)이 레이드의 '체험판'이었다면,
어려움 난이도는 각자의 역할 수행과 협동이 요구되는 레이드 콘텐츠입니다.

스펙업을 한 유저가 강함을 증명할 수 있는 무대이자,
반복 참여를 통해 성장 욕구와 수집 욕구를 모두 충족할 수 있는 설계 구조를 지향합니다.

콘텐츠 반복 참여를 유도하는 구조

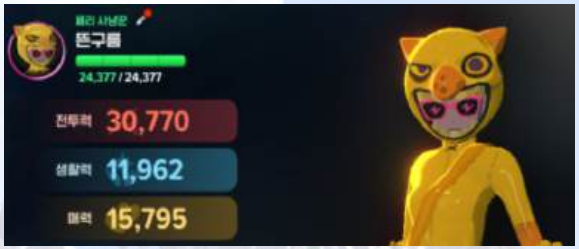
- 글라스기브넨 레이드를 통해서만 획득 가능한 전설 룬을 드랍합니다.
- '원정의 증거' 재화를 꾸준히 모으면
  전설 룬, 전설 엠블럼 상자 (기존에 수급이 극히 제한되었던 핵심 성장 요소)
  등을 확정 교환 방식으로 확보 가능합니다.
- 글라스기브넨 전용 코스튬 아이템은 드랍 또는 상점 구매를 통해 수집 가능하며,
  강해지는 것만이 아닌 외형 꾸미기를 중시하는 유저에게도 참여 동기를 제공합니다.

© NEXON Korea Corp. & dev



입장 조건	선행 퀘스트 완료
입장 전투력	19054
권장 전투력	23186
플레이 인원	1~8명
파티 부활 제한	10회
보스 체력	2940줄
주간 보상 횟수	캐릭터 당 주 1회 (입문,어려움 난이도는 횟수 공유)
클리어 보상	원정의 증거 20개 30만 골드 룬의 파편 500개 레어~전설 룬 4개 엘리트~에픽 등급 미스틱 다이스 (무기/방어구/장신구 각각 3개) 확률 보상 :포효하는 영혼 코스튬

© NEXON Korea Corp. & dev



<유저들이 계속해서 전투력을 올릴 동기가 필요합니다.>



<상위 콘텐츠가 나오면 실제로 음식의 수요가 증가합니다.>

전투 유저를 위한 설계

✔레이드 전용 전설 룬, 확정 획득 가능한 전설 엠블럼 룬 상자
→ 해당 콘텐츠에만 존재하는 보상을 통한 동기를 부여합니다. (9페이지 참고)

✔전투 종료 시, 기여도가 높은 상위 3명의 파티원이 공개되어
유저 간 경쟁 심리를 자극하고, 성장 동기를 부여합니다.

✔반복 클리어를 통해 스펙을 갖추고, 이후 더 어려운 보스나 콘텐츠에 자연스럽게 진입 가능합니다.

생활 유저를 위한 설계

✔상위 레이드일수록 고등급 요리, 비약, 회복 아이템, 붕대류 소모품 수요가 증가합니다.

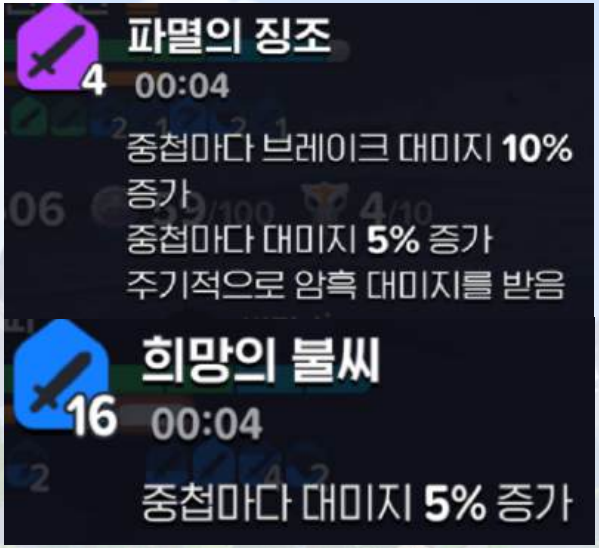
✔유저는 이를 직접 제작하거나 생활 콘텐츠를 통해 생산·판매함으로써
전투 외적인 방식으로도 데카 획득이 가능합니다.

✔전투 유저는 소모품을 안정적으로 공급받을 수 있으며,
생활 유저는 자신의 생산물이 실질적으로 소비되고,
경제적 가치로 환산되는 구조 속에서
보람과 보상을 명확히 느낄 수 있도록 설계되었습니다.

© NEXON Korea Corp. & dev

입문 난이도		어려움 난이도
낮음	소모 아이템 중요도	높음
20회의 넉넉한 부활 제한 횟수와 더불어 협동을 요구하는 패턴을 잘 수행하지 않아도 클리어가 어렵지 않습니다.	협동 요소, 난이도	입문에서는 덜 중요하거나 무시 가능했던 패턴들도 줄어든 부활 횟수, 늘어난 보스의 체력 등의 이유로 더 치명적으로 다가옵니다. '굶주린 칼날', '어둠의 씨앗', '파멸의 낙인'등의 패턴에서 협동의 중요성이 증가합니다.
룬의 파편, 골드, 룬, 다이스 콘텐츠 전용 전설 룬 x, 원정의 증거 x	보상 구조	더 많은 룬의 파편과 골드, 콘텐츠 전용 전설 룬, npc에게 원정의 증거로 전설 엠블럼 룬 상자, 전용 전설 룬, 패션 아이템 구매 가능
대미지가 높은 딜러들로만 구성하는게 유리하며, 힐러나 탱커의 존재감은 거의 필요하지 않습니다.	파티원 구성	줄어든 부활 횟수와 파멸의 징조 디버프로(5페이지 참고) 인해서 힐러 계열 직업의 중요도가 올라갔습니다. 마지막 페이즈에서 효율적으로 빠른 딜을 하기 위해서 브레이크에 특화된 파티원이 있는것이 유리합니다.

© NEXON Korea Corp. & devC





<탱커, 힐러, 딜러가 사이좋게 어우러진 모습>
시스템 이해를 돕기 위한 AI 생성 시각 자료입니다.

기획의도

단순히 공격을 피하고 딜을 하는 형태에서 벗어나,
디버프를 활용한 '위험-보상' 구조를 설계했습니다.
'파멸의 징조'가 중첩될수록 리스크와 딜링 기회가 동시에 커지며,
이를 조율하는 힐러, 탱커, 브레이크 역할의 중요성이 강조됩니다.

설명

파멸의 징조

1. 플레이어가 일부 패턴에 피격 당하거나 붉은 장판 위에 서면 부여됩니다.
2. 지속 피해가 발생하지만, 중첩 수에 비례해 딜량이 증가합니다.

희망의 불씨

1. 보스를 브레이크하면 기존 '파멸의 징조'가 '희망의 불씨'로 전환됩니다.
2. 지속 피해는 사라지고, 딜 증가 효과만 남습니다.
3. 가능한 한 오랫동안 버티며 스택을 쌓은 뒤 브레이크를 거는 것이 이상적입니다.
4. 브레이크 타이밍이 곧 팀 전체의 극딜 타이밍이 됩니다.

역할군별 의의

- ✔ 힐러 : 지속 피해를 견딜 수 있도록 힐을 통해 파티의 생존을 담당합니다.
- ✔ 탱커 : '파멸의 낙인'을 받아내고 도발을 통한 가고일 사후에 등장하는 붉은 장판 유도, 뛰어난 생존력을 바탕으로 높은 파멸의 징조 스택 유지 가능합니다.
- ✔ 브레이크 특화 직업군 : 브레이크 타이밍 조절을 통해 팀 딜 상승의 기폭제 역할

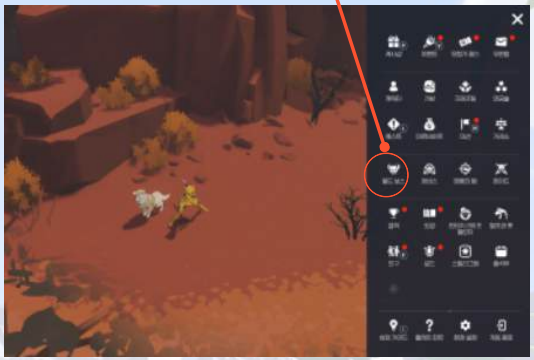
© NEXON Korea Corp. & dev

<버튼 위치>

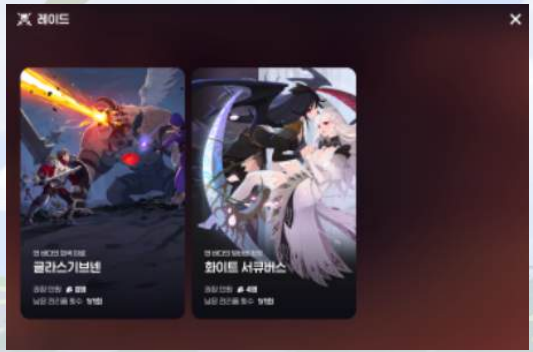


<우측 상단의 메뉴 버튼 혹은 esc버튼 클릭>

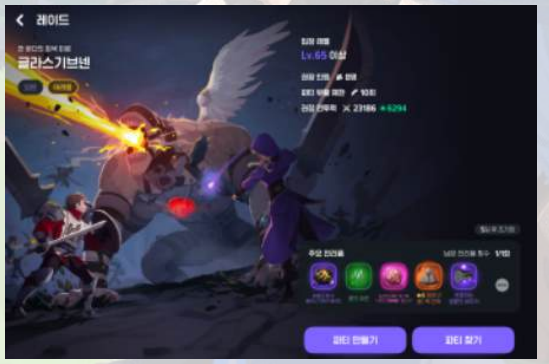
<버튼 위치>



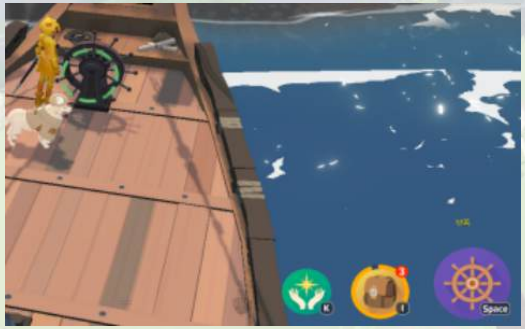
<'레이드' 버튼 클릭>



<'글라스 기브넨' 클릭>



<난이도 선택 후 파티만들기 or 파티찾기를 통해 시작의 갑판으로 이동>



<조타 클릭 혹은 spacebar 버튼을 통한 상호작용>



<준비 완료 버튼 클릭(좌), 솔로 플레이 시 도전하기 버튼 클릭(우)>

© NEXON Korea Corp. & devC



<시작의 갑판 지도 >



<시작의 갑판 캠프파이어 >



<시작의 갑판 낚시 >

기획의도

'시작의 갑판'은 본격적인 전투에 앞서
파티원들이 잠시 숨을 고르며 교류할 수 있는 공간입니다.

긴장감 높은 레이드 콘텐츠에 앞서
유저 간 소통과 준비의 시간을 제공함으로써
심리적 압박을 완화하고, 전투 진입 장벽을 낮추기 위해 설계되었습니다.

설명

레이드 메뉴에서 파티를 생성하거나 파티 찾기를 통해 참여하면,
'시작의 갑판'으로 이동하게 됩니다.

이곳에서는
✔고양이 선장을 통한 포션 구매 및 장비 수리 (8페이지 참고)

✔캠프파이어에서의 음식 버프

✔낚시나 대화를 통해 대기 시간 소모 등

마비노기만의 생활 요소들이 자연스럽게 더해져,
전투 콘텐츠에 앞서 유저가 심리적 여유를 가질 수 있도록 설계되었습니다.

또한, 전략 공유와 파티원 간 교류를 통해 팀 분위기를 조성할 수 있으며,
이후 출정식으로 자연스럽게 이어지는 구조를 통해 전투에 대한 몰입도를 높입니다.
'시작의 갑판'은 이처럼 전투를 준비하는 전초기지의 역할을 수행합니다.

© NEXON Korea Corp. & dev



<고양이 선장>



<전투 소모품 판매>

기획의도

고양이 선장은 예상치 못한 상황에서도 파티가 원활히 유지되도록 지원하는보급 NPC입니다.

레이드 직전에 실수로 포션을 구매하지 않았거나 장비의 내구도가 낮은 경우,
기존에는 마을로 돌아가야 했기 때문에 파티 전체가 대기하거나 해산되는 일이 발생했습니다.

이를 보완하기 위해 '시작의 갑판' 내에서 바로 보급이 가능하도록 설계되어,
편의성을 높이고자 했습니다.

설명

'시작의 갑판'에 있는 '고양이 선장' NPC는 다음 기능을 제공합니다:

▶ 포션, 회복 아이템, 음식 등의 소모품 구매

▶ 장비 수리 및 내구도 회복

▶ '원정의 증거' 교환 상점

이를 통해 마을로 다시 돌아가지 않고도 빠르게 준비를 마칠 수 있어,
특히 공개 파티에서의 이탈을 방지할 수 있습니다.

'원정의 증거'로 교환 가능한 보상은 다음 페이지에서 자세히 소개됩니다.

© NEXON Korea Corp. & dev



<고양이 선장 - 원정의 증거 상점>



<글라스 기브넨 방어구 룬 선택 상자>



<전설 엠블럼 룬 렌덤 상자 >

기획의도

글라스 기브넨 레이드(어려움) 보상은 단순한 운이 아닌,
유저의 역할과 성장 단계에 따라 전략적인 선택이 가능하도록 설계되었습니다.

특히 확정 수급이 어려운 전설 엠블럼 룬과
종결급 세트 성능을 가진 방어구 룬 중에서
유저 스스로 필요에 따라 우선순위를 정할 수 있습니다.

설명

'글라스 기브넨 레이드(어려움)' 클리어 시, 1회당 '원정의 증거: 글라스 기브넨' 20개를 획득할 수 있으며,
주간 1회 클리어 기준으로 3주차(엠블럼 룬 상자) 또는 4주차(방어구 룬 상자)부터 교환이 가능합니다.

엠블럼 룬 랜덤 상자 (필요 수량: 50개):
엠블럼 룬은 수급처가 극히 한정되어 있으며,
다른 장비 파츠와 달리 확정적으로 획득할 수 있는 수단이 없습니다.
특히 대부분의 유저가 선호하는 '현란함', '여신의 권능', '지혜로움' 등은 성능이 뛰어나고
획득 기회가 매우 적어, 이 상자의 희소성과 가치가 매우 높습니다.
랜덤 요소가 있지만, 전설 룬을 보유하지 않은 유저라면 우선순위를 고려해볼 가치가 충분합니다.

방어구 룬 선택 상자 (필요 수량: 70개):
직접 선택 가능하며, 현재 가장 좋은 성능을 자랑하는 파멸의 낙인, 공명하는 수정 룬이 포함되어 있습니다.
이 두 룬은 세트로 착용 시 효과가 극대화되는 구조이기 때문에
실질적인 성능을 체감하려면 두 개 모두를 교환해야 합니다.

각 상자 교환에 70개의 증거가 필요하기 때문에 두 개를 모두 획득하려면 총 7주의 시간이 소요됩니다.
또한, 이 세트 룬은 글라스 기브넨 레이드 보상에서만 획득 가능하기 때문에
시간은 걸리더라도 반드시 확보해야 할 종결급 옵션으로 평가받고 있습니다.

© NEXON Korea Corp. & dev



<채팅창 오른쪽의 이모티콘 모양 → 톱니바퀴 모양을 누릅니다 >



<원하는 행동을 설정합니다. >



<출정식에서 설정한 행동을 합니다. >

기획의도

출정식은 전투 시작 전, 유저 개개인이 개성을 표현하고 교류할 수 있는
짧지만 유의미한 시간으로 구성되었습니다.

이 과정을 통해 '함께 출발한다'는 감정적 몰입을 제공하며,
꾸미기 요소에 대한 관심 유도와 전투 전 심리적 긴장 완화 효과도 기대할 수 있습니다.

설명

레이드 시작 직전, 파티원 전원이 한 명씩 순차적으로 출정식 행동을 실행합니다.
이 출정식은 각 유저가 사전에 설정해둔 대표 행동(춤, 인사, 포즈 등)을 바탕으로 구성되며,
짧은 시간이지만 파티원들에게 자신의 개성을 드러낼 수 있는 소통의 기회를 제공합니다.

✔대표 행동은 최대 5개까지 지정 가능합니다.

✔각 캐릭터는 지정된 순서에 따라 행동을 보여주고,
이후 자동으로 다음 파티원의 출정식이 이어집니다.

이 과정을 통해 유저는 단순히 '출발 버튼'을 누르는 것이 아니라,
"같은 배를 타고 모험을 떠난다"는 감정적 몰입과 함께
함께 출정한다는 팀 플레이의 감각을 경험하게 됩니다.

행동 하나하나가 파티원 간 유쾌한 상호작용으로 이어지며,
전투를 앞둔 긴장된 분위기 속에서 심리적 긴장을 자연스럽게 완화시키는 효과도 기대할 수 있습니다.

© NEXON Korea Corp. & dev



캠프파이어

스켈레톤 박쥐 6마리

헤매는 디거 6마리

헤매는 쥐 7마리, 헤매는 미노타우루스 1마리

헤매는 쥐 3마리, 헤매는 스켈레톤 5마리

헤매는 스켈레톤 4마리, 헤매는 오거 1마리

마족 병사 4마리, 마족 궁병 4마리

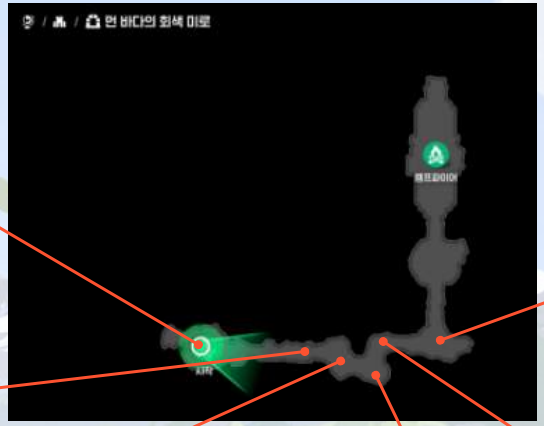
마족 돌격병 3마리, 마족 사제 3마리, 마족 간부 1마리

캠프파이어

보스룸 입장

© NEXON Korea Corp. & dev


<캠프파이어>

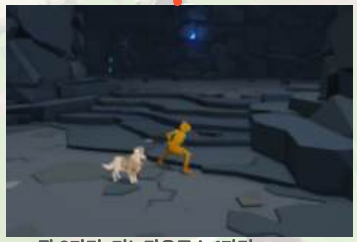



<스켈레톤 5마리, 쥐 3마리>


<상호작용 가능한 문>


<스켈레톤 박쥐 6마리>

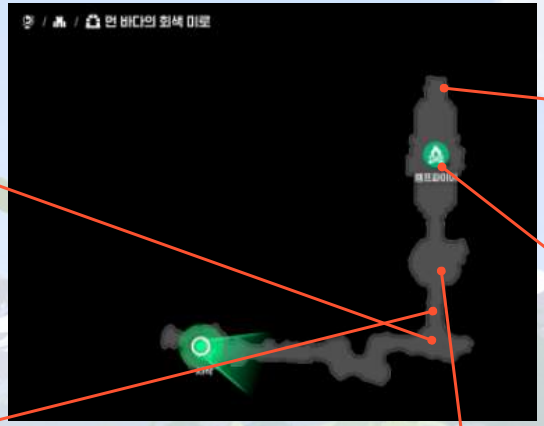

<모든 박쥐 처치 후 디거 6마리>


<쥐 8마리, 미노타우르스 1마리 >


<상호작용 가능한 문>

© NEXON Korea Corp. & dev


<모든 박쥐 처치 후 스켈레톤 5마리, 오거 1마리>




<보스룸 포탈>


<상호작용 가능한 문>


<캠프파이어>


<마족 병사 4마리, 마족 궁병 4마리>


<마족 사제 3마리, 마족 돌격병 3마리, 마족 간부 1마리>

© NEXON Korea Corp. & dev

***크기 체감을 위해 캐릭터와 같이 찍은 사진을 사용했습니다.**



<스켈레톤 박쥐>

던전의 암벽과 유사한 색감을 띠고 있어
시야에서 쉽게 놓치기 쉬운 소형 몬스터입니다.

작은 체구를 활용해 전방의 플레이어를
빠르게 둘러싸며 압박하기 때문에,
분산되기보다는
여러 명이 함께 움직이며 대응하는 것이 효과적입니다.



<헤매는 디거>

지면을 뚫고 등장하는 중형 몬스터입니다.
한 번에 최대 6마리까지 순식간에 출몰하며,
매복 당한 듯한 긴박한 전투 상황을 연출합니다.

근거리 클래스가 적절히 접근해
휘둘러치기 동작을 유도하면,
디거의 공격 타이밍을 무력화시켜
딜로스를 만들 수 있습니다.



<헤매는 쥐>

작고 민첩한 움직임으로
플레이어에게 달려드는 소형 몬스터입니다.

무리를 지어 행동하고 기습해오므로,
박쥐와 마찬가지로 한 명씩 분산되기보다는
함께 대응하는 것이 효과적입니다.



<헤매는 스켈레톤>

단순한 기본 공격을 사용하고
낮은 이동속도를 가진 인간형 몬스터입니다.

앞서 등장했던 동물형 몬스터들이
'검은 덩어리에 오염되어 타락한' 존재였다면,

스켈레톤을 기점으로 이제 본격적으로
순수한 마족계열 몬스터들이 모습을 드러냅니다.



<헤매는 미노타우르스>

어둠 속에서 우직하게 전진하는 몬스터입니다.
크고 무거운 체구에서 뿜어져 나오는 압박감은,
함께 등장하는 '헤매는 쥐'의 민첩한 움직임과 대비되어
더욱 두드러집니다.

'들이받기', '달려들기' 등의 스킬을 사용하며,
스킬명에서도
짐승 특유의 본능적이고 거친 공격성을 드러냅니다.



<헤매는 오거>

'올려치기', '내려치기', '깔아뭉개기' 등
다양한 피격 효과를 지닌 스킬을 구사합니다.

에어본, 넉백등이 섞여있어
근접 캐릭터가 동시에 붙었다가
무력화되기 쉬운 구조이며,

파티원 간 적절히 산개하여
포지셔닝 하는 것이 효과적인 대응법입니다.

© NEXON Korea Corp. & devC

***크기 체감을 위해 캐릭터와 같이 찍은 사진을 사용했습니다.**



<마족 병사>

이전 구역에서 등장했던 동물형 타락체와 달리,
'무언가의 의지에 의해 조직적으로 움직이는 존재'라는
인상을 주며,
던전의 분위기를 '혼돈'에서
질서 있는 위협'으로 전환시킵니다.

마족 병사의 등장 시점부터,
플레이어는 본격적으로
마족 군대와 맞선다는 감각을 받게 됩니다.



<마족 궁병>

마족 궁병은 원거리에서 화살을 발사하는 몬스터로,
거리를 유지하며
플레이어를 견제하는 역할을 수행합니다.

근접형인 마족 병사와 조합되면
전열과 후열이 갖춰진 군대처럼 느껴져,

던전이 단순한 공간을 넘어,
마족의 본진이라는 인상을 강화시킵니다.



<마족 돌격병>

강철 투구와 거대한 무기를 들고 있는 외형은
이전의 마족 병사보다 더 위협적인 인상을 주며,

'지휘관' 혹은 '돌파병'과 같은
상위 개체의 느낌을 전달합니다.



<마족 사제>

마력 구체를 통한 원거리 공격을 하는 몬스터입니다.

근접 전투가 아닌 마법 구체를 발사하는 공격 방식은
기존의 병사나 궁병과는 다른 방식의 느낌을 줍니다.

던전이 심층으로 들어갈수록
마족의 다양성과 조직력이 커진다는 인상을 남깁니다.



<마족 간부>

마비노기 모바일 출시 이후 등장한 보스급을 제외한 모든 몬스터 중
가장 높은 체력을 보유한 강적입니다.

외형부터 압도적이며, 타격감 있는 공격과 넓은 판정 범위는
플레이어로 하여금 전열을 재정비하게 만듭니다.

"이 정도의 몬스터가 보스 몬스터가 아니라면, 뒤에 나올 보스는 얼마나 강할까?"
하는 긴장감과 기대감을 고조시킵니다.

© NEXON Korea Corp. & dev

애니메이션, 이펙트



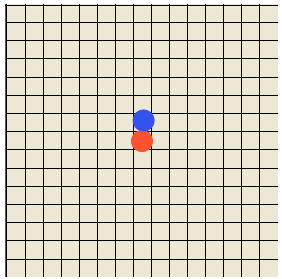


준비 동작 → 공격 시점

기획의도, 설명

단일 대상에게 피해를 주는 기본 근접 공격입니다.

스킬 범위



스킬 이름	기본 공격
스킬 ID	1200101
시전 시간	0.65초
사거리	2m
공격 타입	단일 타겟팅
피격 효과	x
캐스팅	x

© NEXON Korea Corp. & dev

애니메이션, 이펙트





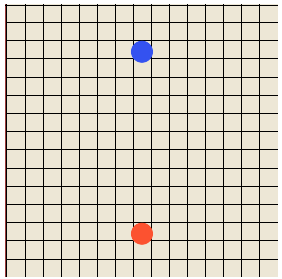
준비 동작 → 공격 시점

기획의도, 설명

단일 대상에게 피해를 주는 원거리 공격입니다.
20m의 긴 사거리를 가졌지만, 시전 속도는 느린 편입니다.

따라서 3m 이상을 유지해 몬스터가 기본 공격만 사용하도록 유도한 뒤,
빠르게 제압하는 것이 가장 효과적인 대응 방식입니다.

스킬 범위



스킬 이름	기본 공격
스킬 ID	1200201
시전 시간	1.3초
사거리	20m
공격 타입	단일 타겟팅
피격 효과	x
캐스팅	x

© NEXON Korea Corp. & dev

애니메이션, 이펙트



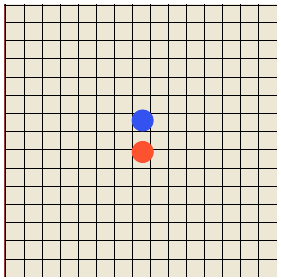


준비 동작 공격 시점

기획의도, 설명

근거리 단일 대상에게 피해를 주는 기본 공격입니다.
원거리 공격보다 시전 시간이 짧아 근접 전투에서 위협적입니다.

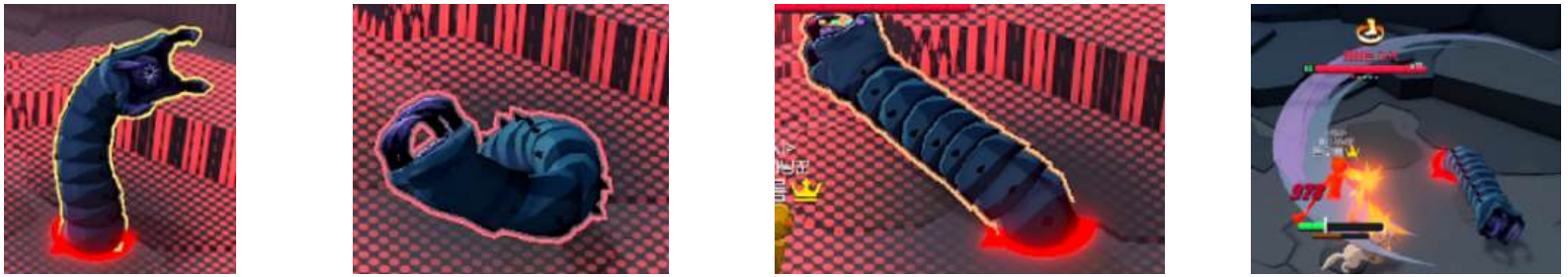
스킬 범위



스킬 이름	박치기
스킬 ID	1200202
시전 시간	0.7초
사거리	3m
공격 타입	단일 타겟팅
피격 효과	x
캐스팅	x

© NEXON Korea Corp. & dev

애니메이션, 이펙트

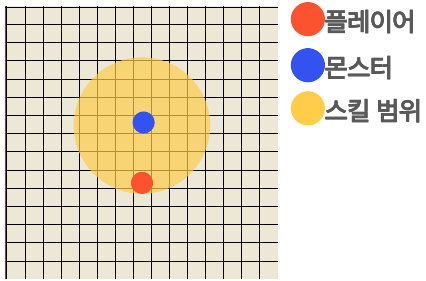


기획의도, 설명

단일 타겟 광역 공격으로, 피격 시 넉백 효과가 발생합니다.
3초의 긴 시전시간과 넓은 범위가 특징입니다.

시전 시간이 긴 점을 이용해 근거리 클래스가 의도적으로 가까이 붙어
패턴을 유도하여 딜로스를 유발하는 전략적 활용도 가능합니다.

스킬 범위



스킬 이름	휘둘러치기
스킬 ID	1200203
시전 시간	3초
사거리	2m
공격 타입	광역 논 타겟팅
피격 효과	넉백
캐스팅	o

© NEXON Korea Corp. & dev

애니메이션, 이펙트

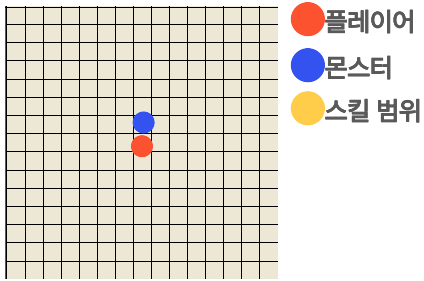


기획의도, 설명

해당 던전 안에서 가장 빠른 속도로 시전되는 기본 근접 공격입니다.
몬스터의 크기가 작고 움직임이 민첩해서

여러 마리에게 둘러싸일 경우 예상치 못한 피해를 입기 쉽습니다.

스킬 범위



스킬 이름	기본 공격
스킬 ID	1200301
시전 시간	0.55초
사거리	2m
공격 타입	단일 타겟팅
피격 효과	x
캐스팅	x

© NEXON Korea Corp. & dev

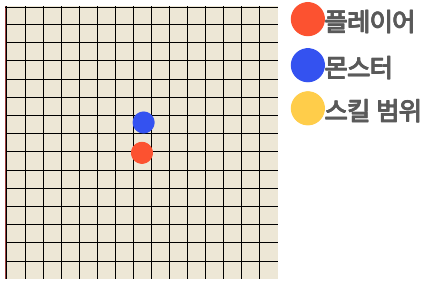
애니메이션, 이펙트



기획의도, 설명

단일 대상에게 피해를 주는 몬스터의 기본 근접 공격입니다.

스킬 범위



스킬 이름	기본 공격
스킬 ID	1200401
시전 시간	0.65초
사거리	2.5m
공격 타입	단일 타겟팅
피격 효과	x
캐스팅	x

© NEXON Korea Corp. & dev

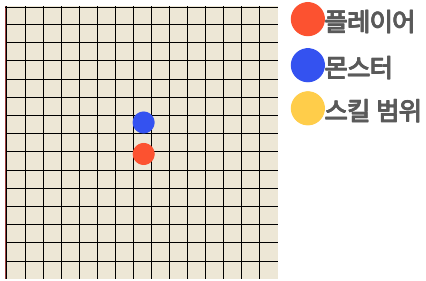
애니메이션, 이펙트



기획의도, 설명

단일 대상에게 피해를 주는 몬스터의 기본 근접 공격입니다.

스킬 범위

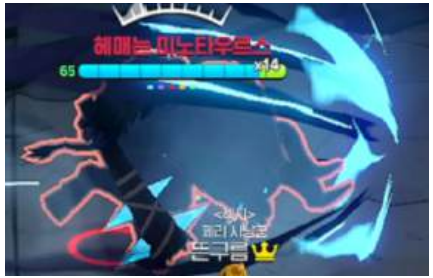


스킬 이름	기본 공격
스킬 ID	1200501
시전 시간	0.7초
사거리	3m
공격 타입	단일 타겟팅
피격 효과	x
캐스팅	x

© NEXON Korea Corp. & dev

애니메이션, 이펙트





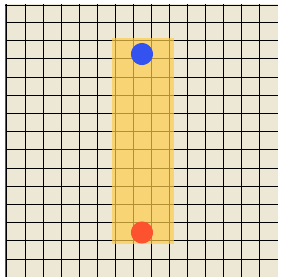

준비 동작 → 발 구르기 2회 → 공격 시점

기획의도, 설명

준비 동작 중 발을 두 차례 구르며 패턴을 예고합니다.

넓은 범위와 넉백 효과로 전열이 무너질 수 있으므로,
선딜 타이밍에 맞춰 좌우로 회피하는 것이 핵심 대응법입니다.

스킬 범위



스킬 이름	들이받기
스킬 ID	1200502
시전 시간	2초
사거리	20m
공격 타입	넉백
피격 효과	x

© NEXON Korea Corp. & dev

애니메이션, 이펙트







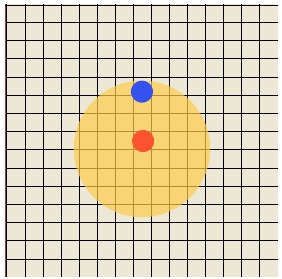
준비 동작 → 점프 → 공격 시점

기획의도, 설명

높이 도약한 뒤 강하게 내리찍는 돌진형 공격입니다.
중앙을 기준으로 넓은 범위에 강한 데미지와 넉백 효과를 주기 때문에

패턴 인식 후 빠르게 범위 밖으로 이탈해야 안전하게 회피할 수 있습니다.
시전 시간이 길고 선딜이 명확해, 비교적 대응 난이도는 낮은 편입니다.

스킬 범위



스킬 이름	달려들기
스킬 ID	1200503
시전 시간	2.5초
사거리	5m
공격 타입	넉백
피격 효과	x
캐스팅	o

© NEXON Korea Corp. & dev

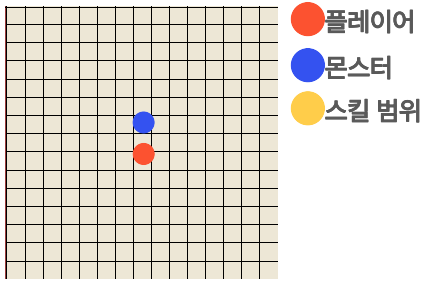
애니메이션, 이펙트



기획의도, 설명

단일 대상에게 피해를 주는 몬스터의 기본 근접 공격입니다.

스킬 범위



스킬 이름	기본 공격
스킬 ID	1200601
시전 시간	1초
사거리	3m
공격 타입	단일 타겟팅
피격 효과	x
캐스팅	x

© NEXON Korea Corp. & dev

애니메이션, 이펙트

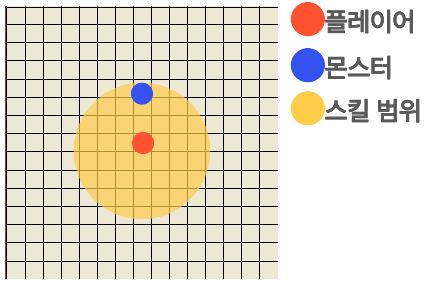


기획의도, 설명

근접한 대상에게 팔을 크게 휘둘러 내려치는 광역 공격입니다.
시전 시간은 길지만, 넓은 범위와 넉백 효과를 보유하고 있습니다.

전조 동작이 크고 범위가 명확히 표시되므로,
선딜 타이밍에 맞춰 범위 밖으로 빠르게 이탈하는 것이 중요합니다.

스킬 범위



스킬 이름	내려치기
스킬 ID	1200602
시전 시간	2.5초
사거리	3m
공격 타입	광역 논 타겟팅
피격 효과	넉백
캐스팅	o

© NEXON Korea Corp. & dev

애니메이션, 이펙트



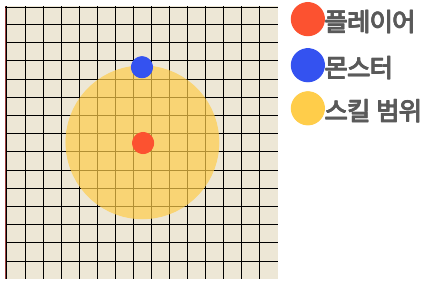
기획의도, 설명

광범위한 논 타겟형 공격으로, 피격 시 캐릭터가 넘어집니다.

시전 시간은 길지만 범위가 넓어,
시작 동작을 미리 인지하고 즉시 회피하지 않으면 맞기 쉬운 패턴입니다.

근접 캐릭터라면, 항상 오거의 동작을 예의주시하며
모션이 시작되자마자 빠르게 벗어나는 것이 중요합니다.

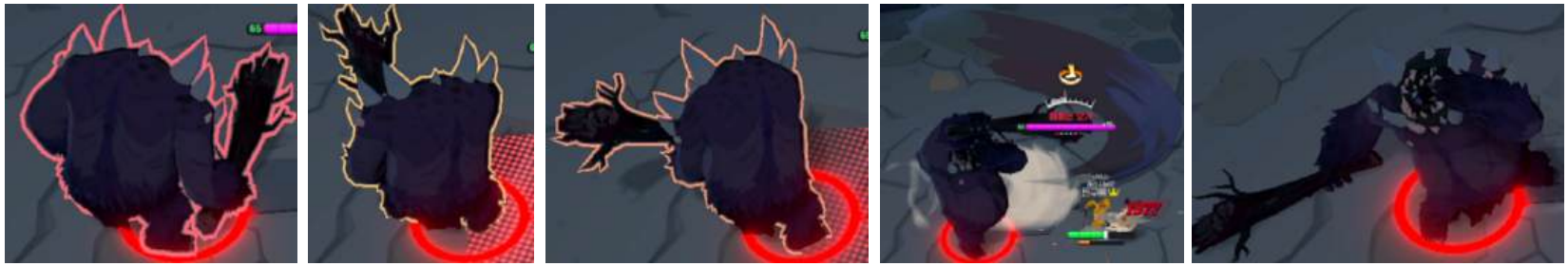
스킬 범위



스킬 이름	깔아뭉개기
스킬 ID	1200603
시전 시간	2.7초
사거리	5m
공격 타입	광역 논 타겟팅
피격 효과	넘어짐
캐스팅	o

© NEXON Korea Corp. & dev

애니메이션, 이펙트

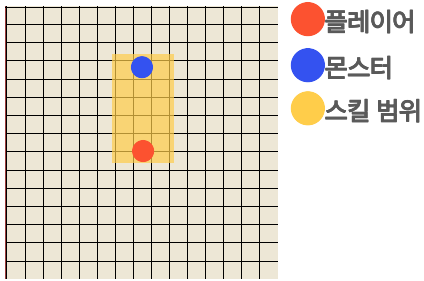


기획의도, 설명

전방을타격하는 논 타겟형 공격으로,
스킬 중 유일하게 에어본 상태이상을 유발합니다.

피격 시 공중으로 띄워지며 딜로스가 크게 발생하므로
모션을 확인한 즉시 빠르게 이탈하는 것이 핵심 대응입니다.

스킬 범위



스킬 이름	올려치기
스킬 ID	1200604
시전 시간	2.3초
사거리	9m
공격 타입	광역 논 타겟팅
피격 효과	에어본
캐스팅	o

© NEXON Korea Corp. & dev

애니메이션, 이펙트

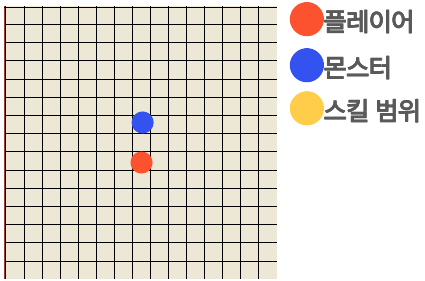


기획의도, 설명

단일 대상에게 피해를 주는 몬스터의 기본 근접 공격입니다.

근거리 기본 공격 중 가장 긴 사거리를 가지고있습니다.

스킬 범위



스킬 이름	기본 공격
스킬 ID	1200701
시전 시간	0.8초
사거리	4m
공격 타입	단일 타겟팅
피격 효과	x
캐스팅	x

© NEXON Korea Corp. & dev

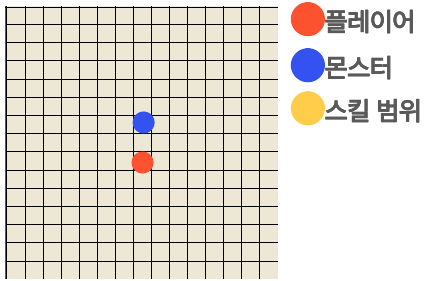
애니메이션, 이펙트



기획의도, 설명

강화된 근접 기본 공격으로, 총 2회 타격이 들어갑니다.

스킬 범위



스킬 이름	기본 공격(강)
스킬 ID	1200702
시전 시간	1.15초
사거리	4m
공격 타입	단일 타겟팅
피격 효과	x
캐스팅	x

© NEXON Korea Corp. & dev

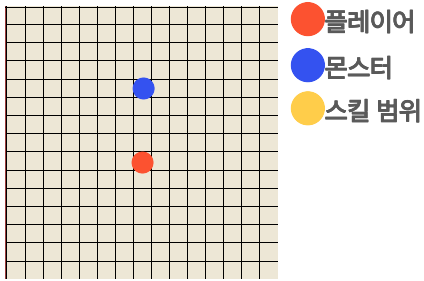
애니메이션, 이펙트



기획의도, 설명

마족 궁병의 기본 공격은 시전 시간이 비교적 긴 원거리 단일 타겟 공격으로,
마족 사제의 기본 공격이 '상위 호환'으로 느껴지도록 설계되었습니다.

스킬 범위



스킬 이름	기본 공격
스킬 ID	1200801
시전 시간	2.1초
사거리	8m
공격 타입	단일 타겟팅
피격 효과	x
캐스팅	x

© NEXON Korea Corp. & dev

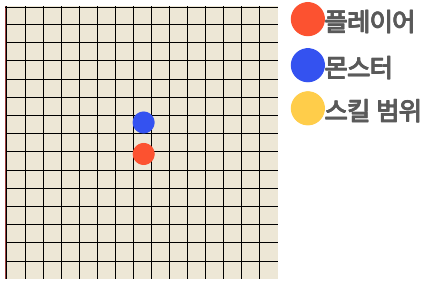
애니메이션, 이펙트



기획의도, 설명

단일 대상에게 피해를 주는 몬스터의 기본 근접 공격입니다.

스킬 범위



스킬 이름	기본 공격
스킬 ID	1200901
시전 시간	0.8초
사거리	3m
공격 타입	단일 타겟팅
피격 효과	x
캐스팅	x

© NEXON Korea Corp. & dev

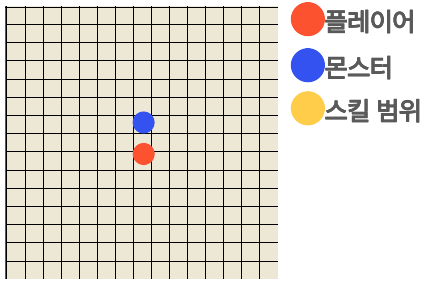
애니메이션, 이펙트



기획의도, 설명

원거리 단일 대상 마법 투사 공격을 사용하는 몬스터입니다.
단순한 물리 공격에 그쳤던 궁병과 달리, 화려한 이펙트와 짧은 시전 시간을 통해
보다 상위 계층의 마족임을 드러냅니다.

스킬 범위



스킬 이름	기본 공격
스킬 ID	1201001
시전 시간	0.4초
사거리	8m
공격 타입	단일 타겟팅
피격 효과	x
캐스팅	x

© NEXON Korea Corp. & dev

애니메이션, 이펙트

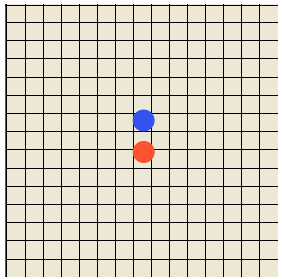


기획의도, 설명

짧은 시전 시간을 가진 근거리 단일 공격 스킬입니다.

정예 병력이라는 설정에 맞게 동작의 간결함과 공격 속도가
기존 마족들과는 명확히 차별화된 인상을 남깁니다.

스킬 범위



스킬 이름	기본 공격
스킬 ID	1201101
시전 시간	0.4초
사거리	2m
공격 타입	단일 타겟팅
피격 효과	x
캐스팅	x

© NEXON Korea Corp. & dev

애니메이션, 이펙트



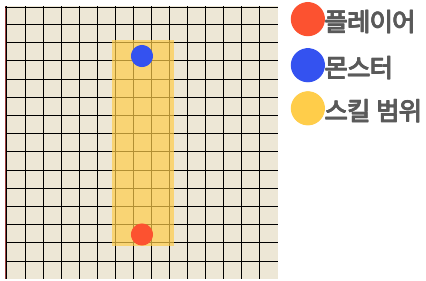
준비 동작 → 공격 시점

기획의도, 설명

마족 간부의 광역 돌진기입니다.
긴 시전 시간과 대비되는 넓은 사거리와 관통 성능을 갖추고 있어,

선딜레이를 보고 회피할 수 있는 여지를 주면서도
제대로 맞을 경우 넘어짐 상태이상과 함께 큰 피해를 유발합니다

스킬 범위



스킬 이름	방패돌진
스킬 ID	1201102
시전 시간	2.5초
사거리	20m
공격 타입	광역 논 타겟팅
피격 효과	넘어짐
캐스팅	ㅇ

© NEXON Korea Corp. & dev

애니메이션, 이펙트





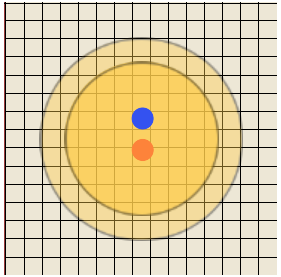

준비 동작 공격 시점

기획의도, 설명

범위형 회전 공격 스킬입니다.
중심 원과 바깥 원이 겹치는 지점에 위치할 경우
1타와 2타를 연속으로 맞아 누적 피해가 크게 증가합니다.

또한 피격 시 넉백 효과로 인해
회피에 실패하면 위치가 틀어지며 딜로스가 발생할 수 있습니다.
정확한 위치 조절과 회피가 요구되는 스킬입니다.

스킬 범위

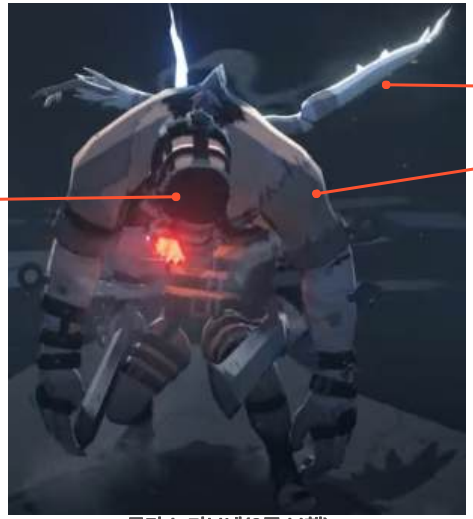


스킬 이름	회전베기
스킬 ID	1201103
시전 시간	0.8초
사거리	5m~6m
공격 타입	광역 논 타겟팅
피격 효과	넉백
캐스팅	ㅇ

© NEXON Korea Corp. & dev



포악하고 파괴만을 일삼는 글라스 기브넨을
제어하기 위한 구속구



<글라스 기브넨(2족 보행) >



뜯긴 날개와 꿰맨 자국이 한번 죽었던 개체를
되살려낸 느낌을 줍니다.



'어둠의 씨앗' 기술을 생성하는 에너지 원천입니다.
보스는 손을 가져다 대어 씨앗을 추출한 뒤,
이를 바닥에 뿌려 잿빛 가고일을 만들어냅니다.



<글라스 기브넨 (4족 보행)>

인간형처럼 보이지만
팔이 4개로 기형적으로 변형된 구조입니다.

중앙의 팔은 칼을 들고 사용하며,
상단의 팔은 주먹을 휘두르거나 지면을 짚고
4족 보행에 사용됩니다.

공격 방식과 이동 방식 모두에서
짐승과 인간의 형태가 혼재되어
그로테스크한 인상을 줍니다.

360 cm
350 cm
340 cm
330 cm
320 cm
310 cm
300 cm
290 cm
280 cm
270 cm
260 cm
250 cm
240 cm
230 cm
220 cm
210 cm
200 cm
190 cm
180 cm
170 cm
160 cm
150 cm
120 cm
110 cm
100 cm
90 cm
80 cm
70 cm
60 cm
50 cm
40 cm
30 cm
20 cm
10 cm
0 cm

<17세 이상 캐릭터>



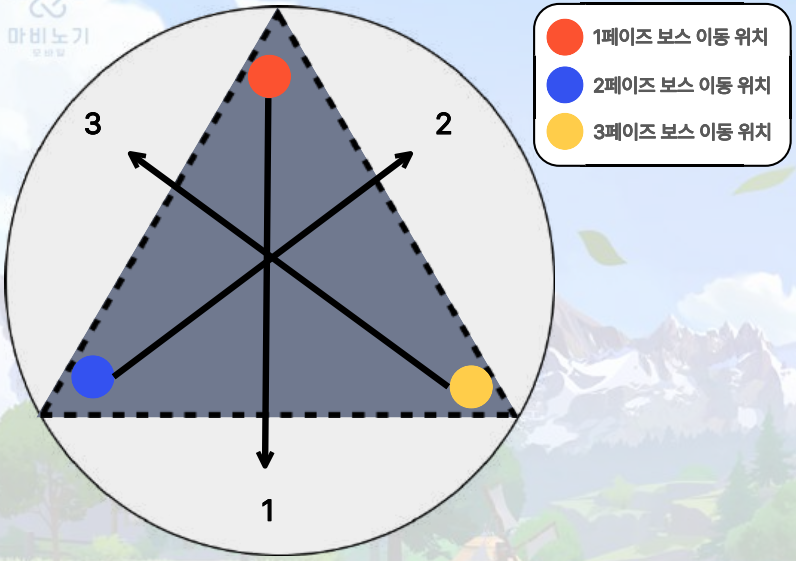
<헤매는 오거>



<글라스 기브넨>



Corp. & dev





<지형 절단면 이펙트>

기획의도

페이즈가 진행될수록 전장이 좁아지고 움직일 수 있는 공간이 줄어들면서
회피나 거리 조절 등 위치 판단의 중요성이 크게 높아지며
'빗발치는 화염' 등의 장판 패턴 대처·협동을 더욱 중요하게 만듭니다.

설명

글라스기브넨은 일정 HP 이하로 떨어질 때마다 페이즈가 전환됩니다.
각 페이즈의 시작에는 보스가 정해진 위치로 점프 이동한 후,
강력한 파멸의 광선을 통해 해당 지형을 붕괴시키며 전장의 형태를 변화시킵니다.

이 '지면 붕괴' 연출은 마비노기 모바일 최초로 도입된 시스템으로,
화려한 연출과 함께 전장을 깎아내는 강력한 시각적 임팩트를 통해
보스의 위압감과 긴장감을 극대화시키는 효과를 의도했습니다.

최종 페이즈에서는 맵이 삼각형 구조로 좁아지며,
회피 동선이 제한된 상태에서 장판 패턴과 범위 공격을 피해야 하므로
전투 난이도가 더욱 상승합니다.

© NEXON Korea Corp. & devCAT Corp.

애니메이션, 이펙트






준비 동작 → 공격 시점 → 랜덤한 지점에 암석 파편 공격

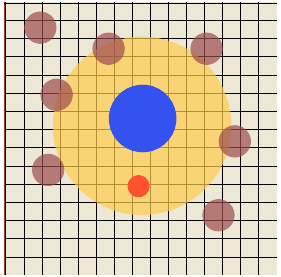
기획의도, 설명

보스가 한쪽 발을 높이 들었다가 강하게 내려찍습니다.
이후 무작위 위치에 암석 파편이 낙하하며 연속적인 피해를 유발합니다.

1차 공격을 회피하더라도 추가 공격(암석 낙하)에 대한 대응이 필요하며,
피격 시 큰 피해와 함께 넘어짐으로 인해 딜로스가 발생할 수 있습니다.
특히 근거리 딜러는 뒤로 빠져 회피하는 것이 안전합니다.

넓은 범위, 짧지 않은 시전 시간, 랜덤 낙하 요소가 복합적으로 작용하며,
후속 패턴인 '폭풍가르기', '대지 허물기' 등과 연계될 수 있어
플레이어의 위치 조정과 포지셔닝을 유도하는 패턴입니다.

스킬 범위



스킬 이름	대지 짓밟기
스킬 ID	1300102
시전 시간	2초
공격 타입	광역 논 타겟팅
피격 효과	넘어짐
캐스팅	o
파멸의 징조	0

© NEXON Korea Corp. & dev

애니메이션, 이펙트







준비 동작 공격 시점

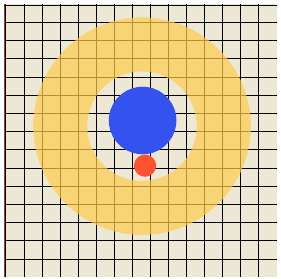
기획의도, 설명

보스의 중심을 기준으로 회오리 형태의 강력한 참격을 발생시키는 범위형 공격입니다.
공격 판정은 외곽 원에만 존재하며, 중앙에 근접한 유저는 오히려 피해를 받지 않습니다.

'대지 짓밟기'와는 상반된 회피 방식의 패턴으로,
원거리 유저는 앞으로 이동하여 피해야 하는 독특한 위치 유도형 스킬입니다.

특히 해당 스킬은 대지 짓밟기 이전 또는 직후 연계되어 등장하는 경우가 많아,
두 기술 간의 위치 대응 판단력이 중요하게 작용합니다.

스킬 범위



스킬 이름	폭풍 가르기
스킬 ID	1300104
시전 시간	3초
공격 타입	광역 논 타겟팅
피격 효과	넘어짐
캐스팅	o
파멸의 징조	0

© NEXON Korea Corp. & dev

애니메이션, 이펙트





준비 동작 → 공격 시점

기획의도, 설명

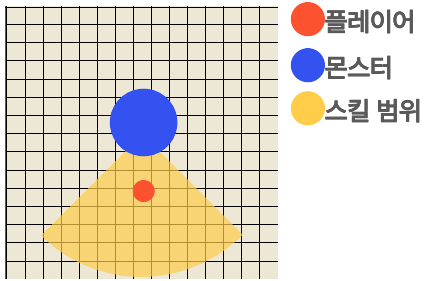
무작위 캐릭터의 머리 위에 징표가 생성되며, 해당 유저를 중심으로 부채꼴 범위가 표시됩니다.
글라스기브넨은 해당 범위 내 플레이어를 대상으로 4회 연속 공격을 시전하며,
각 공격마다 2타의 피해가 들어갑니다. 부채꼴 범위 내 유저 수에 따라 피해가 분산되기 때문에,
적은 인원이 맞을 경우 생존이 어려울 정도의 높은 피해를 입을 수 있습니다.

이 패턴의 핵심은 파티원 간의 협동입니다.
징표가 찍힌 유저는 즉시 멈춰 위치를 고정해주어야
다른 파티원이 빠르게 진입해 피해를 분산할 수 있습니다.
이로 인해 이동기를 과하게 사용하는 클래스가 견제됩니다.
또한, 1회의 공격마다 '파멸의 징조'가 2스택씩 중첩되므로
딜러 직업군이 분산 진입해 맞는것이 이상적입니다.



<징표 생성>

스킬 범위



스킬 이름	굶주린 칼날
스킬 ID	1300105
시전 시간	4초
공격 타입	단일 대상 고정 + 랜덤 다중 분산 광역 공격
피격 효과	X
캐스팅	O
파멸의 징조	2

© NEXON Korea Corp. & devC

애니메이션, 이펙트





준비 동작 → 공격 시점

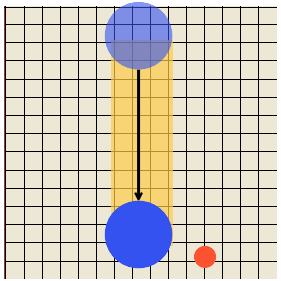
기획의도, 설명

보스가 빠르게 전방으로 돌진하며 직선 범위에 큰 피해를 입히는 패턴입니다.
이후 이어지는 '분노의 도약' 패턴으로 원래 위치로 되돌아오기 때문에,
플레이어들은 굳이 따라가지 않고 원위치에서 대기하는 것이 효율적입니다.

이로 인해 파티원들의 숙련도와 맵 이해도를 확인할 수 있는 패턴으로 작용하기도 합니다.
또한, 기동력이 낮을 것처럼 보이던 보스가 갑자기 돌진하는 모습은

처음 보는 플레이어에게 인상적인 긴장감과 위압감을 줄 수 있도록
설계된 연출적 의도도 포함되어 있습니다.

스킬 범위



스킬 이름	난폭한 발걸음
스킬 ID	1300106
시전 시간	3초
공격 타입	광역 논 타겟팅
피격 효과	X
캐스팅	o
파멸의 징조	0

© NEXON Korea Corp. & dev

애니메이션, 이펙트





준비 동작 → 공격 시점

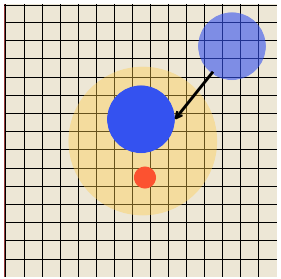
기획의도, 설명

보스가 플레이어를 향해 도약하여
강하게 내리찍는 광역 공격 패턴입니다.

시전 전 명확한 준비 동작이 존재하지만, 공격 판정이 넓고 빠르게 발동되기 때문에
타이밍을 놓치면 회피가 어려운 위협적인 스킬입니다.

기획 의도는,
보스의 예측 어려운 공격성과 거리 판단의 중요성을 부각하는 데에 있습니다.
플레이어는 캐스팅 동작을 빠르게 인지하고,
이동기 없이도 피할 수 있는 적절한 거리를 유지하는 판단력이 요구됩니다.

스킬 범위



스킬 이름	분노의 도약
스킬 ID	1300107
시전 시간	3초
공격 타입	광역 논 타겟팅
피격 효과	넘어짐
캐스팅	o
파멸의 징조	0

© NEXON Korea Corp. & dev

애니메이션, 이펙트





준비 동작 → 공격 시점

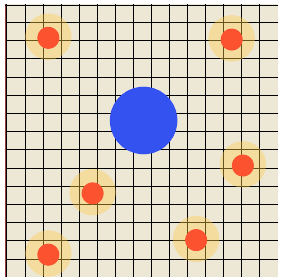
기획의도, 설명

불덩이의 지면 타격 이후에 화염 장판을 생성하는 광역 스킬입니다.

스킬 시전 전, 워닝 사인이 일정 시간 플레이어를 추적한 뒤 고정되며,
그 지점을 기준으로 불덩이가 낙하합니다.
낙하 지점에는 긴 지속시간을 가진 불장판이 생성됩니다.
보스 주변에 장판이 형성되면 딜링이 어려워지므로,
안전하게 바깥쪽으로 유도하는 유저의 위치 선정이 매우 중요합니다.

이 패턴은 단순한 회피를 넘어, 보스와의 거리 유지와 장판 유도 위치 판단이
공략 난이도에 큰 영향을 주도록 설계되었습니다.

스킬 범위



스킬 이름	빗발치는 화염
스킬 ID	1300108
시전 시간	6초
공격 타입	다중 지연형 타겟팅 광역 공격 + 지면 충돌 시 광역 장판 생성
피격 효과	X
캐스팅	o
파멸의 징조	0

© NEXON Korea Corp. & dev

애니메이션, 이펙트



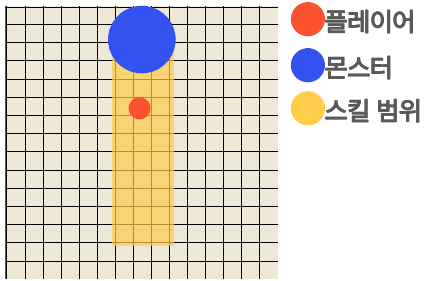
기획의도, 설명

전방 직선 방향으로 강력한 광선을 발사한 후,
해당 지점에 추가 폭발이 발생하는 2단계 공격 패턴입니다.

광선 발사 시점과 실제 피해 판정 사이에 시간 차가 존재하기 때문에,
광선이 끝난 것을 보고 방심한 플레이어가 다가갔다가
폭발에 맞는 상황이 자주 발생합니다.

이 패턴은 공격의 '완료 시점'을 정확히 파악해야 회피할 수 있는 구조로,
플레이어의 성급한 접근을 유도하고 이를 처벌하는 용도로 설계된 패턴입니다.

스킬 범위



스킬 이름	멸망의 불길
스킬 ID	1300109
시전 시간	4초
공격 타입	광역 논 타겟팅
피격 효과	X
캐스팅	o
파멸의 징조	0

© NEXON Korea Corp. & dev

애니메이션, 이펙트







4회 반복

준비 동작 → 공격 시점 → 충격파 확산

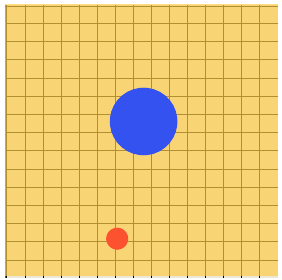
기획의도, 설명

보스가 포효하며 맵 전역을 4회에 걸쳐 강하게 밀어내는 범위 공격 스킬입니다.
공격에 피격될 때마다 '파멸의 징조'가 1스택씩 중첩되며,
피격 시 넉백과 함께 딜로스가 발생합니다.

이 패턴의 핵심은, 각 직업의 생존 및 이동 스킬을 적극적으로 활용해
딜로스를 최소화하는 숙련도 중심 대응입니다.
예를 들어, 음유시인의 '배틀 심포니'를 통해 파티원을 밀리지 않게 하거나,
검술사의 '간파'를 활용해 보스 뒤로 즉시 이동하는 방식으로 피해를 줄일 수 있습니다.

또한, 본 스킬은 페이즈 전환 시 반드시 '파멸의 광선'과 연계됩니다.

스킬 범위



<맵 전체 공격 스킬>

스킬 이름	파괴의 이명
스킬 ID	1300110
시전 시간	3초
공격 타입	광역 논 타겟팅
피격 효과	넉백
캐스팅	o
파멸의 징조	1회 피격 당 1

© NEXON Korea Corp. & dev

애니메이션, 이펙트



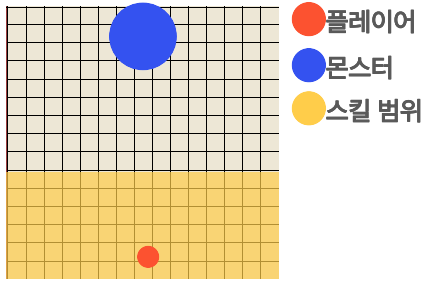
기획의도, 설명

보스가 발사하는 거대한 광선은 광범위한 화염 지대를 생성하며,
이후 그 범위를 지형 절단을 통해 통째로 잘라냅니다.
이 공격은 즉사 판정을 포함하고 있어 절대적으로 회피가 요구되는 패턴입니다.
다만, 시전 시간이 긴 편이므로 플레이어가 적절히 대응하면 피해를 100% 방지할 수 있습니다.

해당 패턴은 글라스기브넨의 체력이 특정 구간 이하로 떨어질 때마다 확정적으로 발동되며,
총 3회에 걸쳐 전장을 절단합니다. 이 과정에서 전장은 삼각형 형태로 분할되며,
결과적으로 이동 가능한 공간이 단계적으로 축소됩니다.
이 구조는 이후 등장하는 '빗발치는 화염' 패턴 대응 난이도를
점차적으로 높이기 위한 설계입니다.

연출과 패턴 구조 모두 종장을 향해 치닫고 있다는 분위기를 형성하며,
플레이어에게 강한 시각적 긴장감과 압박을 주는 설계입니다.

스킬 범위



스킬 이름	파멸의 광선
스킬 ID	1300112
시전 시간	11초
공격 타입	광역 논 타겟팅
피격 효과	즉사
캐스팅	o
파멸의 징조	0

© NEXON Korea Corp. & dev

애니메이션, 이펙트





준비 동작 → 공격 시점

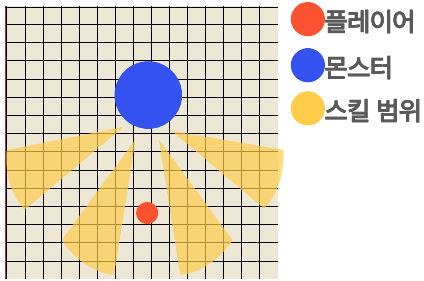
기획의도, 설명

부채꼴 범위로 강력한 타격을 가하는 패턴입니다.

이전의 '대지 짓밟기'나 '폭풍 가르기' 패턴이 전후 움직임 중심의 회피를 유도했다면,
이 스킬은 좌우 방향으로의 이동과 간격 조절을 요구하는 패턴입니다.

또한, 보스에게 아주 밀착해 있으면
아슬아슬하게 걸쳐 피할 수 있는 좁은 틈이 존재하기 때문에,
숙련된 플레이어는 밀착 상태에서 위험을 감수하고 회피하거나
딜링을 유지하는 플레이도 가능합니다.

스킬 범위



스킬 이름	대지 허물기
스킬 ID	1300113
시전 시간	3초
공격 타입	광역 논 타겟팅
피격 효과	넉백
캐스팅	O
파멸의 징조	0

© NEXON Korea Corp. & dev

애니메이션, 이펙트



준비 동작 → 씨앗 뿌리기 → 잿빛 가고일 소환

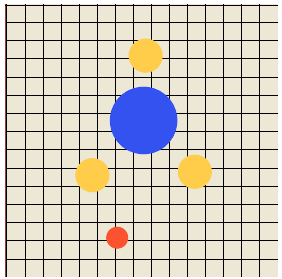
기획의도, 설명

전방에 씨앗을 뿌려 '잿빛 가고일'을 소환하는 패턴입니다.
가고일은 일반 몬스터로,
처치 시 보스가 1초동안 무력화 상태에 빠지고 해당 위치에 마법진이 생성됩니다.
마법진은 1초마다 파멸의 징조가 1스택씩 중첩되는 장판입니다.

이후, 모든 가고일을 처치한 시점부터 보스를 브레이크 상태로 만들 수 있게 되며,
보스가 브레이크되면 디버프가 사라진 '희망의 불씨'라는 피해 증가 버프로 전환됩니다.

이 패턴의 핵심은 다음 세 가지입니다:
1. 보스를 딜하기 좋은 위치 근처에서 가고일을 처치해 마법진을 유리한 위치에 생성
2. 파티원 간 장판을 분산해 사용하기 위해 가고일을 나눠서 처치
3. 모든 준비 이후, 브레이크 타이밍을 적절히 조절하여 딜 타이밍 극대화

스킬 범위



스킬 이름	어둠의 씨앗
스킬 ID	1300114
시전 시간	1.5초
공격 타입	몬스터 소환
피격 효과	X
캐스팅	O
파멸의 징조	X

© NEXON Korea Corp. & devC

애니메이션, 이펙트







준비 동작 → 공격 시점

기획의도, 설명

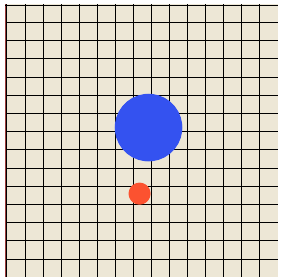
특정 플레이어에게 낙인을 부여하고,
이후의 기본 공격과 타겟팅 스킬을 해당 낙인 보유자에게만 집중하는 패턴입니다.
이 낙인은 접촉을 통해 다른 아군에게 전이되며,
따라서 지속적으로 낙인을 맡을 파티원에게 의도적으로 전달하는 것이 핵심 운영 방식입니다.

패턴은 단순하지만, 이동기 사용으로 낙인이 의도치 않게 전이되거나,
받기로 한 사람이 혼자 움직여 전이가 실패하는 등
파티 간의 사전 조율이 없을 경우 큰 리스크로 이어집니다.

따라서 플레이어는 낙인을 최초로 받을 사람과 이후 유지/교대할 사람을 미리 지정하고
역할 분담과 커뮤니케이션을 통해 리스크를 최소화해야 합니다.

탱커가 있다면 낙인을 안정적으로 유지할 수 있어 파티 운영이 훨씬 수월해집니다.

스킬 범위



스킬 이름	파멸의 낙인
스킬 ID	1300115
시전 시간	3초
공격 타입	타겟팅 (디버프)
피격 효과	X
캐스팅	o
파멸의 징조	0

© NEXON Korea Corp. & dev

애니메이션, 이펙트





준비 동작 → 공격 시점

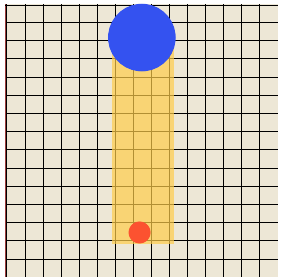
기획의도, 설명

'파멸의 낙인'을 지닌 대상에게
매우 빠르게 강력한 광선을 발사하는 패턴입니다.

캐스팅 시간이 매우 짧아 회피가 어려우며,
피격 시 '파멸의 징조'가 한 번에 5스택 누적됩니다.
단, 한명의 플레이어에게만 파멸의 징조가 누적됩니다.

이 때문에 딜러가 사전에 낙인을 받아 두고,
힐러의 회복 지원을 바탕으로 견디는 전략도 고려해볼 수 있습니다.

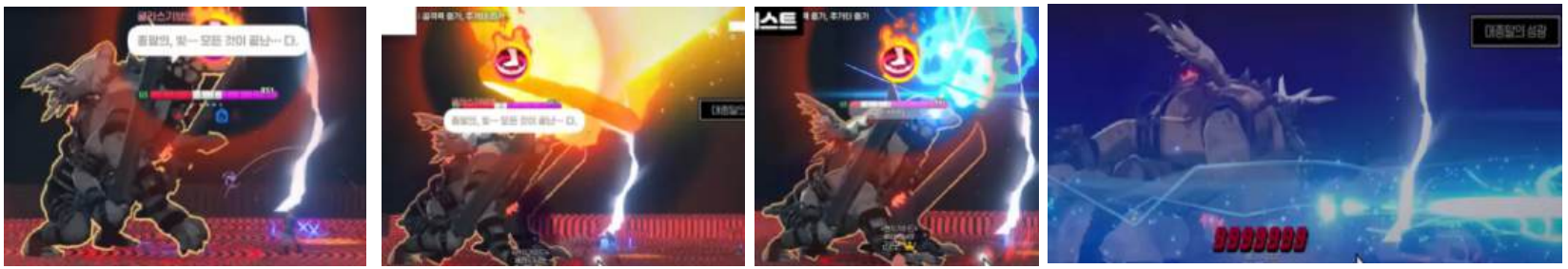
스킬 범위



스킬 이름	파멸의 심판
스킬 ID	1300116
시전 시간	0.5초
공격 타입	광역 타겟팅
피격 효과	X
캐스팅	O
파멸의 징조	5

© NEXON Korea Corp. & dev

애니메이션, 이펙트



기획의도, 설명

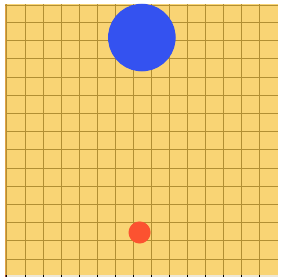
일정 시간이 경과하면 보스가 시전하는 즉사형 광역 스킬입니다.
보스 조우 후 10분, 혹은 최종 페이즈 진입 후 2분 30초가 지나면 발동되며,
모든 파티원을 전멸시킵니다.

보스는 하늘을 향해 강력한 광선을 발사한 뒤,
이를 전방위로 휘둘러 맵 전체를 휩쓸며 공격합니다.
전멸을 막기 위한 별도의 회피 수단이 없기 때문에,
해당 시간 내에 보스를 처치하지 못하면 패배로 이어지는 패턴입니다.



<전멸 이후 UI>

스킬 범위

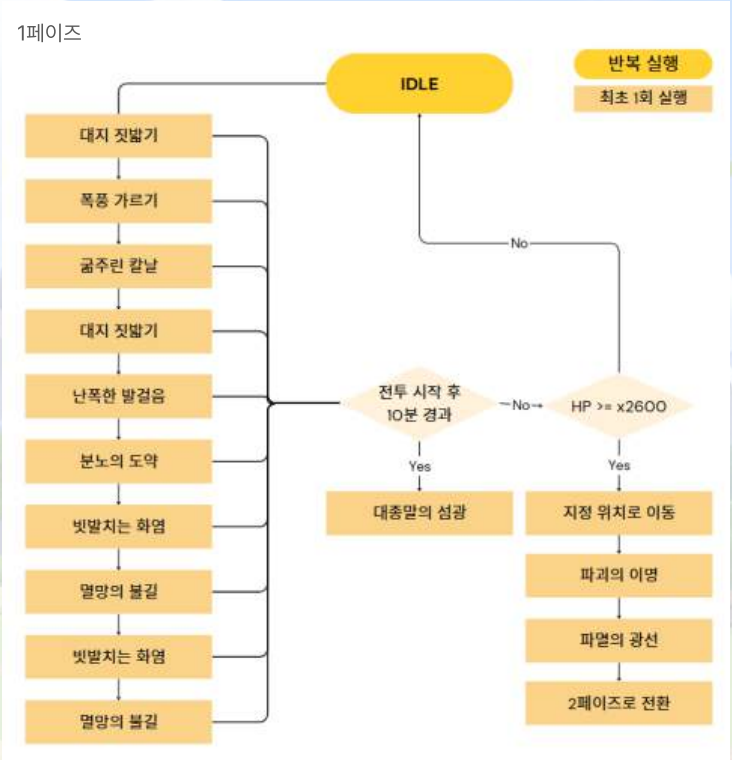


<맵 전체 공격 스킬>

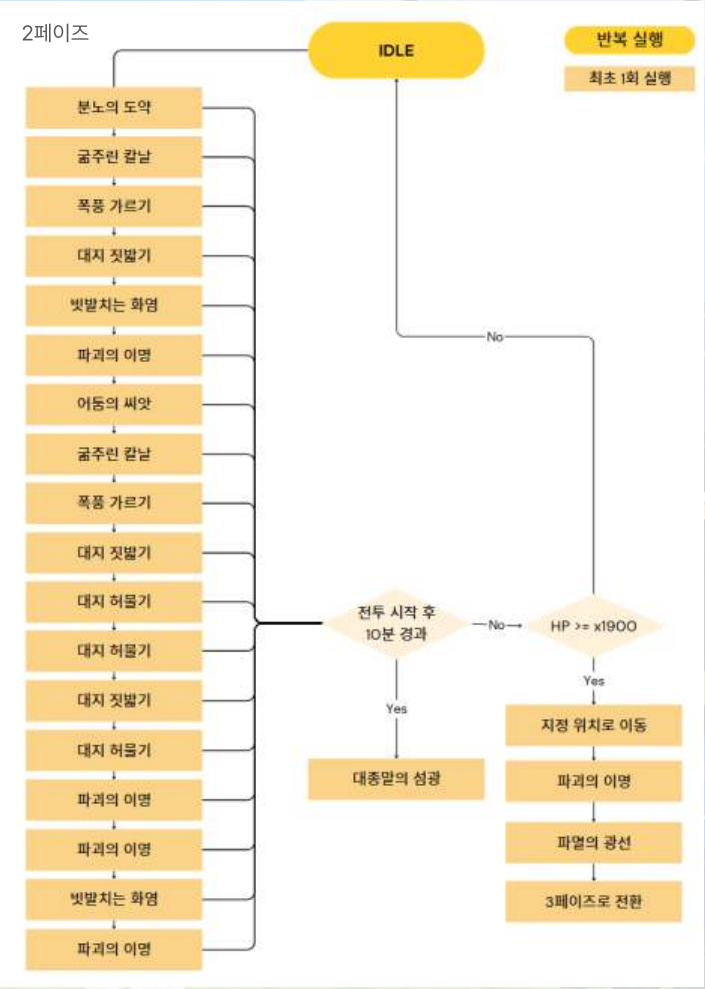
스킬 이름	파멸의 심판
스킬 ID	1300117
시전 시간	5초
공격 타입	광역
피격 효과	즉사(전멸)
캐스팅	O
파멸의 징조	5

© NEXON Korea Corp. & dev

1페이즈



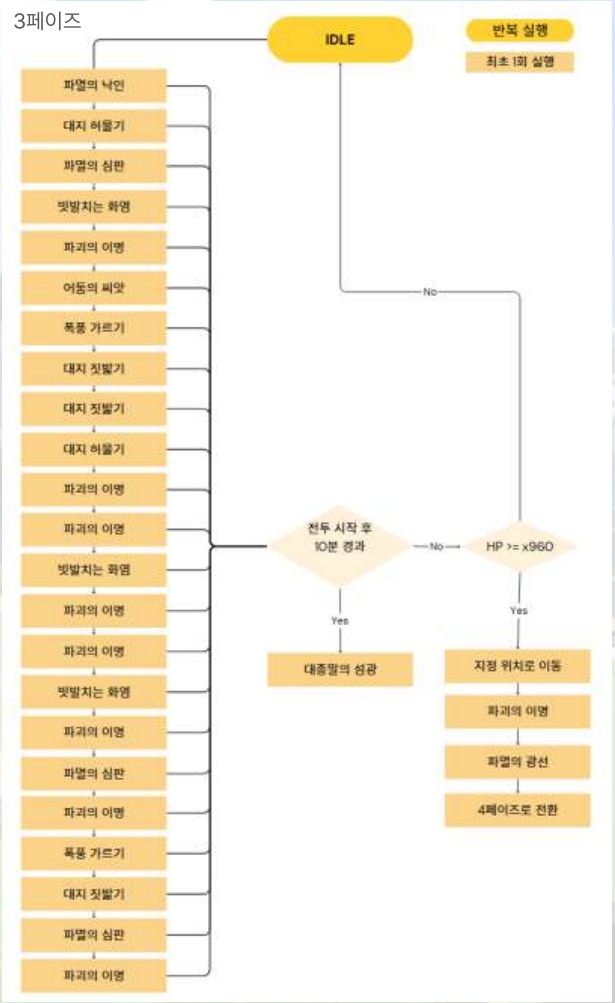
2페이즈



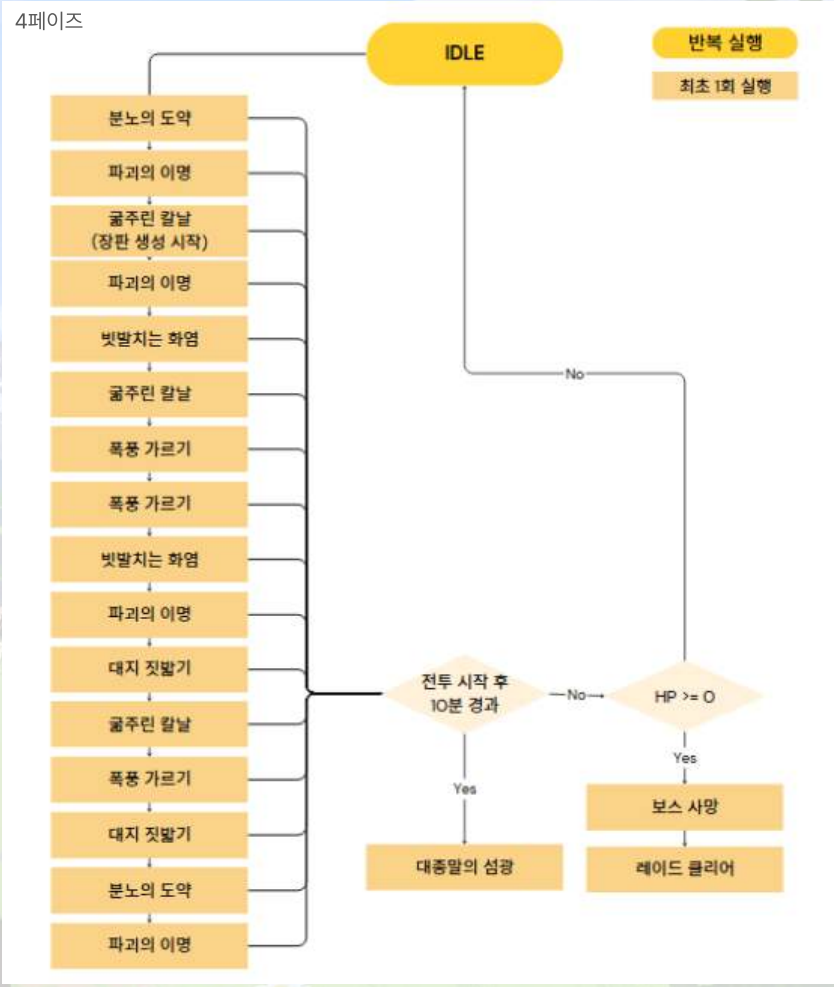
패턴이 '브레이크' 또는 '어둠의 씨앗' 등의 효과로 인해 완료되지 않았을 경우,
재실행됩니다.

© NEXON Korea Corp. & dev

3페이즈



4페이즈



패턴이 '브레이크' 또는 '어둠의 씨앗' 등의 효과로 인해 완료되지 않았을 경우,
재실행됩니다.

© NEXON Korea Corp. & dev

Skill_ID	Skill_Name	Skill_Type	Skill_Delay	Hit_Reaction	Is_Casting	Is_Moving	Is_Targeting	Doom_Stack	Skill_Range_x	Skill_Range_z	Damage	Buff_ID
int	string	enum	float	enum	bool	bool	bool	int	float	float	int	int
1300101	기본 공격	Single		None	false	false	true	1			2	1001
1300102	대지 짓밟기	Single	2	Down	true	false	false	0	16	16	6	
1300103	암석 파편 공격	AoE	1.5	None	false	false	false	0	2	2	3	
1300104	폭풍 가르기	AoE	3	Down	true	false	false	0	12	12	6	
1300105	굶주린 칼날	Single	4	None	true	false	true	2	20	20	7	1001
1300106	난폭한 발걸음	AoE	3	None	true	true	false	0	6	20	6	
1300107	분노의 도약	AoE	3	Down	true	true	false	0	16	16	6	
1300108	빗발치는 화염	광역	6	None	true	false	true	0	2	2	4	
1300109	멸망의 불길	AoE	4	None	true	false	false	0	6	20	5	
1300110	파괴의 이명	AoE	3	Knockback	true	false	false	1	50	50	3	1001
1300111	파멸의 광선	AoE	11	None	true	false	false	0	50	50	4	
1300112	대지 허물기	AoE	3	Down	true	false	false	0	16	16	4	
1300113	어둠의 씨앗	Summon	1.5	None	true	false	false	0				
1300114	어둠의 결속	Dismiss	1	None	false	false	false	0				
1300115	파멸의 낙인	Single	3	None	true	false	true	0				
1300116	파멸의 심판	AoE	0.5	None	true	false	true	5	6	20	7	1001
1300117	대종말의 섬광	AoE	5	None	true	false	false	0	50	50	10	

컬럼 설명

Skill_Type	스킬의 타입을 나타내는 컬럼으로 enum 값은 Single(단일), AoE(광역), Summon(소환), Dismiss(소환 해제)가 있습니다.
Skill_Delay	스킬의 시전 시간을 나타냅니다.
Hit_Reaction	피격 효과에 대한 컬럼으로 enum 값은 None, Down, Knockback, Airborne이 있습니다.
Is_Casting	캐스팅의 유무를 판별합니다.
Is_Moving	움직의 유무를 판별합니다.
Is_Targeting	타겟팅 스킬인지 아닌지 판별하는 컬럼입니다.
Doom_Stack	플레이어에게 부여하는 파멸의 징조 스택 수를 의미합니다.
Skill_Range_x, z	스킬의 x축, z축의 크기를 의미합니다.
Damage	0~10으로 eo미지의 강도를 나타냅니다. 10은 즉사 대미지입니다.
Buff_ID	스킬에 적용되는 버프의 ID를 나타냅니다. 파멸의 징조에 해당하는 ID를 사용할 경우, Doom_Stack의 수치 만큼의 스택이 적용된 파멸의 징조를 사용합니다.

ID 규칙

1 2 3 4

1 3 001 01

1. 스킬임을 나타냅니다.
2. 1은유저, 2는 일반 몬스터, 3은 보스 몬스터를 의미합니다.
3. 몬스터의 인덱스입니다.
4. 스킬의 인덱스입니다.

© NEXON Korea Corp. & devC

Skill_ID	Skill_Name	Skill_Type	Skill_Delay	Hit_Reaction	Is_Casting	Is_Moving	Is_Targeting	Skill_Distance	Skill_Range_x	Skill_Range_z	Damage	Buff_ID
int	string	enum	float	enum	bool	bool	bool	float	float	float	int	int
1200101	기본 공격	Single	0.65	None	false	false	true	2			1	
1200201	기본 공격	Single	1.3	None	false	false	true	20			1	
1200202	박치기	Single	1.5	None	false	false	true	3	8	8	1	
1200203	휘둘러치기	AoE	3	Knockback	true	false	false	2			1	
1200301	기본 공격	Single	0.55	None	false	false	true	2			1	
1200401	기본 공격	Single	0.65	None	false	false	true	2.5			1	
1200501	기본 공격	Single	0.7	None	false	false	true	3			2	
1200502	들이받기	AoE	2	Knockback	true	false	true	20	6	20	3	
1200503	달려들기	AoE	2.5	Knockback	true	false	false	5	14	14	3	
1200601	기본 공격	Single	1	None	false	false	true	3			2	

1201103	회전베기	광역	0.8	Knockback	true	false	false	5	14	14	3	NULL

© NEXON Korea Corp. & devC

Buff_ID	Buff_Name	Buff_Target	Buff_Stack	Damage_Type	Damage_Per_Tick	Tick_Interval	Damage_Multiplier	Break_Damage_Multiplier	Buff_Duration
int	string	enum	int	enum	float	float	float	float	float
1001	파멸의 징조	player	0 (initial)	암흑	0.5	1	1.05	1.1	15
1002	희망의 불씨	player	0 (initial)				1.05		15

컬럼 설명

Buff_Stack	버프 스택을 나타냅니다. 파멸의 징조의 경우, 스킬 테이블의 Doom_Stack을 참조합니다.
Damage_Type	대미지의 타입을 나타냅니다. enum 값은 none, 암흑, 신성, 출혈, 화상, 빙결, 감전, 정신, 중독을 사용하며 데미지의 타입이 없다면 none, 대미지를 입히는 버프가 아니라면 NULL을 사용합니다.
Damage_Per_Tick	틱당 대미지를 나타냅니다.
Tick_Interval	대미지의 간격을 나타냅니다. 초 단위로 판별합니다.
Damage_Multiplier	대미지의 증가량을 나타냅니다.
Break_Damage_Multiplier	브레이크 대미지의 증가량을 나타냅니다.
Buff_Duration	버프의 지속시간을 나타냅니다.

© NEXON Korea Corp. & dev