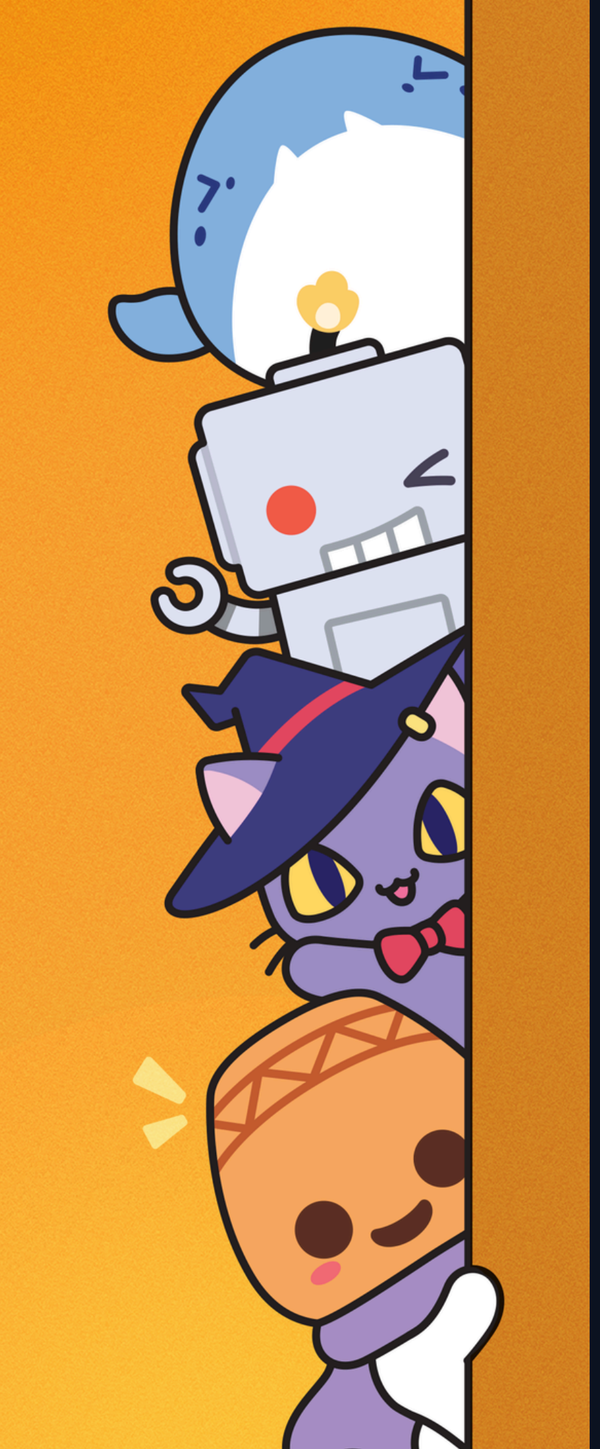


마도학자 분석 및 개선 제안서

서정원

Tel 010 - 2315 - 3848

E-mail jweon1997@gmail.com

목차

1

개요

- 문서 개요
- 유저 인식 및 반응 분석
- 동일 포지션 내 입지 분석
- 개선 목록
- 개선 방향

2

서포트 능력 추가

- 퍼밀리어와 친하게 지내기
- 롤리팝 크러쉬 효과 추가

3

전투 구조 개선

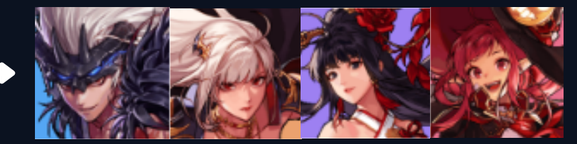
- 용암지대 생성물약 개선
- 애시드 클라우드 개선
- 설치형/탑승형 스킬 개선
- 메가드릴 개선

4

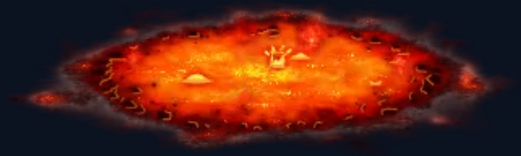
버프 스킬 개선

- 개선 필요성
- 스위트 캔디바
- 케미컬 파우더
- 퍼밀리어와 친하게 지내기





동일 포지션 내에서 강점이 뚜렷하게 드러나지 않음



개선이 필요한 스킬 - 용암지대 생성물약



개선이 필요한 스킬 - 메가드릴

개선 제안 목적

마도학자는 설치형·장판형 스킬과 탑승형 스킬을 주로 사용하는 보조딜러형 시너지 캐릭터입니다.

상위 콘텐츠 환경에서 전투 구조의 강점이 충분히 발휘되기 어렵고,
파티 내 포지션 역시 다소 애매하게 인식되는 상황이 발생하고 있습니다.

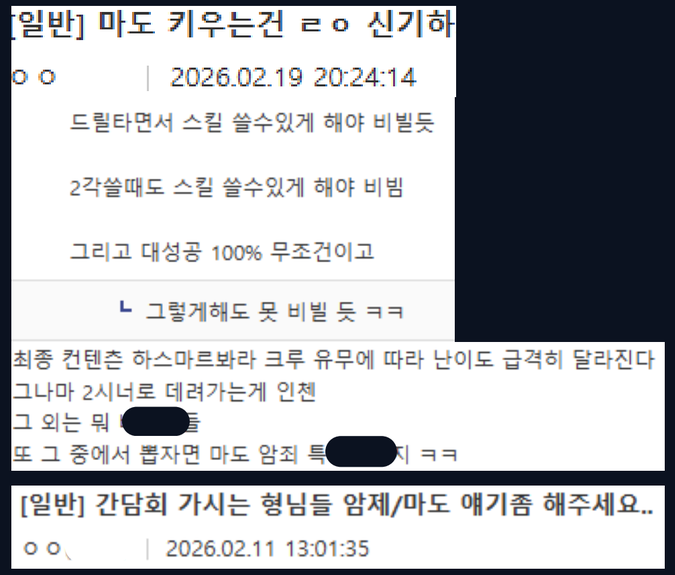
본 문서는 이러한 배경을 바탕으로 마도학자의 개성을 유지하면서도,
플레이 경험과 파티 기여를 개선할 수 있는 방향을 제안하는 데 목적이 있습니다.

**※장판형 스킬 : 특정 위치에 공격 영역이 생성되어 일정 시간 동안
범위 내 대상에게 지속적인 피해 또는 효과가 적용되는 스킬입니다.**

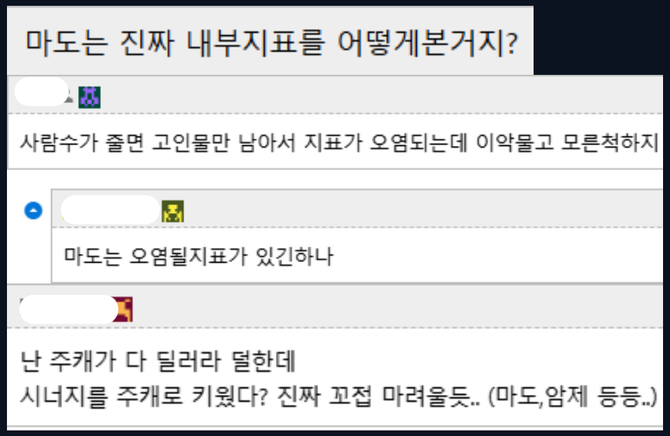
유저 인식 및 반응 분석



< 던파m 공식 홈페이지 >



< 던전앤파이터m 갤러리 >



< 아카라이브 - 던파모바일 채널 >

커뮤니티 인식 및 개선 요구

가장 활발한 커뮤니티 3개를 대상으로 시즌5 출시 이후 시점부터
‘마도’ 키워드로 검색해서 나온 모든 마도학자 관련 게시글을 확인한 결과,

마도학자의 성능 및 활용도에 대한 개선 필요 의견이 반복적으로 확인되었습니다.

다만 해당 자료는 커뮤니티 이용자들의 주관적 경험과 체감에 기반한 정성적 데이터로,
객관적 지표로 일반화하기에는 한계가 존재합니다.

하지만 여러 커뮤니티에서 유사한 개선 요구가 반복적으로 확인된다는 점에서,
캐릭터 인식 현황을 파악하는 참고 자료로 활용하였습니다.

확인된 불편 요소

- 탑승형 스킬 운용 부담
- 장판형 스킬의 딜 누수
- 시너지 캐릭터로서의 애매한 포지션
- 반복 입력이 필요한 버프 구조

동일 포지션 내 마도학자의 입지 분석



비교 지표 선정 근거

본 비교는 보조딜러형 시너지 캐릭터의
사망 시 메인 시너지 효과의 잔존 여부와 추가 파티 기여 수단을 기준으로 진행했습니다.

메인 시너지 효과가 사망 후에도 유지되는 스킬은 높은 점수를 부여했고,
사망 시 즉시 소멸하는 스킬은 상대적으로 낮게 평가했습니다.

또한 메인 시너지 외에 파티원 화력이나 전투 환경에 도움을 주는
추가 기여 수단의 보유 여부를 별도 점수로 반영했습니다.

직업	메인 시너지 스킬	추가 파티 기여	총점	근거
소울브링어	5	2	7	사망 후에도 메인 시너지 스킬 유지 / 달의 커튼, 카잔 보유
무녀	5	0	5	사망 후에도 메인 시너지 스킬 유지
다크템플러	3	1	4	사망 시 메인 시너지 스킬 소멸 / 블랙 미러 보유
마도학자	3	0	3	사망 시 메인 시너지 스킬 소멸

파티원으로서의 입지

시너지 캐릭터는 사망 이후에도 메인 시너지 효과가 유지되거나,
추가 파티 기여 수단을 함께 보유한 직업이 더 선호되는 경향이 있습니다.

반면 마도학자는 사망 시 메인 시너지 효과가 즉시 소멸하며,
파티원에게 도움을 줄 수 있는 추가 보조 수단도 없습니다.

이로 인해 동일 포지션 내에서도
파티 기여 측면의 강점이 상대적으로 덜 부각되고 있습니다.

운용 난이도 대비 효율성 저하

마도학자(보통), 소울브링어(보통),
무녀(쉬움), 다크템플러(쉬움)의
공식 난이도를 감안했을 때,

마도학자는 비교적 높은 운용 난이도에 비해
얻는 리턴이 부족한 편입니다.

마도학자 개선 목록

약화된 파티 기여



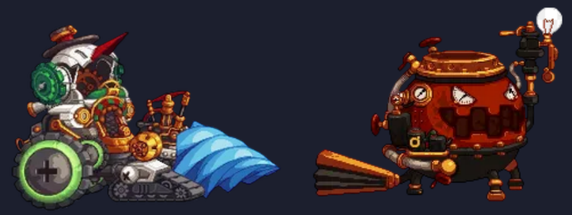
< 마도학자의 능력치 육각형 그래프 >

마도학자는 상태이상과 무력화를 통해
파티 전투에 기여하는 구조를 가지고 있었습니다.

그러나 상위 콘텐츠에서는
상태이상 면역 몬스터 비중이 높아지며,
강점이 충분히 발휘되기 어렵습니다.

이로 인해 강점으로 설계된 능력이
현재 파티 전투에 기여하지 못하고 있습니다.

전투 구조 한계



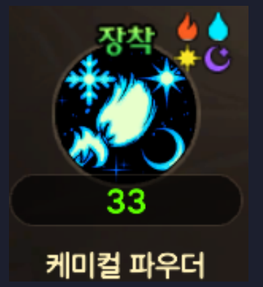
< 탑승형 스킬 >



< 설치형 장판 스킬 >

- 마도학자는 장판 및 탑승형 스킬 비중이 높습니다.
- 지속 피해 및 채널링 중심 구조는
  이동이 잦은 보스와의 전투에서
  딜 누수가 발생하기 쉽습니다.
- 탑승형 스킬은 생존과 패턴 대응에 유용하지만,
  일부 콘텐츠에서는 몬스터 공격에 의해
  파괴되는 상황이 발생합니다.

불편한 버프 운용





< 다른 직업들과 달리 계속 사용해야하는 2개의 버프 스킬>

- 버프 스킬에 지속시간, 횟수 제한이
  동시에 존재하여 편의성이 떨어집니다.
- 반복 입력이 필요한 버프 구조는
  모바일 환경에서 특히 더 부담으로 느껴질 수 있습니다.
- 모바일 환경에서는 간결한 입력 구조가
  안정적인 플레이로 이어집니다.

마도학자 개선 방향

서포트 능력 추가



< 새로운 버프 스킬 >

- 속성 스킬 운용과 연결되는 새로운 버프 스킬 추가
  (적 속성 저항 감소)
- 파티 기여 수단 보강
- 기존 개성을 유지하면서 서포트 능력 강화

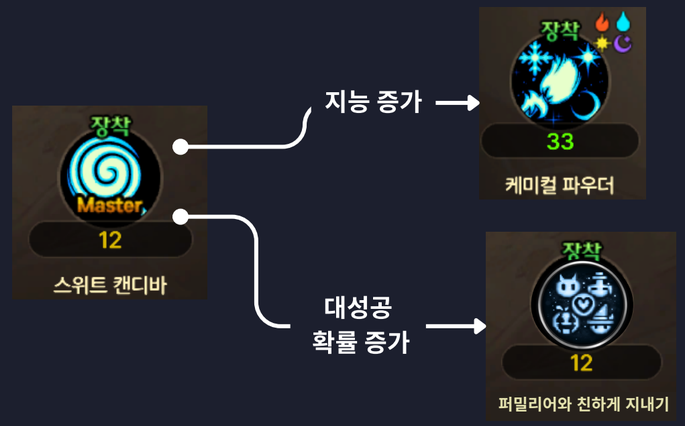
전투 구조 개선



< 설치형 장판 스킬 개선 >

- 장판형 스킬의 딜 누수 완화
- 설치물 및 탑승 스킬의 안정성 보강
- 메가 드릴 기동성 및 안정성 개선

버프 운용 개선



< 버프 스킬 통합 >

- 반복 사용이 필요한 버프 구조 정비
- 기능 이전을 통한 버프 역할 재구성

PART 1. 서포트 능력 추가

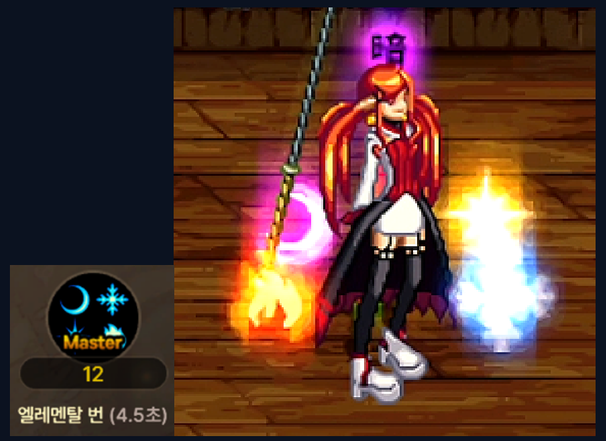
기존 강점인 ‘무력화’ 능력이 발휘되기 어려운 현재 환경을 보완하기 위해, 파티 기여 수단을 추가합니다.

- 신규 스킬 추가 – 퍼밀리어와 친하게 지내기
- 기존 스킬 효과 확장 – 롤리팝 크러쉬

서포트 능력 추가 - 퍼밀리어와 친하게 지내기 - 개요



< 레퍼런스 - 달의 커튼 (속성 저항 감소) >



< 레퍼런스 - 엘레멘탈 번 (속성 활성화 방식) >



< 스킬 발동 예시 >

※ PC 버전의 '퍼밀리어와 친하게 지내기'를 리메이크한 스킬입니다.

기획 의도

마도학자는 보조딜러형 시너지 포지션으로,
전투에 적극적으로 참여하는 직업입니다.

따라서 기존 패시브나 버프 스킬에 단순히 수치를 추가하는 방식이 아닌,
전투 참여와 직접적으로 연결되는 신규 버프 스킬을 추가합니다.

지속시간은 약 30초 수준으로 설정하여 유지 부담은 크지 않도록 하며,
스킬 사용 시 자연스럽게 갱신되는 구조로 설계합니다.

또한, 버프가 활성화된 상태에서 대성공이 발동할 경우
일정 시간 강화된 효과가 적용되도록 하여,
기존 대성공 콘셉트가 서포트 능력으로 이어지도록 했습니다.

내러티브

마도학자는 퍼밀리어와 더 오래 함께할수록
유대가 깊어진다고 믿습니다.

퍼밀리어를 소환해 곁에 머물게 하며,
그 영향으로 주변 적의 속성 저항이 감소합니다.

스킬의 대성공이 발동하면
퍼밀리어의 기운이 더욱 강하게 발현됩니다.

서포트 능력 추가 - 퍼밀리어와 친하게 지내기 - 상세

스킬 발동 예시



퍼밀리어와 친하게 지내기 시전



애시드 클라우드(성공) - 잭 프로스트 활성화



용암 포션(성공) - 잭 오랜턴 활성화





용암 포션(대성공) - 잭 오랜턴 연출 변경

스킬 설명

속성 스킬 사용 시
해당 속성에 해당하는 퍼밀리어가 활성화됩니다.

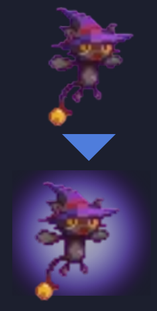
활성화된 퍼밀리어는 일정 시간 동안 유지되며,
마도학자를 중심으로 몬스터의 해당 속성 저항을 감소시키는
오라 효과를 발생시킵니다.

동일 속성 스킬 재사용 시 해당 퍼밀리어의 지속시간은 갱신되며,
서로 다른 속성 퍼밀리어는 독립적으로 활성화됩니다.

대성공 발동 시 해당 속성의 퍼밀리어가
일정 시간 강화 상태로 전환됩니다.

퍼밀리어 연출

퍼밀리어는 기존에도
일부 스킬의 성공/대성공 여부를 알리는
연출 요소로 사용되고 있습니다.

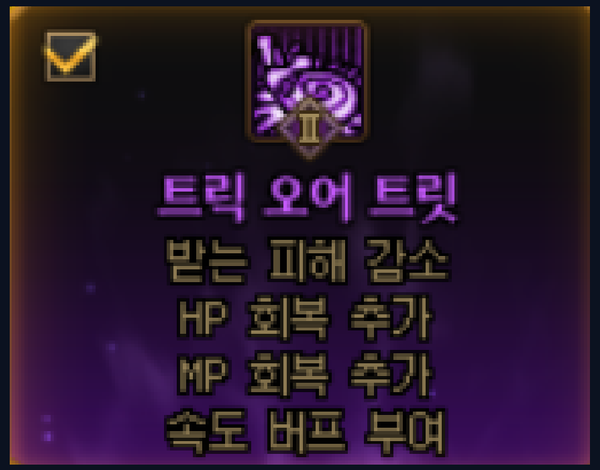


연출 시간은 0.2초 가량으로 매우 짧지만,
순간적으로 연출이 겹쳐 보일 수 있어
오라와 구분되는 별도의 글로우 효과를 추가하여
가시성을 보완합니다.

서포트 능력 추가 - 롤리팝 크러쉬 효과 추가



< 던파M 롤리팝 크러쉬 >



< 레퍼런스 - PC 던파 스킬 개화 >



<추가 효과 적용 예시 >

사탕 생성 기능 추가

기존 PC 버전의 ‘트릭 오어 트릿’ 스킬 개화를 기반으로,
공격 시 생성되는 사탕을 습득하면 아군이
추가적인 보조 효과를 얻을 수 있는 기능을 추가합니다.

또한 파티원의 스킬 이펙트 투명도를
최소화한 상태로 플레이하는 유저들을 감안해서,

사탕 습득 범위를 PC 던파보다 넓게 설정하여
효과를 보다 쉽게 활용할 수 있도록 합니다.

추가된 효과 설명

롤리팝 크러쉬 적중 시 일정 확률로 사탕이 1 ~ 3개 생성됩니다.
(1개 - 25%, 2개 - 50%, 3개 - 25%)

생성된 사탕은 일정 시간 동안 필드에 유지되며,
일정 범위 내에 접근한 아군이 자동으로 획득합니다.
(NPC, 소환물 제외)

사탕은 다음 세 가지 효과 중 하나를 제공합니다.

- 빨간 사탕 : 슈퍼아머 부여, 물리/마법피해 감소 25% 감소
- 파란 사탕 : 공격 속도 / 이동 속도 / 캐스트 속도 11% 증가
- 초록 사탕 : HP / MP 40% 회복

빨간, 파란 사탕의 효과는 20초 동안 유지됩니다.

추가 효과 레퍼런스

- 블랙미러
  쿨타임 - 20초
  블랙미러의 방어막 유지시간 - 10초
  방어 횟수 - 15회
  물리/마법피해 감소율 - 25%

- 카이
  공격속도, 캐스팅 속도 증가 - 11%

- 신념의 오라 / 신실한 열정
  공격속도, 이동속도 증가 - 11%

PART 2. 전투 구조 개선

장판형 스킬의 딜 누수와
설치형·탑승형 오브젝트 운용에서 발생하는 제약을 보완합니다.

- 장판형 스킬 딜 누수 완화
- 설치형 / 탑승형 오브젝트 안정성 보강
- 메가 드릴 운용 구조 개선

전투 구조 개선 - 용암지대 생성물약 - 개선 필요성



< 무력화를 통한 스킬 연계 >



< 몬스터의 이동으로 발생한 딜 누수 >

장판형 설치 스킬

- 장점: 설치 후 자유로운 기동성 확보 및
  풀히트 시의 높은 총합 데미지 계수.

- 단점: 총 피해량을 확보하려면
  대상이 일정 시간 범위 내에 유지되어야 하며,
  움직이는 몬스터 상대로 딜 누수가 발생하기 쉬움.

용암지대 생성물약 & 플로레 컬라이더 연계

마도학자의 핵심 장판 스킬인 두 스킬은 ‘콤보스킬’을 통한 연계로
사용되는 경우가 많은 스킬입니다.

스킬명	쿨타임 / 지속시간	무력화	기획 의도
용암 물약	19초/4초	슬로우	용암 포션을 슬로우 느려진 적에게 플로레 컬라이더 홀딩 → 풀히트 용이 → 무력화된 상대에게 또 다른 스킬 사용
플로레 컬라이더		경직을 통한 홀딩	

문제 원인 분석

- 상태 이상 면역에 의한 메타 변화

  과거에는 플로레 컬라이더의 홀딩과 용암 물약의 슬로우로 풀히트가 용이했으나,
  몬스터의 상태 이상 면역으로 인해 해당 메커니즘이 원활하게 작동하지 않는 상황이 발생합니다.

- 이동형 보스 패턴에 의한 딜누수 고착화

  적이 장판 밖으로 이탈할 경우, 50% 이상의 데미지 누수가 빈번하게 발생합니다.

- 개선 방향

  적의 이동 상황에서도 최소 피해가 보장될 수 있는 보완이 필요합니다.

전투 구조 개선 - 용암지대 생성물약 - PC 던파 개선 사례



< PC 던파에 추가되었던 비터스 캔디바 (가열로, 메가 드릴, 용암 물약)>



< 차징 시스템을 사용중인 엘레멘탈 마스터 - 던파m >

비터스 캔디바 도입 사례 분석

비터스 캔디바 시스템은 장판형 스킬 구조를 보완하기 위한 시도로,
특정 스킬키를 차징하면 ‘실패’의 형태로 발동되는 패시브 스킬입니다.

추가 효과를 통한 전투 선택지 확장이라는 긍정적인 평가를 받았습니다.

다만 발동을 위한 차징 입력이 요구되면서
스킬 간 템포가 끊기고 연계 흐름이 부자연스럽다는 의견이 존재했으며,
반복 입력 구조가 운용 피로도로 이어진 사례로 확인됩니다.

모바일 환경 적용 방향 검토

던파 모바일에서도 차징 기반 스킬 구조가 일부 존재하지만,
엘레멘탈 마스터 사례를 고려할 때 모바일 환경에서는
입력 인터페이스 특성상 운용 부담이 더욱 크게 체감될 가능성이 있습니다.

이에 따라 본 제안에서는 PC 사례의 연출 방향은 참고하되,
추가 입력 중심의 발동 방식은 지양하고
자연스러운 스킬 흐름을 유지하는 방향으로 설계했습니다.

전투 구조 개선 - 용암지대 생성물약 - 개선 상세

스킬 발동 과정 예시



기획 의도

장판형 스킬 특성상
몬스터 이동 시 딜 누수가 발생합니다.

이를 보완하기 위해
물약 투척 시 폭발 피해를 추가하고,

기존 총 피해량 기준으로
폭발 피해와 장판 피해 비율을 재조정하여

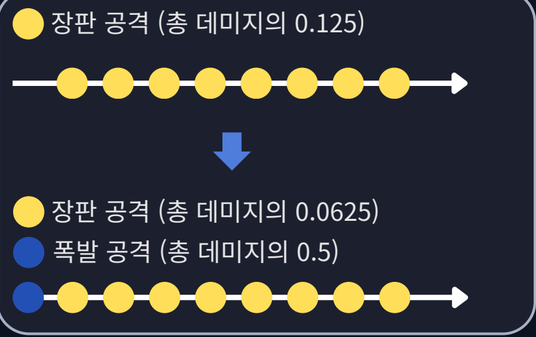
적의 이동에 따른 딜 손실을 최소화하여
안정적인 피해량을 확보합니다.

스킬 설명

용암지대를 만드는 물약을 던져 폭발 피해를 준 뒤,

일정 시간 동안 지속 피해를 주는 용암지대를 생성합니다.

공격 방식 변경



전투 구조 개선 - 애시드 클라우드 - 개선 필요성



< 블랙 망토로 홀딩 → 풀히트 용이 >



< 블랙 망토로 홀딩 불가능 → 딜누수 >

애시드 클라우드 & 블랙 망토 연계

애시드 클라우드와 블랙 망토는 '콤보스킬'을 통한 연계로
사용되는 경우가 많은 스킬입니다.

스킬명	쿨타임	무력화	기획 의도
애시드 클라우드	9.5초	x	애시드 클라우드 사용 후 블랙 망토를 통한 안정적인 연계
블랙 망토		홀딩	

그러나 최근 상위 콘텐츠 환경에서는
상태 이상 면역 몬스터의 증가로 인해
블랙 망토를 통한 홀드 연계가 안정적으로 이루어지지 않아
콤보 운용이 어려운 상황이 발생하고 있습니다.

개선 필요성

애시드 클라우드 역시
앞서 설명한 용암지대 생성 물약과 동일한 원인으로
상위 콘텐츠 환경에서 잦은 딜 누수가 발생합니다.

몬스터가 스킬 범위를 벗어날 경우
지속 피해의 상당 부분이 누락되며,
스킬의 총 피해가 안정적으로 발휘되지 않는 문제가 발생합니다.

따라서 몬스터의 이동 상황에서도
최소 피해가 보장될 수 있는 보완이 필요합니다.

전투 구조 개선 - 애시드 클라우드 - 개선 상세

스킬 발동 과정 예시



기획 의도

장판형 스킬 특성상
몬스터 이동 시 딜 누수가 발생합니다.

이를 보완하기 위해
구름 생성 시 즉시 번개 피해를 추가하고,

기존 총 피해량 기준으로
번개와 장판 피해 비중을 재분배하여

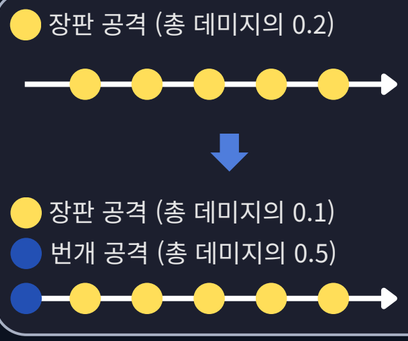
적의 이동에 따른 딜 손실을 최소화하여
안정적인 피해량을 확보합니다.

스킬 설명

산성비를 뿌리는 구름을 생성합니다.

구름 생성 시 대형 번개가 먼저 떨어져 피해를 주며,
이후 산성비가 범위 내 적에게 지속 피해를 줍니다.

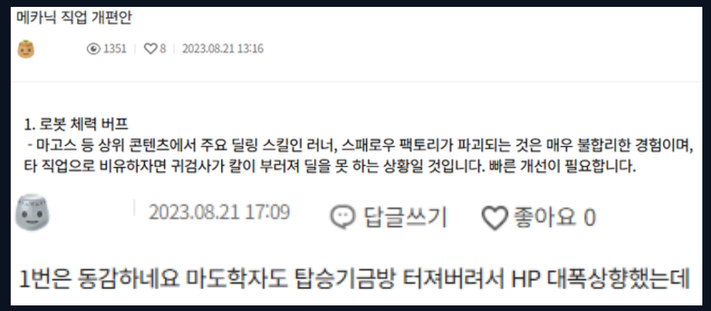
공격 방식 변경



전투 구조 개선 - 설치형/탑승형 오브젝트 스킬 - 안정성 문제의 변천사

전직	스킬명/항목명	내용
마도학자	공통	[던전] 탑승물 HP가 증가됩니다.

2022. 05. 19 업데이트(마도학자 - 탑승물 체력 증가)
원인 - 로터스 레이드



2023. 08 남메카닉 유저들의 개선 요구 글 - 공홈 게시판
원인 - 미고스 등 상위 컨텐츠

■ 메카닉(남)

스킬명/항목명	
소환물	[공통] 무적 또는 슈퍼아머 판정이 표시되지 않도
	[던전] 소환물이 피격 받지 않도록 개선됩니다.

2025. 03. 20 업데이트(메카닉 - 소환물 무적)

2. 플컬은 무적이 아니라 박살나기도 합니다.

옆집 토끼 인형이랑 메카닉 로봇들도 무적인 시대인데...

2026. 01 마도학자 개선 요구 글 - 공홈 게시판
원인 - 아스마르 등 상위 컨텐츠

상위 콘텐츠 난이도 상승에 따라 오브젝트 스킬의 생존 문제가 반복적으로 발생하고 있습니다.

설치형/탑승형 오브젝트 스킬 안정성 이슈

마도학자의 설치형 및 탑승형 스킬은 체력을 가진 오브젝트 형태로 동작하기에
콘텐츠 난이도 상승 시 몬스터 공격에 의해 파괴되는 문제가 반복적으로 발생해 왔습니다.

2022년 로터스 레이드에서는 탑승기가 네임드 공격에 빈번하게 파괴되는 문제가 확인되었고,
이에 따라 HP가 대폭 상향되는 개선이 이루어진 바 있습니다.

이후에도 상위 콘텐츠 등장과 함께 유사한 문제가 재차 발생하였으며,
2025년에는 메카닉의 소환물이 동일한 문제로 무적 판정을 부여받는 개선이 진행되었습니다.

설치형/탑승형 오브젝트 스킬 안정성 이슈

오브젝트 기반 스킬의 안정성 문제는 콘텐츠 환경 변화에 따라
반복적으로 발생해 온 이슈입니다.

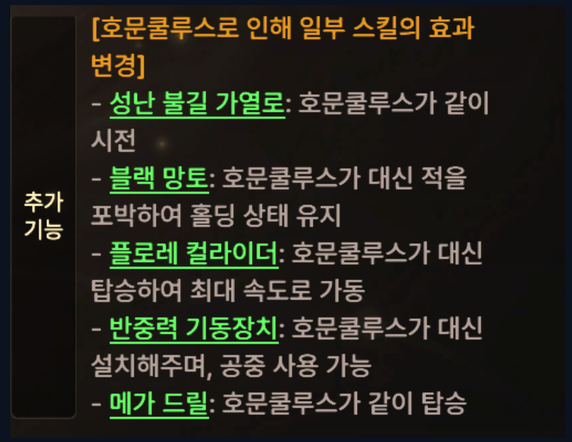
현재 마도학자의 탑승형 및 일부 스킬 역시
상위 콘텐츠 환경에서 파괴되는 상황이 지속적으로 나타나고 있습니다.

전투 구조 개선 - 설치형/탑승형 오브젝트 스킬 - 플로레 컬라이더 개선





< 아스마르의 공격 한번에 부서진 플로레 컬라이더 >



< 탑승기에서 설치기로 바뀐 플로레 컬라이더 >

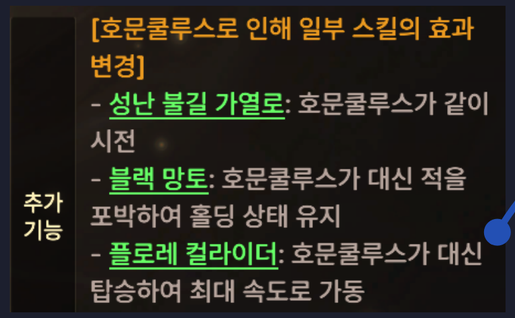
안정성 개선 필요성

현재 플로레 컬라이더는 상위 콘텐츠 환경에서
몬스터 공격에 의해 쉽게 파괴되는 문제가 발생하고 있습니다.

과거 탑승형 스킬로 설계된 당시에는 플로레 컬라이더의 HP가
마도학자의 생존력과 직결되어 밸런스 조정에 신중할 수밖에 없었으나,
플로레 컬라이더는 2차 각성 이후 설치형 오브젝트 스킬 구조로 변경되었습니다.

특히 최근 남메카닉의 소환물이 무적 판정으로 바뀐 사례를 고려할 때,
플로레 컬라이더 또한 설치형 스킬로서
안정성 보완이 필요한 상황이라고 판단합니다.

개선 사항



< 우르보로스 추가 기능 설명 >

텍스트 변경

플로레 컬라이더: 호문쿨루스가 대신 탑승하여 최대 속도로 가동.
플로레 컬라이더가 피격 받지 않습니다.

전투 구조 개선 - 탑승형 오브젝트 스킬 - 메가드릴의 장점, 단점



< 메가 드릴 >



장점

특수 상황 딜링 능력

긴 탑승 지속 시간을 활용해
위험 패턴 구간에서도 안정적인 지속 딜링이 가능

강력한 몰이 능력

빨아들이는 효과를 통해 몬스터를 고정시켜,
안정적인 풀히트 가능

이동 기반 타점 보정

가열로, 플로레 컬라이더와
달리 시전 중 이동이 가능하여 공격 타점을 상황에 맞게 조정 가능



단점

소환 선딜레이

소환 시 발생하는 긴 선딜레이로 인해 위험에 노출

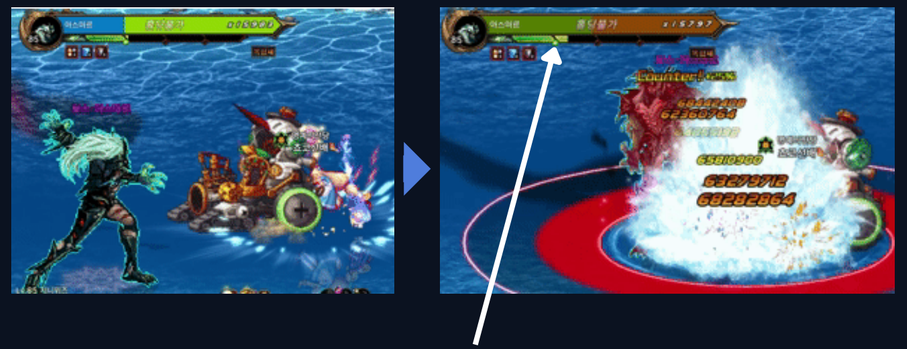
관성에 따른 운용 부담

차량처럼 가속이 붙는 이동 구조로 인해,
방향 전환 시 불편함.

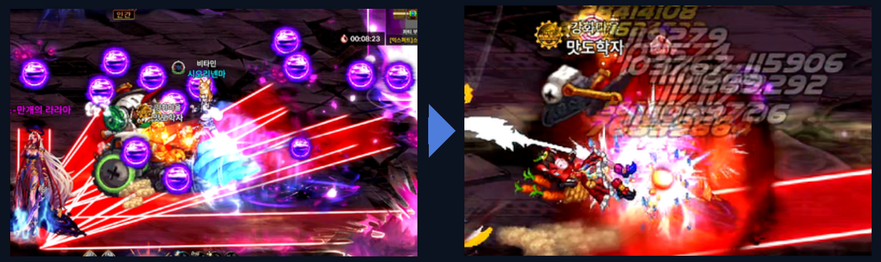
쿨타임 운영 비효율

탑승 중 회복되는 쿨타임을 충분히 활용하지 못해,
전투 효율 저하 발생

전투 구조 개선 - 탑승형 오브젝트 스킬 - 메가드릴 개선 필요성



< 메가 드릴 탑승 중 피격시에도 패턴 게이지 상승 >



< 기본 패턴 한번에 파괴된 메가 드릴 >



< 대부분의 마도학자가 채용하는 메가 드릴 룬 >

최근 콘텐츠 환경에서 발생하는 제약

- 상위 콘텐츠 보스 공격에 피격 시 메가 드릴이 쉽게 파괴됩니다.
- 아스마르 등 일부 보스의 공격은 피격 시,
  패턴 게이지의 상승으로 인하여
  드릴 탑승 상태에서도 패널티가 발생합니다.
- 상위 콘텐츠 보스에게는 끌어당기는 효과가 적용되지 않아
  기존의 몹몰이 및 풀히트가 쉬웠던 장점이 사라집니다.

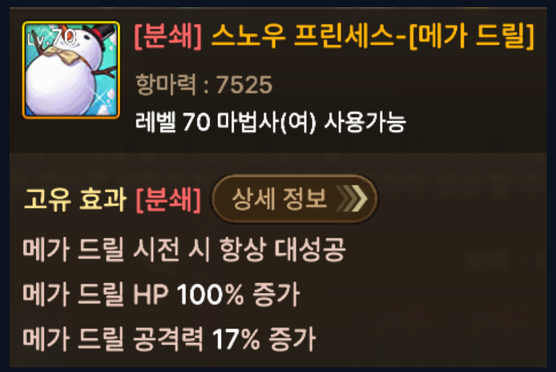
장점 상쇄로 인한 핵심 스킬의 가치 저하

이러한 환경 변화로 인해 메가 드릴이 보유한
안정성 및 쉬운 풀히트가 가능한 장점이
충분히 발휘되지 못하고 있습니다.

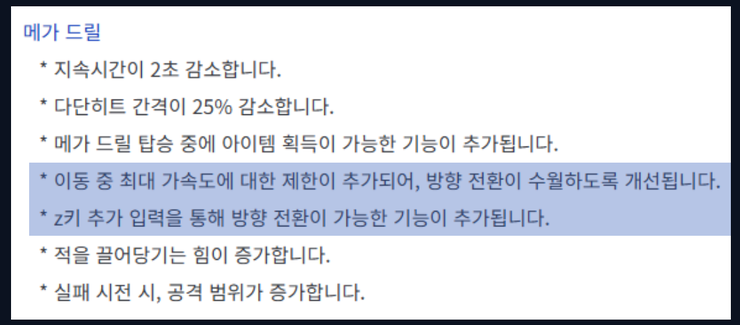
특히 메가 드릴은 핵심 딜링 스킬인 45제 스킬로,
다수의 마도학자가 룬 각인을 집중 투자하는 스킬입니다.

따라서 해당 스킬의 안정성 및 운용의 제약은
캐릭터 전반의 딜링 구조에 직접적인 영향을 미치는 요소로 작용합니다.

전투 구조 개선 - 탑승형 오브젝트 스킬 - 메가드릴 개선



< 시즌5 빗자루 고유 효과 >



< 2018. 08. 29 PC던파 업데이트 >



< 방향 전환 레퍼런스 - 이동 사격 >

메가 드릴의 안정성 보강

메가 드릴은 상위 콘텐츠 환경에서 파괴 리스크가 높습니다.

다만 이번 시즌 에픽 무기에서 HP 100% 증가 옵션을 제공하고 있는 만큼,
메가 드릴 HP의 과도한 상향이나 무적 부여는
옵션의 의미를 약화시킬 수 있습니다.

대신 일반 패턴 구간에서는 안정성을 확보하되
고위험 패턴에서는 리스크가 존재하는 수준으로 HP를 증가시킵니다.

또한 일부 보스전에서
메가 드릴 탑승 중 피격은 게이지 상승 조건으로 처리되지 않도록 조정합니다.

조작 편의성 개선

PC 던파 마도학자 패치를 참고하여,
이동 중 최대 가속도 제한을 추가하여 방향 전환이 수월하도록 개선합니다.

또한 메가 드릴 탑승 중
회피이동 입력을 통해 즉시 방향 전환이 가능하도록 기능을 추가합니다.

레인저의 '이동 사격' 스킬의 방향 전환 방식과 동일한 구조를 적용합니다.

이를 통해 기존의 가속 구조는 유지하면서도
보스 이동 추적 과정에서 발생하던 불편함을 완화하고,
딜 누수를 최소화하는 방향으로 조정합니다.

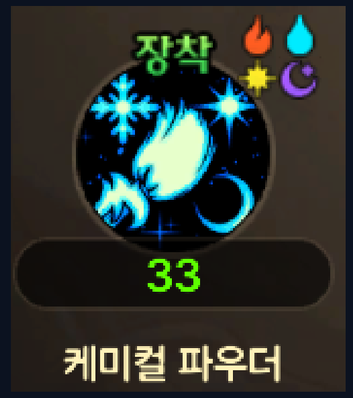
PART 3. 버프 스킬 개선

반복 입력 부담이 큰 기존 버프 구조를 정리하고,
각 기능을 역할에 맞게 재배치합니다.

- 버프 스킬 지속 시간 무제한화
- 스위트 캔디바 기능 이전
- 케미컬 파우더 / 퍼밀리어와 친하게 지내기 재구성

버프 스킬 개선 - 개선 필요성





지속 시간이 무제한이 아니고 사용 횟수 제한까지 있는 마도학자의 버프스킬

캐릭터 변경 사항 중 먼저 버프 스킬 변경 사항을 안내 드립니다.

기존 버프 스킬은 스킬 사용 시간과 쿨타임에 간격이 있어, 재사용 중 전투의 흐름이 끊어지기도 하였는데요.

이번 개편을 통해 주요 버프 스킬의 지속 시간을 무제한으로 조정하였습니다.

이로써 버프 시간 관리가 용이해져 플레이가 한층 쾌적해질 것으로 기대합니다.

< 2023. 03. 23 업데이트 내용 >

※현재 마도학자, 버서커를 제외한 모든 직업의 버프 스킬의 지속시간은 무제한입니다.

현재 구조의 단점

현재 마도학자의 버프는
짧은 지속시간과 사용 횟수 제한이 함께 적용되어
전투 중 반복적인 재시전을 요구합니다.

이러한 구조는 버프 유지 자체에 피로도를 발생시키며,
전투 흐름을 자주 끊는 원인으로 작용합니다.

또한 상위 콘텐츠의 전투 구조 역시
중간에 버프를 반복적으로 재사용할 것을
전제로 설계되었다고 보기 어려워,
현재의 버프 운용 방식은
마도학자에게 상대적으로 불리하게 작용합니다.

모바일 환경에서의 불편

모바일 환경은 PC에 비해
플레이의 제약이 더 크게 작용합니다.

평타, 점프, 백스텝, 회피이동, 스킬 입력을
제한된 화면 안에서 빠르게 한 손가락으로
조작해야하기 때문입니다.

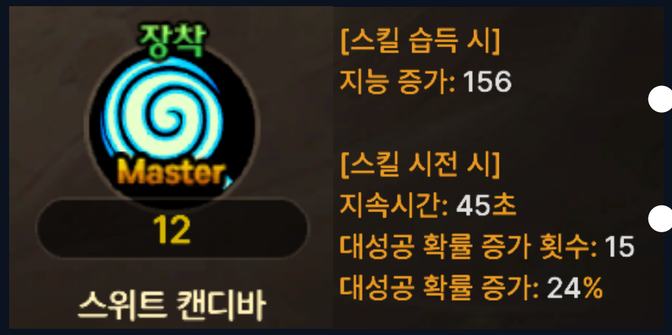
그러므로 버프 지속시간과 사용 횟수까지
별도로 관리하는 현재 방식은
모바일에서 더 큰 불편으로 체감될 수 있습니다.

개선 방향

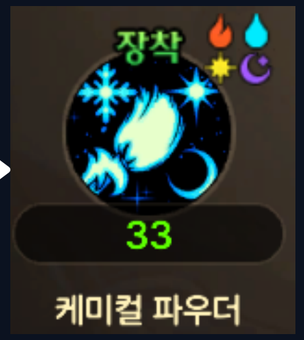
따라서 본 개선안에서는
버프 스킬의 지속시간을 무제한으로 변경하고,
기존 기능은 각 스킬의 역할에 맞게 재구성합니다.

케미컬 파우더는 기본 버프 역할에 맞추어 조정하고,
스위트 캔디바의 대성공 보조 기능은
‘퍼밀리어와 친하게 지내기’ 스킬로 통합합니다.

버프 스킬 개선 - 스위트 캔디바 - 기능 이전



지능 증가



대성공 확률 증가



지능 증가와 대성공 확률 증가 효과를 각각 다른 스킬로 이전하고,
스위트 캔디바 스킬은 삭제합니다.

기획 의도

현재 개선안 기준으로
케미컬 파우더, 스위트 캔디바,
퍼밀리어와 친하게 지내기까지
총 3개의 버프 스킬을 운용하게 됩니다.

버프 수가 과도하게 늘어날 경우
불편함이 커질 수 있으므로,
스위트 캔디바가 보유했던 기능을
각 역할에 맞는 스킬로 분리하여
버프 구조를 보다 간결하게 정리할 필요가 있습니다.

기능 이전

지능 증가 효과는
케미컬 파우더로 이전하고,
대성공 확률 증가 효과는
‘퍼밀리어와 친하게 지내기’로 통합하여,
각 기능이 더 적절한 역할의 스킬에서
작동하도록 정리합니다.

내러티브(대성공)

활성화된 퍼밀리어가 많아질수록
마도학자와의 유대도 더욱 깊어집니다.

이에 따라 대성공 확률 역시
함께 높아지도록 구성하여,
퍼밀리어와의 관계가 전투 성과로
자연스럽게 이어지도록 설계합니다.

운용 부담 완화

대성공 확률 증가는
활성화된 퍼밀리어 수에 따라
단계적으로 증가합니다.

퍼밀리어는 스킬 사용 과정에서
자연스럽게 활성화 및 갱신되며,
지속시간 또한 충분히 길게 설정하여
실전에서 관리 부담이
크게 추가되지 않도록 구성합니다.

버프 스킬 개선 - 케미컬 파우더 - 개선 및 수치 조정

두 번째는, 오버 차지를 통한 장탄수의 무제한화입니다.

물론 어떠한 제한도 없이 장탄수 제한을 제거할 경우 현재의 수배에 달하는 딜링 능력을 획득하게 되므로 탄의 공격력이 큰 폭으로 낮아지게 되지만, 장전 없이 스핏파이어를 운용할 수 있는 편리함이 가장 큰 장점입니다.

< 수치 조정 레퍼런스(스핏파이어 장탄수 무제한화) - 2022. 09. 29 업데이트 내용 >

케미컬 파우더 개선 전, 후

개선 전	개선 후
쿨타임 : 12초	쿨타임 : 5초
지속 시간: 10초	지속 시간: 무제한
사용 횟수: 6회	사용 횟수: 무제한
데미지 추가: 199% + 199	데미지 추가: 수치 하향 조정
팝핑 파우더 추가피해 : 49% + 50	팝핑 파우더 추가피해 : 수치 하향 조정

※1레벨 스킬 기준으로 작성했습니다.
지속시간 변경에 따라 쿨타임을 다른 버프 스킬들 수준으로 조정합니다.

데미지 수치 조정 필요성

케미컬 파우더는
10초의 지속시간과 6회 사용 제한 안에서
기본기 스킬에 추가 피해를 부여하는 스킬입니다.

즉, 짧은 시간 안에 적용 가능한 총량이
자연스럽게 제한되어 있던 스킬이므로,
무제한 지속 스킬로 전환할 경우
기존 수치를 그대로 유지하기는 어렵습니다.

데미지 수치 조정 기준

수치 조정은 단순히 이론상 최대 적용 횟수만이 아니라,
실제 전투에서 기본기를 어느 정도 안정적으로
섞을 수 있는지도 함께 고려해야 합니다.

수련장에서는
비교적 많은 횟수의 기본기 적용이 가능하지만,
실전에서는 이동, 회피, 패턴 대응 등의 영향으로
동일한 횟수를 적용하기 어렵습니다.

따라서 본 개선안에서는
수련장 기준과 실전을 함께 감안해 수치를 재조정합니다.

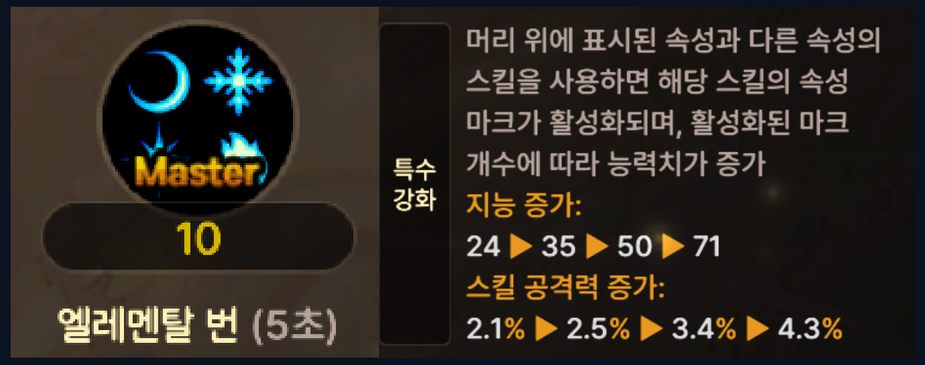
개선 방향

기존 구조가
짧은 시간 안에 제한된 횟수만 적용되는 방식이었다면,

개선 구조는
무제한 유지가 가능한 대신
적용 기회가 더 많아지는 방식입니다.

이에 따라 1회당 추가 피해는 현재보다 낮추되,
실전에서 꾸준히 기여할 수 있는 수치로 조정합니다.

버프 스킬 개선 - 퍼밀리어와 친하게 지내기 - 대성공 확률 조정



< 활성화된 개수에 따른 증가 레퍼런스 - 엘레멘탈 번 >

퍼밀리어와 친하게 지내기 스킬 효과 추가

활성화된 퍼밀리어 수에 따라
대성공 확률이 증가한다.

기획 의도

스위트 캔디바의 대성공 확률 증가 효과는
‘퍼밀리어와 친하게 지내기’로 이관하되,
활성화된 퍼밀리어 수에 따라
증가량이 적용되는 방식을 사용합니다.

이를 통해 기존 캔디바의 핵심 기능을
퍼밀리어 시스템 안에 자연스럽게 통합하고,
유대가 깊어질수록 대성공 확률도 높아진다는
내러티브와 연결되도록 설계합니다.

대성공 확률 조정 필요성

기존 스위트 캔디바의 대성공 확률 증가 효과는
45초 지속, 15회 제한을 전제로 설계된 스킬입니다.

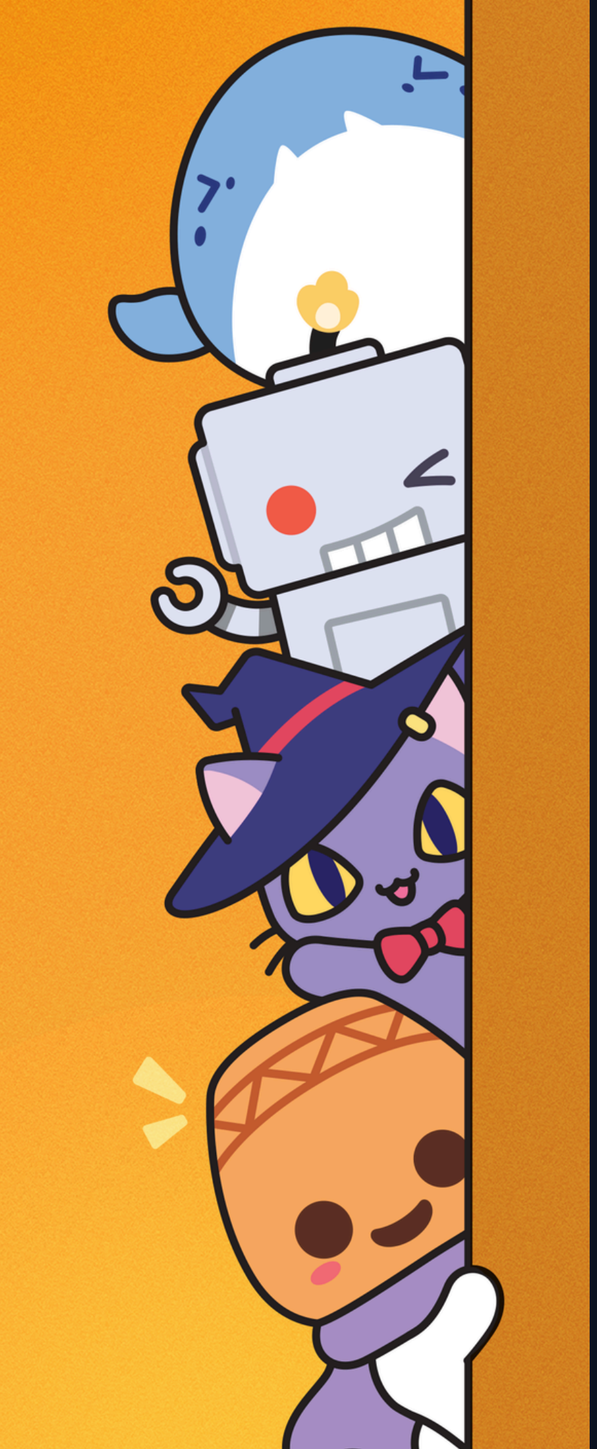
반면 ‘퍼밀리어와 친하게 지내기’는
지속 시간이 무제한이고
퍼밀리어는 전투 과정에서 자연스럽게 활성화되므로,
실전에서 안정적으로 유지되는 스킬입니다.

따라서 기존 수치를 그대로 이관할 경우
대성공 기대값이 과도하게 높아질 수 있어,
새로운 구조에 맞는 수준으로
재조정할 필요가 있습니다.

활성 퍼밀리어 갯수 별 확률 증가

대성공 확률은
활성화된 퍼밀리어 수에 따라 증가하지만,
단계별 증가량 차이는 완만하게 조정합니다.

이를 통해 퍼밀리어 활성 수가 많을수록
보다 높은 효율을 기대할 수 있으면서도,
구간별 체감 격차가 과도하게 커지지 않도록 구성합니다.



감사합니다

서정원

Tel 010 - 2315 - 3848

E-mail jweon1997@gmail.com