

창기사 기본+심화서

[2017 버전]

-들어가기에 앞서

1. 창기사란? [기본]

- 1) 직업 설명
- 2) 장단점
 - 1> 장점
 - 2> 단점

2. 탱커와 적대치에 대해 [기본+심화]

- 1) 들어가기에 앞서
- 2) 이 게임의 적대치 [기본]
- 3) 적대치에 대한 고찰 [심화]

3. 스킬 운용법 [기본]

- 1) 창기사 스킬의 특징
- 2) 연계 스킬의 종류
- 3) 스킬 연계
 - 1> 방패 연타 + 도약 공격 + 압도 연계
 - 2> 방어구 부수기 + 도약 공격 + 압도 연계
 - 3> 반격 찌르기
 - 4> 방패 치기
 - 5> 진격찌르기

6> 정리

4) 분노유발의 완벽 활용 [심화]

1> 강제 분노 기능

2> 적대치 최대 기능

5) 패시브 스킬 방패방어강화의 이해 [기본]

4. 문장 [기본]

5. 특성 [기본]

1) 공격 강화

2) 속도 상승

3) 방어/특수

6. 창기사 운용법 part1. 스킬의 응용 [기본 +심화]

1) 방패방어 [기본+심화]

1> 칼방막 [기본]

2> 방패방어의 응용, 방캔 [심화]

3> 방패방어의 숨겨진 기능, 피해 감소 [심화]

4> 스테미너 관리 [기본+심화]

5> 압도의 재발견 [기본]

2) 포획과 작살 사슬 [기본]

3) 철갑의 의지와 수호의 맹세, 그리고 희생의 의지 [기본]

4) 피해 감소 기능을 하는 또 다른 스킬 [심화]

5) 전선 유지의 기능 [기본]

6) 창기사의 누킹버프 [기본 + 심화]

1> 신뢰의 오라, 전투의 의지 [기본]

2> 신뢰전의 사용 타이밍 [심화]

7. 창기사 운용법 part2 탱킹 [심화]

- 1) 포지셔닝
- 2) 고정탱의 원리

8. 기타 [기본]

- 1) 시점 변경
- 2) 평타의 또다른 기능

9. 마치며

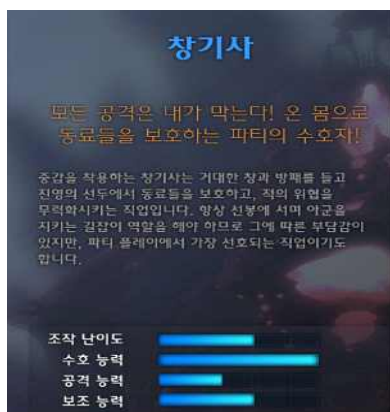
<<들어가기에 앞서>>

상당한 스크롤 압박이 있으므로 시간이 나실 때, 생각날 때 천천히 읽어보시길 강력히 권장드립니다.

[심화] 부분은 어느 정도 테라, 창기사를 운용해보셨던 분들을 위한 것으로 초보 분들은 구태여 이해하려들지 마시고 소셜 읽듯 한번 읽어보셔도 좋습니다. 넘겨도 무방합니다.

1. 창기사란? [기본]

1) 직업 설명



창기사는 말 그대로 창으로 공격하는 직업입니다. 정확히는 창과 방패를 이용해서 플레이하는 직업군입니다. 대부분의 게임이 그러하듯 방패를 든 직업군은 탱커 역할을 많이 맡고 있는데 이 직업도 예상하신대로 탱커입니다. 당연하게도 기본적으로 다른 직업에 비해 딜량이 비교적 낮습니다. 또한 이 게임의 가장 큰 메리트인 논 타겟팅 특성, 창기사 직업 자체의 스킬 운용에 대한 것 등의 이유로 난이도가 상상하는 것 이상으로 높은 편입니다. 마지막으로 직업 특성상 단단함을 요구하기 때문에 가장 높은 방어력을 가진 중갑류 갑옷을 사용하는 직업입니다.

혹시라도 처음 시작하시는 분들 중에 탱커직업군을 선호하는 분이 계시다면 먼저 같은 탱 직업군인 권술사를 체험해보시길 강력히 권장드립니다.(검투사 탱커도 있긴 하지만 이 역시 난이도 있는 탱커직업군이라 따로 언급하진 않겠습니다.)

물론 이 글을 보시는 여러분들도 그러겠지만 저 역시 방패를 활용하는 직업군을 선호하는 검방, 창방 덕후라 이 직업을 택한 것도 있습니다. 제 적성을 찾아 열심히 이 직업을 뺏고 지금은 어딜 가나 제 밥값은 할 정도까지 왔습니다. 적성은 난이도로 찾는 것이 아닙니다. 선택은 여러분에게 달려 있습니다. ^^

2) 장점과 단점

1> 장점

이 게임에서는 탱커 직업군이 권술사, 검투사(탱모드), 그리고 창기사 이렇게 세 종류가 있습니다. 권술사는 강력한 한방한방으로 딜러급의 데미지를 뽑아내면서 탱킹할 수 있는, 공격과 방어가 동시에 되는 스타일인 공격형 탱커이고 검투사(탱모드)는 빠른 공격속도와 다채로운 스킬로 유동적인 대처가 가능한 하이브리드 탱커입니다.

창기사는 우리가 익히 알고 있는 전형적인 탱커로 상대 몬스터의 패턴을 방패로 방어하면서 플레이하는 클래식 탱커입니다. 검투사도 쌍검을 교차하여 방어하는 스킬이 있긴 하지만 검투사가 비교적 딜에 치우쳐있는 클래식 탱커라면 창기사는 방어와 어시스트에 조금 더 특성화되어있는 클래식 탱커라고 할 수 있습니다. 이를테면 파티원 전체에게 데미지를 흡수하는 보호막을 생성해준다면 모든 파티원들의 딜을 순간적으로 올릴 수 있는 자체 버프를 써준다면 하는 것 등이 있습니다.

무엇보다 전 파티원에게 순간적으로 폭발적인 딜이 가능하도록 하는 누킹 버프가 있다는 점이 다른 탱커와는 비교할 수 없는 가장 큰 차이점이자 강점이기도 합니다. 또한 앞서 말씀드렸듯 전 파티원에게 보호막을 거는 스킬이 있다는 점 역시 창기사라는 직업을 대표할 수 있는 큰 메리트이기도 합니다. 마지막으로 직업 특성상 입에 거품 물고 딜을 해야 겨우 어그로를 유지할 수 있는 권술사와는 달리 창기사는 비교적 어그로를 유지하기 쉽기 때문에 던전을 돌 때도 비교적 안정적으로 보스를 공략할 수 있습니다. 따라서 너나할 것 없이 모든 직업군이 탱커 중에서도 창기사 직업을 선호하는 경향이 강합니다.

(정리 : 창기사의 입지가 매우 좋다.)

2> 단점

단점은 먼저 난이도가 제법 있는 직업입니다. 아래에서 자세하게 설명드리겠지만 다른 직업에 비해 방패로 막는 스킬을 통해서 대부분의 스킬사용 후 모션들을 캔슬시켜야 한다는 점이 난이도를 상승하게 하는 가장 큰 요인이라고 하겠습니다.

두 번째로는 탱커라는 직업군 자체의 특징 때문인데요. 다른 게임에서 겪어보셨던 분도, 겪지 못하셨던 분도 계시겠지만 기본적으로 탱커라는 직업은 항상 모든 면에서 선두에 있어야 하는 존재입니다. 즉, 상대 몬스터의 패턴도 제일 먼저 마스터해야하고, 더 많이 숙련이 되어있어야 하며, 상황판단력, 센스 등 모든 면에서 다른 직업군에 비해 앞서있어야 합니다.

마지막으로 테라 게임 자체 특징으로부터 오는 것인데요. 바로 논타겟팅이라는 점입니다. 즉, 공격이 들어오는 방향으로 에임을 맞춰서 방패방어를 해야 한다는 점입니다. 물론, 방패방어의 범위가 180° 정도 되긴 합니다만 보스가 항상 앞에만 있을거라는 보장은 없죠. 여러 가지 유동적인 상황에 의해 전방이 아닌 다른 곳을 방어해야 할 경우도 분명 생깁니다. 뭐.. FPS게임을 접해보신 분들은 비교적 쉽게 적응하실 수 있겠네요.

2. 탱커와 적대치에 대해 [기본+심화]

1) 들어가기에 앞서

-이 항목은 기본적으로 RPG게임의 기본적인 역할분담 개념과 탱커, 어그로에 대한 기본 개념을 필요로 합니다. 모르신다면 네이버, 구글 검색!

2) 이 게임의 적대치 [기본]

우리가 익히 알고 있는 '적대치'입니다. 문자 그대로 몬스터로부터 나에게로 오는 적대성의 크기를 말합니다. 아시다시피 몬스터의 주의를 탱커에게 집중시키고 그동안 측후방에서 딜러가 몬스터를 두꺼 패서 공략하는 것이 기본적인 순서입니다. 이 과정에서 몬스터가 탱커가 아닌 다른 직업군에게 눈을 돌리지 않고 탱커만 보게끔 하는 것(어그로 유지)이 탱커의 최우선 역할이고 이것 가능하게 해주는 수치가 바로 적대치라고 할 수 있죠. 이 과정을 완벽하게, 성공적으로 수행하기 위해선 몬스터가 쓰러질 때까지 탱커가 최고 수치의 적대치를 가지고 있어야하고 때문에 당연히 탱커 스킬 중 몇몇은 기본적으로 적대치가 높게 책정이 되어있습니다.

다음은 크리스탈, 문장 혹은 특성으로 적대치가 붙어있는 스킬과 그 양입니다.

적대치에 영향을 주는 스킬		기본 적대치	추가여부	추가되는 적대치	
	전사의 사슬 VII	O	-	62% (중복 착용 불가)	
	전사의 포효 II	O	-	개당 3.5%(최대 4개 착용 가능)	
	연속 공격	X	고급문장	5%(고급)	
	도발	O	일반문장	20%	5초간 어그로 고정
			희귀문장	40%	
			특성	5%~19%	
	방패 연타	O	고급문장	200%	
			희귀문장		
	충격의 맹타	X	고급문장	50%	
	반격 찌르기	O	일반문장	100%	
			희귀문장	120%	
	전선유지	O	일반문장	100%	
			희귀문장	120%	
	전투의 의지 II	X	-	? %	
	분노 유발	O	-	시전시 최대 적대치	
	방어구 부수기	X	방어/특 수 특성	10% ~ 38%	
	포획	X	고급문장	30%	

3) 적대치에 대한 고찰 [심화]

여기서 눈치 빠르신 분들은 조금은 깨달으셨을 수도 있는데요. 앞서 설명한 말의 마지막 부분을 거꾸로 해보면 됩니다. 즉, 결국 탱커가 최고 수치의 적대치를 가지고 있지 못하다면 어그로를 다른 직업군에 빼앗기게 되는 것이죠.

그렇다면 과연 누구에게 어그로를 빼앗기게 되는 것일까요? 답은 너무도 당연하게도 힐러 혹은 딜러입니다. 여기서 힐러의 힐스킬에 대한 적대치는 극히 미량이라는 점을 보았을 때 탱커가 힐러에게 어그로가 빼앗기는 일은 거의 있을 수 없는 일로 만약에 빼앗기게 됐다면 탱커가 아무 행동도 하지 않았다는 뜻이 됩니다. 힐 어그로에 대한 더 자세한 설명은 이 글에서 논점을 흐리는 내용이므로 제외하도록 하겠습니다.

다음은 딜러가 답이 되었을 경우인데 그러면 왜 딜러에게 어그로를 빼앗기게 될까 생각하게 됩니다. 5인파티 기준으로 탱커와 힐러를 제외하면 딜러는 총 세 명인데요. 이 중 탱커와 비교했을 때 가장 압도적인 차이의 딜을 뽑아낸 딜러에게 어그로가 넘어가게 됩니다. 생각해보면 너무도 당연한 이론입니다.

여기서 좀 더 깊게 들어가자면, 창기사의 적대치와 딜러의 딜량에 대한 상관관계를 짚고 넘어가지 않을 수 없습니다. 자신이 생각했을 때 자신의 적대치가 최대라고 생각할 정도로 적대치를 많이 높여놨는데도 불구하고 딜러에게 어그로가 넘어가는 현상이 대표적이라고 할 수 있겠습니다. 이러한 특이 케이스를 가장 쉽게 볼 수 있는 곳이 요즘 저랩 던전입니다.

적정 레벨 던전에서 최고의 효율을 발휘하는 유물무기는 모든 직업군을 비교해 봤을 때 딜러에게 가장 큰 효율을, 탱커 직업군에겐 비교적 낮은 효율을 보입니다. 즉, 유물무기는 자체 공격력만 월등히 높기 때문에 적대치가 간절히 필요한 탱커직업군에게는 그 효율이 딜러보다는 떨어진다는 얘기입니다. 결국, 압도적으로 딜량이 차이가 날 수 밖에 없는 것입니다.

결국 이로 인해 어그로가 넘어간다는 이야기인데 여기서 우리는 한가지 이론이 빠져있다는 것을 알 수 있습니다. 바로 적대치와 딜량과의 직접적인 영향입니다. 딜량만 차이가 났을 뿐 딜러는 따로 적대치가 붙은 스킬이 없지 않느냐라는 의문을 가지면서 곧 적대치와 딜량이 어떻게 연관이 있을 수 있는가에 대한 궁금증이 생기게 되는데 이에 대한 답은 결론적으로 이 두 단어는 처음부터 다른 의미가 아니라는 것입니다.

이 말은 즉, 딜량=적대치라는 공식이 성립되는데 이 공식을 인정하기에는 뭔가 석연치 않은 부분이 있을 것입니다. 정확히 설명 드리자면, 이 게임의 어그로는 순수 적대치만으로 판별되지 않습니다. 순수 적대치에 딜량까지 합산하여 계산이 됩니다.(그 수치까지는 제가 제작자가 아니니 잘은 모르겠습니다만..)

결국 다시 거꾸로 생각해보면, 딜러에게서 뽑아져 나오는 딜량 자체에 적대치가 붙는다는 이야기인데 저는 이 개념을 '딜적대치'라고 부릅니다. 즉, 전체적인 적대치의 계산 공식이

$$\text{순수 적대치(70\%)} + \text{딜 적대치(30\%)} = \text{적대치 총합(100\%)}$$

로 된다는 이야기입니다. 뒤에 %를 표시한 것은 매우 주관적인 지표로 이제껏 창기사를 해오면서 생긴 잣대로 차이가 나더라도 이 범위에서 크게 벗어나지 않으리라 봅니다.

과거 신, 귀족, 창전체란 별칭으로써 오랫동안 높은 입지를 유지해 왔던 시절부터 지금에 이르기까지 그동안 창기사에 대한 많은 패치가 이루어졌었는데요. 딜 적대치에 대한 것은 이 역사를 함께해 왔습니다. 단지 우리가 깨닫지 못했을 뿐이지요.

■ 창기사

◆ [도발의 포효] 스킬 사용 시 5초간 피격된 적의 적대치를 최대치로 유지합니다.

작년부터 창기사의 순수 적대치에 대한 압도적인 상향 패치가 이루어지면서 어그로 유지가 압도적으로 쉬워졌습니다. 하지만 그만큼 딜 적대치에 대한 부분이 더욱 더 그 가치를 알아보지 못하게 되었다는 점이 조금 아쉽게 느껴졌습니다. 하지만 창기사를 하고 계시는 분들 중 잘하고 있는 것 같은데 어째서 어그로가 털리는지에 관한, 수많은 될 수 있는 원인 중의 하나를 제시해보고자 딜 적대치에 대한 고찰을 올려봤습니다.

4) 적대치의 숨겨진 사실 [심화]

또한 우리가 익히 알고 있는 적대치에 대한 숨겨진 사실이 하나 있습니다. 우리가 왜 그렇게 눈에다 불을 켜가면서 적대치를 올려주는 스킬을 뽐뽐하게 써야하는가에 대한 또 다른 이유이기도 합니다. 바로 '적대치가 새는 현상'입니다.

가끔 내가 탱킹 위치를 바꾸고 싶어서 탱킹을 잠시 멈추고 위치를 옮길 때 어그로가 다른 딜러에게로 넘어가는 현상을 겪으셨을 것입니다. 적대치를 충분히 확보해놓았다고 생각했음에도 불구하고 말이죠. 첫 번째로는 당연히 적대치에 관련된 스킬을 적절히 쓰지 못했기 때문에, 두 번째로는 딜러들이 딜컷을 하지 않고 계속 딜을 해서 생기는 현상일 것이라고만 생각하기 쉽습니다. 하지만 우리는 '적대치가 새고 있다는 사실'도 이유 중의 하나가 될 수 있다는 것을 의식해야할 필요가 있습니다. 즉, 적대치는 일정하게 유지되지 않고 지속적으로 감소되는 성질을 가지고 있다는 것입니다. 가장 대표적으로는 일단 보스에게 적대치 스킬 몇 대만 때려서 어그로만 확보한 뒤 자리가 마땅치 않아 계속 자리만 잡고 있는 도중에 힐러가 힐 스킬을 쓰자 힐러에게 어글이 넘어가는 경우를 말합니다.

물론, 요새는 창기사의 스킬 적대치가 기본적으로 높아졌으므로 적대치가 조금 새는 것은 문제가 되지 않습니다만, 이 개념을 온전히 숙지하고 있다면 우리는 탱킹 위치를 옮길 때도 어그로가 유지될 수 있도록 중간 중간에 적대치 관련 스킬을 넣음으로써 좀 더 안정적인 탱킹을 할 수 있을 것입니다. 딜러의 딜 적대치가 높아져서 어그로를 빼앗기는 것이 아니라 적대치가 계속 새고 있어서 내 적대치가 점차적으로 낮아진다는 사실, 찌창이 되려면 반드시 숙지해야 할 숨겨진 팁입니다.

3. 스킬 운용법 [기본]

1) 창기사 스킬의 특징

먼저 알아두셔야 할 것이, 창기사의 스킬들은 대부분 쿨타임이 짧습니다. 즉, 무거운 창과 방패를 든 것 답지 않게 연타직업군입니다. 따라서 스킬 연계가 다른 직업군에 비해 비교적 유동적인 것이 특징입니다. 즉, 정형화된 딜사이클이 없습니다. 그래서 더 어렵습니다.

2) 연계 스킬의 종류

창기사를 하시는 분들마다 스킬 연계가 다르지만 이 항목에선 기본적인 연계스킬에 대해서만 설명드리겠습니다. 먼저 스킬에 대한 설명과 기능입니다.

스킬	설명
 방패 연타	가장 기본적인 적대+딜 스킬 확률적으로 기절시킨다. 1타씩 2연타가 가능하다.
 도약 공격	주딜 스킬. 여러 스킬의 연계기가 된다. 4타 스킬.
 압도	주딜 스킬. 단일 딜로는 최상급이다. 여러 스킬의 마지막 연계기가 된다. 단타스킬.
 방패 치기	매즈 스킬. 연계기를 위한 초석 스킬이라고 보면 된다. 적중시 기절시킨다.
 맹렬한 돌진	딜이 쏠쏠한 스킬. 방패 치기 후연계 스킬만 가능하다. 마지막 4타가 가장 높은 딜을 뽑아낸다.
 진격 찌르기	돌진기 스킬. 여러방면으로 사용 가능한 유틸 스킬이다. 딜량은 높지 않다.
 충격의 맹타	단일 딜스킬. 딜이 제법 쏠쏠하나 연계스킬이 없다.
 방어구 부수기	가장 기본이 되는 맷집 감소 스킬. 상대방의 방어력을 깎는 스킬이다. 중첩당 4% 맷집감소 효과로 최대 3중첩까지 쌓을 수 있다.
 반격 찌르기	창기사를 대표하는 스킬. 방패방어에 성공하면 사용할 수 있다. 기본적으로 많은 적대치가 붙어 있다.

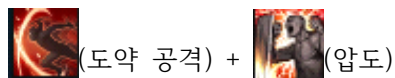
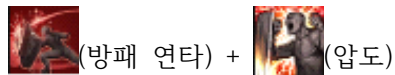
3) 스킬 연계

주력으로 쓰이는 스킬은 사실상 위 8가지 스킬인데 저 스킬에 대한 연계는 다음과 같습니다.

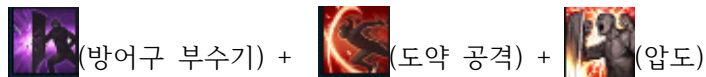
1> 방패 연타 + 도약 공격 + 압도 연계



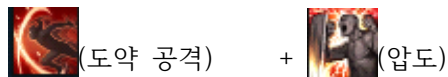
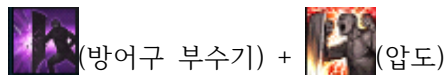
위 연계 스킬은 아래와 같이 쪼개서 연계가 가능합니다.



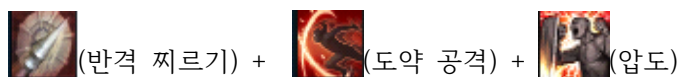
2> 방어구 부수기 + 도약 공격 + 압도 연계



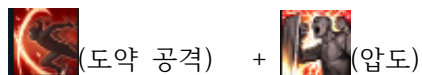
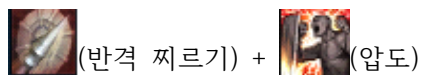
위 연계 스킬은 아래와 같이 쪼개서 연계가 가능합니다.



3> 반격 찌르기

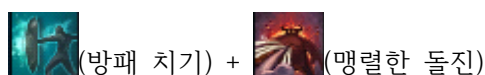


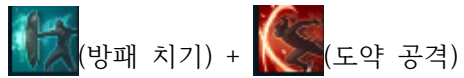
위 연계 스킬은 다음과 같이 쪼개서 연계가 가능합니다.



4> 방패 치기

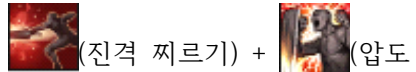
방패 치기의 연계기는 두 가지로 나뉘는데 하나는 맹렬한 돌진, 나머지는 도약 공격입니다.





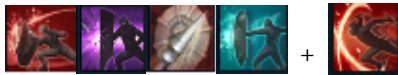
5> 진격찌르기

진격 찌르기의 연계기는 유일하게 압도 스킬만 있습니다.

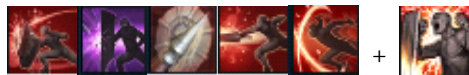


6> 정리

① A스킬 + 도약공격



② A스킬 + 압도



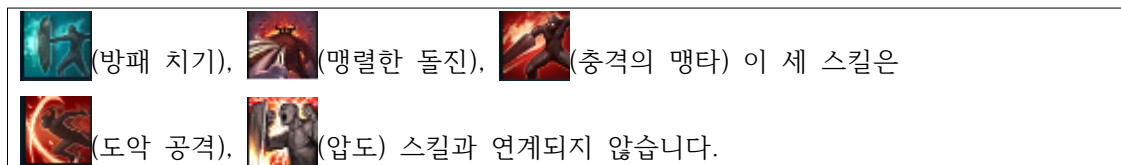
③ 방패 치기 + 맹렬한 돌진



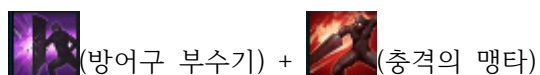
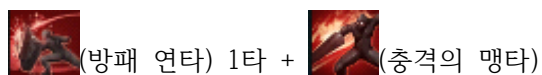
④ 충격의 맹타



이렇게 크게 넷으로 나누어진다는 것을 알 수 있습니다.
주의할 것은 대부분의 스킬이 도약공격과 연계가 되지만



※참고(기타 연계)



4) 분노유발의 응용 [심화]

1> 강제 분노 기능

가장 먼저, 분노 유발은 두 가지 기능이 있는데, 하나는 상대 몬스터를 강제로 분노상태로 만드는 기능, 나머지는 내 적대치를 최대 적대치를 가진 사람의 적대치 양으로 바꾸는 것입니다.

먼저 모든 중형 몬스터는 100%~90% 구간에는 인위적으로 분노를 끌어내지 않는 이상 분노상태가 되지 않습니다. 그래서 이 구간의 딜로스를 줄이기 위해 대부분 시작부터 분노유발을 사용하는 것이 가장 기본입니다. 그러나 10%의 체력을 빠르게 깎을 수 있는 파티의 경우에는 시작하자마자 분노 유발을 사용하기보다는 90%까지 빠르게 HP를 깎은 뒤 약 30여초간 자연적으로 분노하는 구간이 끝난 뒤에 사용하는 것이 조금 더 효율적입니다. 물론 보스마다, 상황마다 다르긴 하겠지만요.

2> 적대치 최대 기능

쉽게 말해 최대 적대치 복사 개념이라고 생각하면 쉽습니다. 아래는 어그로가 내가 아닌 다른 딜러에게 넘어가 있을 때 분노 유발을 시전 했을 때 일어나는 일을 설명한 표입니다.

적대치 순위	분노 유발 전 적대치(%)	적대치 순위	분노 유발 후 적대치(%)
딜러1	35	창기사	35
딜러2	25	딜러1	35
창기사	20	딜러2	25
딜러3	15	딜러3	15
힐러	5	힐러	5

창기사의 적대치 변화표		
분노 유발 전 (%)		분노 유발 후 (%)
20	▶▶▶분노 유발 시전▶▶▶	35(최고 적대치 값)

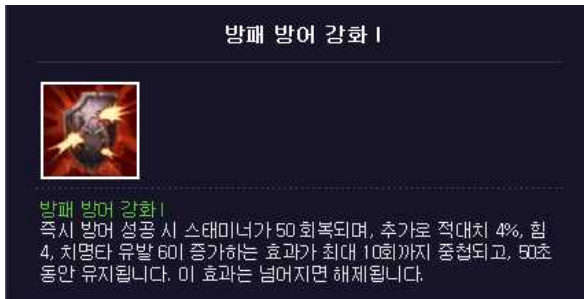
즉, 분노 유발 스킬을 시전 당시 바로 전 가장 적대치가 높았던 유저의 적대치를 복사하여 오롯이 창기사의 적대치가 되도록 하는 것입니다. 이 때 기존 적대치는 합산되지 않고 다른 유저의 적대치는 그대로 유지되며 단지 **시전 당시의 '최고 적대치'로만 변화**합니다.

직업	분노 유발 전 적대치(%)	분노 유발 후 적대치(%)
창기사	0	100
딜러	100	100

※위와 같은 노림수(?)도 가능하다.

5) 패시브 스킬 방패방어강화의 이해 [기본]

창기사를 키워 만렙을 찍게 되면 생기는 유일한 만렙 패시브 스킬이 있습니다. 바로 방패방어강화 스킬인데요. 가장 중요하면서도 창기사가 제 밥그릇을 온전히 챙길 수 있게 만드는 좋은 패시브 스킬입니다. 먼저 스킬에 대한 설명은 아래와 같습니다.



위의 스킬을 쉽게 정리하자면 다음과 같습니다.

방어성공시 -> 스테50 + 적대치4% + 힘4 + 치명타 유발6 증가
10중첩시 -> 적대치40% + 힘40 + 치유60 증가






즉, 넘어지지 않는 이상 상대방의 공격을 타이밍맞게 10번만 방어한다면 이정도의 능력치를 공짜로 받고 시작한다는 의미가 됩니다. 이 말은 즉, 딜량이 낮은 창기사에게 가문의 단비같은 역할을 한다고 볼 수 있습니다. 치명타고 없을 때보다 더 자주 터지게 될 것입니다.

4. 문장 [기본]



현재 제가 인턴에서 주로 사용하고 있는 문장 셋팅입니다. 위 문장 중에서 적대치 효과를 볼

수 있는 문장은  **마수의 문장** 이며

 (도발),  (방패 연타),  (반격 찌르기),  (충격의 맹타),  (전선 유지)

이 다섯가지의 스킬을 통해 챙기실 수 있습니다.

그러나 앞서 말씀드렸듯 창기사 순수 적대치에 대한 압도적인 대규모 상향 패치로 현재는 적대치를 올려주는 문장이 거의 필요가 없어졌습니다. 따라서 주로 데미지 증가나 쿨타임 감소 문장 위주로 찍었습니다. 다만, 아직 창기사가 힘든 초보분들은 적대치를 챙길 수 있는 부

분이라면 모두 챙겨주시고(크리스탈, 문장 등, 장비는 비용 문제로 제외) 하나씩 빼시면서 자신의 어글력을 측정해보시기 바랍니다.

5. 특성 [기본]

1) 공격 강화



강인한 공격 : 힘을 올려주는 특성입니다. 무조건 찍읍시다. [필수]

맹렬한 돌진 : 낮은 확률로 다운시키는 특성인데 검사검사 찍었습니다.

전투의 의지(괴력) : 특성포인트가 여유있으시다면 만랩을 찍기를 권장드립니다.

전투의 의지(지속) - 특성포인트가 여유있으시다면 만랩을 찍기를 권장드립니다.

전투의 의지(괴력초월) - 특성포인트가 200랩 이상이라면 4~5랩을 권장드립니다.

반격 찌르기(강타) - 특성포인트 소비가 비교적 적다는 점에서 괴력초월보다는 이 특성을 우선적으로 마스터하시길 권고합니다.

* 전투의 의지 스킬과 특성에 대해

전투의 의지의 지속시간은 기본적으로 20초입니다. 이중 시전부터 10초동안 기본 힘 추가증가에 확률적으로 힘이 추가로 붙는 특성이 [괴력]특성입니다. 여기서 이 괴력버프의 지속시간을 늘릴 수 있는 특성이 [괴력초월] 특성인데 특성포인트가 어마무시하게 소비된다는 것이 단점이지만 이러한 괴력 버프의 지속시간을 늘릴 수 있는 누킹특성이라고 볼 수 있습니다. 저의 경우 특성 랩이 낮아 현재 5레벨을 찍어 지속시간 5초 정도 증가했지만 그래도 20초중 15초 동안 괴력 버프가 활성화되어 있으니 그 위력은 말하지 않아도 아시리라 생각합니다. 하지만 앞서 말씀드렸듯 5레벨 때부터 1레벨업에 9포인트나 잡아먹는 특성이라 적당히 4~5레벨정도만 찍으시길 권장드립니다. (특성포인트가 남아도신다면 다른거 다 찍고 찍을거 없을 때 찍으십시오.)

2) 속도 상승



방패 방어(쾌속 반격) : 방어 성공시 n%확률로 반격 찌르기 시전 속도 30%상승 특성입니다.

가끔 터질때마다 꿀잼이어서 재미용으로 1개만 찍었습니다.

맹렬한 돌진(신속) : 맹렬한 돌진 스킬의 시전 속도 상승 특성입니다. 재미용으로 1개 찍었습

니다.

물러서기(전투 가속) : 회피 시전시 3초동안 이동속도 증가 특성입니다. 유틸용으로 1개 찍었습니다.

3) 방어/특수



강인한 불사조 : 부활시 5초동안 피해50%감소 특성입니다. 트라이 파티를 갔을 때 요긴하게 쓰입니다.

치명적인 교훈 : 치명타 피격시 치명타 저항 증가 특성입니다. 유틸용으로 1개 찍었습니다.

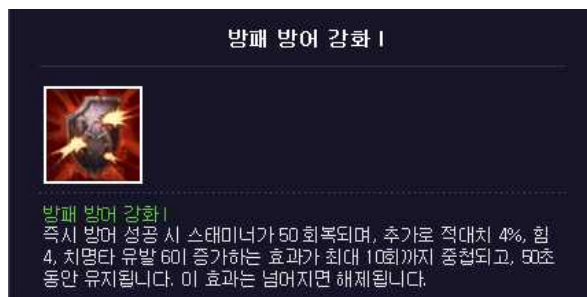
6. 창기사 운용법 part1. 스킬의 응용 [기본 +심화]

1) 방패방어 [기본+심화]

1> 칼방막 [기본]

탱커는 막을 것은 잘 막고, 피할 것은 잘 피하는 것이 기본입니다. 그러기위해선 우선적으로 내가 상대하고자 하는 몬스터의 패턴을 잘 파악하고 있어야 할 것입니다. 따라서 탱커는 기본적으로 어느 정도의 관찰력을 요합니다. 창기사는 탱커입니다. 고로 창기사를 플레이하고자 하신다면 기본적으로 다른 직업보다 보스를 더 세심히 관찰하고 그들의 움직임에 맞게 유동적으로 대처할 필요가 있습니다. 이 중에서도 가장 기본이 되는 것은 막을 수 있는 몬스터의 패턴을 제 타이밍에 막는 것이 되겠습니다. 이렇듯 제 타이밍에 몬스터의 패턴을 막는 행동을 칼처럼 예리하고 정확하다는 뉘앙스를 따서 '칼방막'이라고 합니다.

이렇게 제 타이밍에 잘 막아 '칼방막'을 하면 생기는 효과가 두 가지 있습니다. 하나는 잘 막아서 hp가 깎이지 않으니 힐러에게 부담을 덜 주는 효과를, 나머지 하나는 아래와 같습니다.



위 사진은 앞서 설명했듯 절대적으로 중요하면서 창기사의 모든 것이라고 해도 과언이 아닌 방막버프에 대한 설명입니다. 이 버프가 10중첩 활성화시 적대치40%, 힘40, 치명타 유발60이 붙어 쏠쏠한 딜량과 적대치를 뽑아낼 수 있습니다. 정말 딜안나오는 창기사에게 감초같은 역

할을 하는 스킬이죠.

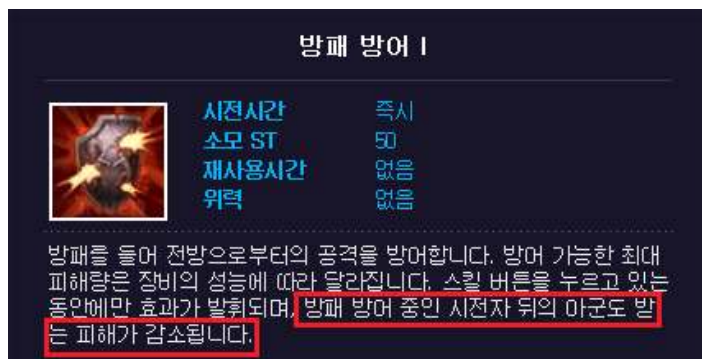
2> 방패방어의 응용, 방캔 [심화]

창기사 스킬들은 창을 든 기사답지 않게 스킬들의 쿨타임이 대부분 적습니다. 그런데 웃긴건 어떤 부분에서는 창기사의 컨셉에 맞게끔 현실적으로 그 스킬 특징이 존재한다는 것입니다. 바로 후딜레이입니다. 무거운 무기를 들고있다는 것을 증명하듯 스킬 하나하나를 써보면 상당히 무겁게 나간다는 느낌을 받습니다. 대표적으로 도약공격과 압도가 있습니다.

그런데 이러한 무거운 스킬 모션을 조금 더 간추릴 수 있는 방법이 있는데 바로 방패방어를 이용하는 것입니다. 즉, 스킬이 시전되고 난 뒤 쓸데없는 모션을 방패방어 스킬로 캔슬하여 바로 이 다음에 스킬을 시전하기까지 기다리는 시간을 절약할 수 있습니다. 이를 '방캔'이라고 부릅니다. 이 '방캔'을 이용해 여러분은 지금껏 느리다고만 생각했던 창기사의 스킬이 상상도 못할 정도로 빨라졌다는 것을 쉽게 체감하실 수 있습니다. 방패방어 스킬은 특성상 특정 상황을 제외하고는 모든 상황에서 즉시 시전이 가능한 스킬입니다. 즉, '방캔'이라는 기술은 아무 때나 쓸 수 있는 꿀기술입니다. 모르고 계셨던 분들은 지금 한번 해보시길 강력히 권장드립니다. 새로운 세계를 맛보실 수 있습니다.

3> 방패방어의 숨겨진 기능, 피해 감소 [심화]

스킬을 정독하지 않으신 분들께겐 잘 보이지 않는 부분이지만 제가 한번 확대해서 보겠습니다.





보시다시피 방패 방어에는 스킬 시전 중 시전자의 뒤에 있는 아군의 피해가 감소하는 효과도 숨겨져 있습니다. 이 스킬은 창기사 운전자의 센스에 따라 그 효용성이 천차만별인데요. hp가 거의 없어서 죽을 것 같은데 보스에게 한 방 맞을 것 같은 유저에게 다가가 앞에서 막아서 죽는 것을 방지한다던가 혹은 특정 패턴에 견딜 hp를 남겨둬야되는데 그러지 못한 유저에게 사용하는 등 보통 아군의 최소 필요 hp 유지의 기능으로 사용됩니다. 과거에는 방패방어가 가능한, 준 전멸급 패턴에 대응하는데 많이 쓰였습니다. 이 외에도 방어력이 약한 로브류 직업군에게 적재적소의 상황에 써준다면 찌창소리를 들을 수 있겠죠? ^^

4> 스테미너 관리 [기본+심화]

① 스테미너의 정의와 소모 스킬 [기본]

스테미너는 쉽게 말해 창기사가 쿨타임이 없는 스킬(무쿨기)을 쓰는데 필요한 또 다른 mp로

총 1500의 스테미나(문장으로 +500가능)가 있습니다. 이런 무쿨기로는  (물러서기)와  (방패 방어)가 있습니다. 물러서기는 창기사의 유일한 무적성 회피기로 1회당 800ST가 (문장으로 -100ST가능), 방패 방어는 익히 알다시피 일정 피해까지 무효화시키는 방어스킬로 1회당 50ST가 소모됩니다.

② 스테미너를 충전하는 스킬과 그 양 [기본+심화]

스킬명[기본]	충전되는 ST양 [심화]
 연속 공격	54(1타당 18, 3타) 72(1타당 36, 2타) 105(1타당 35, 3타)
 방패 연타	91(1타) 129(후속타)
 도약 공격	68(1타당 17, 4타)
 압도	176
 방어구 부수기	72 or 144 (랜덤)
 방패 방어	50(방어성공시)
 반격찌르기	116
 도발	161
나머지 스킬	x

③ 스테미너 흡수에 영향을 주는 문장 의지의 문장 [심화]

1> 방패방어

이 스킬은 흡수에 영향을 주는 문장이라기보단 스테미너 총량에 영향을 주는 스킬이라고 할 수 있습니다. 위 스킬은 기본 스테미너 총량을 1000에서 1500으로, 즉, 스테미너 총량 500을 증가시켜주는 문장입니다. 스테미너를 많이 써야하는 구간에서는 반필수적으로 찍어야하는 스킬 중의 하나인데요.

2> 도발

도발 스킬 중에는 흡수량을 조금 더 증가시키는 '의지의 문장'이 있습니다.

3> 반격찌르기

익히 알고 있는 대표적인 스테미너 흡수 스킬인 반격찌르기인데요. 이 스킬에도 흡수량을 증

가시켜주는 문장을 가지고 있습니다.

4> 희생의 의지

희생의 의지는 자힐스킬이라고 많이 알려져있는데요. 이 외에도 자신의 스테미너를 750이나 회복시켜 줍니다. 반찌 문장으로 스테미너 총량이 1500일 경우 절반을 채워준다는 얘기가죠.

④ 스테미너 절약하기 [심화]



사실 이 항목은 100% 절약에 대한 설명이라기보다는 여러 스킬들을 활용해 스테미너를 불필요하게 소모하는 일이 없도록 하는 대안같은 것입니다. 이 방법을 쓰고자 하신다면 먼저 '이동기'의 패러다임을 바꿀 필요가 있습니다. 즉, 여기서 말하는 '이동기'는 비단 방향키를 눌러 걷거나 스킬 진격찌르기 뿐만이 아니라 돌진성, 전진성 스킬도 '이동기'의 범위에 포함을 시켜야 한다는 말입니다. 위치상 한곳 차이로 즉사 혹은 전멸이 나버리는 최상급 던전에서는 이러한 이동기의 활용이 상당히 중요하다고 할 수 있습니다.


이를테면 우리가 가장 흔하게 쓰고 있는 방패연타란 스킬을 예로 들겠습니다. 방패연타의 스킬을 써보시면 아시겠지만 그냥 때리는게 아니라 '전진하면서'타격을 가합니다. 총 두 번 쓸 수 있는 스킬로 이를 '이동기'의 범주에 넣는다면 상당히 전진력이 높은 '이동기'가 됩니다. 같은 맥락으로 충격의 맹타라는 스킬을 '이동기'의 범주로 넣어보면 역시 제법 전진력있는 '이동기'가 됩니다. 그래서 우스갯소리로 방패연타 1타에 충격의 맹타를 쓰면 제법 그럴듯한 연계기가 된다는 것도 이런 맥락에서 나타난게 아닐까 조심스럽게 추측해봅니다. 이 외에도 연속공격 등도 '이동기'로 충분히 쓰일 수 있습니다. 조금만 생각해보면 아시겠지만 이 원리는 창기사에게만 국한되지 않고 다른 직업에게도 적용시킬 수 있습니다. 이를테면 가장 기본이자 쓸데없다고 오해받는 '내려찍기'가 대표적인 케이스죠.


5> 압도의 재발견 [기본]

창기사의 스킬 중 '압도'라는 스킬이 있습니다. 가장 선, 후딜레이가 길며 그만큼 가장 단일 딜이 높은 스킬이기도 합니다. 그런데 이 스킬이 '완전방어'판정을 받는다는 사실, 알고 계셨나요? 즉, 창기사의 스킬중 방패방어 스킬을 제외하고는 유일하게 공격하면서 방어가 가능한 스킬이 이 '압도'라는 스킬입니다. 따라서 이 스킬은 역시 방패방어 스킬의 또 다른 방어스킬 로써도 활용될 수 있습니다.

2) 포획과 작살 사슬 [기본]

근접 전투가 주류인 창기사에게도 원거리 스킬은 존재합니다. 바로  (포획),  (연쇄

포획),  (작살 사슬) 입니다.

 (포획)은 조준한 대상에게 갈고리를 던져 창기사 앞으로 위치시키는 기술로 최대 18m 까지 끌어당겨올 수 있습니다. 몸모으고있는데 혼자 떨어진 몬스터를 제자리에 위치시키는데 쓰입니다. 이외에 멀리서 어그로를 끌어와야 하는 상황에서도 간혹 쓰기도 합니다.





(연쇄 포획)은 포획 스킬시전 뒤 쓸 수 있는 스킬로 포획을 한번 더 쓸 수 있습니다. 포획 스킬보다 쿨타임이 깁니다. 거의 쓰지 않습니다만 포획이 실패했을 때 만회용으로 씁니다.



(작살 사슬)은 조준 대상 주변 최대 6명까지 조준 대상의 위치로 끌어당기는 스킬입니다. 사슬당 15m의 사정거리를 갖고 있으며 중구난방 흩어져있는 몬스터를 한방에 모으는데 매우 효과적입니다.

3) 철갑의 의지와 수호의 맹세, 그리고 희생의 의지 [기본]

창기사의 스킬 중에는 보호막에 관련된 스킬이 있습니다.  (철갑의 의지)와  (수호의 맹세)입니다.



(철갑의 의지)는 최대 n% 만큼의 피해를 흡수하는 보호막을 생성합니다. 흡수량은 mp1당 100입니다. 보호막의 최대 피해 흡수량을 넘어선 피해가 들어오거나 mp가 모두 소진 되면 보호막이 없어집니다. 예를 들어 3만 만큼의 피해를 흡수하는 보호막을 생성했고, 4만의 피해가 들어왔다고 가정했을 때, 보호막이 3만의 피해를 흡수해주면서 사라지고 실질적으로 나에게 1만의 피해만 들어오게 되는 것입니다. 감당할 수 없는 큰 피해가 들어오거나 힐러가 바빠서 미처 나에게 힐을 못주는 상태에서 버텨야할 때 등 생존기로 많이 쓰입니다.





(수호의 맹세)는 창기사를 제외한, 20m 내 파티원 모두에게 받는 피해 20%감소+ 받은 피해의 20%를 창기사에게 전이하는 보호막을 10초간 생성하는 효과를 가지고 있습니다. 즉, 파티원의 피해가 20%감소되고 받은 피해를 창기사와 나눠 받는 효과를 가지고 있는 것으로 주로 많이 맞는 파티원들이 많이 속해있거나 생각날 때 유동적으로 쓰는 등 유틸성이 높은 스킬입니다.



(희생의 의지)는 창기사 스킬 중 자체적으로 회복할 수 있는 유일무이한 스킬입니다. 이 스킬엔 두 가지 기능이 있는데 첫 번째로 HP회복, 두 번째로 스테미나 회복입니다. 창기사의 생존기중 가장 으뜸이 될 수 있는 스킬로 최대 약 5만의 HP와 750의 스테미너를 회복합니다.

4) 피해 감소 기능을 하는 또 다른 스킬 [심화]

앞서 말씀드렸듯, 피해 흡수 스킬로는 내 피해를 흡수해주는 '철갑의 의지' 스킬과 파티원에게 피해를 흡수해주는 '수호의 맹세' 스킬이 있습니다. 그런데 창기사에겐 이 외에도 아예 내

피해를 '감소'시키는 효과가 있는 스킬이 있습니다. 바로  (반격 찌르기)와  (맹렬한 돌진) 스킬입니다.

이 두 스킬의 설명을 살펴보겠습니다.

반격 찌르기 I



시전시간	즉시
소모 MP	230
재사용시간	4초
위력	224

방어 상태에서 적에게 반격을 가합니다. 반격 시도 중에는 다운 및 경직에 저항할 확률이 높아지며, 받는 피해도 50% 감소됩니다. 방패 방어 성공 시에만 사용할 수 있습니다. 다른 스킬보다 치명타가 10배 더 잘 발생합니다.

맹렬한 돌진 I



시전시간	즉시
소모 MP	500
재사용시간	11초
위력	381

창을 앞세우고 돌진해 정면의 대상에게 연속적인 타격을 입힙니다. 돌진 중에는 다운 및 경직에 저항할 확률이 높아지며, 받는 피해도 50% 감소됩니다. 방패 치기 뒤에 사용하면 더 빠르게 발동됩니다.

녹데움 강화탄 효과: 스킬의 공격력이 증가합니다. 시전 시 1개 소모

위 스킬 설명에서 알 수 있듯, 반격 찌르기와 맹렬한 돌진 시전 중에는 받는 피해가 50% 감소하는 효과를 가지고 있습니다. 여기서 센스있으신 분들은 금방 알아차리실 수 있으셨을 텐데요. 설명하자면 방어할 수 없는 상황이거나 방어하지 말아야 할 상황에서 큰 데미지를 받을 상황이 예견될 때 이 스킬로 방패방어를 대체함으로써 나에게 올 피해를 줄여주는 기능을 하는 스킬인 것입니다. 다시말해 방패방어까진 아니지만 그 스킬을 대체할 수 있는 스킬로 사용할 수 있다는 의미가 됩니다.

따라서 우리는 이런 개념을 더욱 응용하여 보스의 패턴을 살펴 피해가 크지 않는 패턴이 나올 타이밍에 위 스킬을 써줌으로써 더 적은 피해로 그 순간 조금이라도 더 딜을 할 수 있다는 뜻이 됩니다. 창기사 분들 중 자신의 DPS(Damage per second)에 신경이 쓰이는 분들에게겐 제법 꿀팁이 될 수 있겠습니다.

5) 전선 유지의 기능 [기본]

전선 유지 I



시전시간	즉시
소모 MP	300
재사용시간	30초
위력	없음

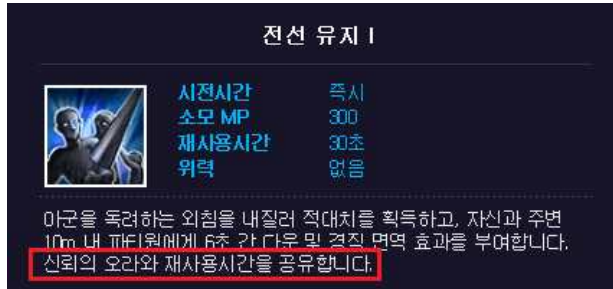
마군을 둘러하는 외침을 내질러 적대치를 획득하고, 자신과 주변 10m 내 파티원에게 6초 간 다운 및 경직 면역 효과를 부여합니다. 신뢰의 오라와 재사용시간을 공유합니다.

맨 처음 만렙이 65렙으로 확장된 뒤 나온 스킬로 제 2의 도발스킬이라고 평가받았던 스킬입니다. 이 스킬은 두 가지 기능이 있는데요. 첫 번째로 적대치를 올려주는 스킬인 도발 스킬의 대체 스킬의 기능을 하고 있습니다. 도발 스킬에 비해 시전 속도가 빠르고 후딜레이가 아주

짧다는 것이 장점이지만 쿨타임이 30초나 된다는 것이 단점입니다.

두 번째로는 6초 간 다운 및 경직 면역 효과를 부여한다는 점인데요. 이 버프가 활성화되어 있는 동안에는 넘어지거나 경직되지 않습니다. 보통 몹을 몰 때, pvp 전장에서 등 자주 넘어지는 곳에서 많이 활용됩니다.

다만, 이 스킬에는 큰 단점이 있는데요. 바로 이 점입니다.



이 말은 즉, 전선 유지 스킬을 사용하면 실제 사용하지 않았지만 신뢰의 오라 스킬 역시 일정시간동안 사용하지 못하는 상태가 된다는 뜻입니다. 이 점은 신뢰의 오라 스킬을 사용하였을 때도 전선 유지에 같이 적용됩니다.

다음은 각 스킬을 사용했을 때 생기는 영향입니다.

사용한 스킬	영향을 받는 스킬	재사용대기시간(쿨타임)
전선 유지	신뢰의 오라	20초
신뢰의 오라	전선 유지	30초

요즘에는 역시 어그로 유지가 쉬워지기도 했고, 위 스킬을 사용할시 창기사의 강점이라고 할 수 있는 스킬 중 하나인 '신뢰의 오라' 스킬을 쓰지 못하기 때문에 요즘에는 pvp를 제외하고 선 3군, 4군 스킬이 되어버렸습니다.

6) 창기의 누킹버프[기본 + 심화]

1> 신뢰의 오라, 전투의 의지 [기본]

사람들이 탱커 중에 창기사를 선호하는 가장 큰 이유이자 창기사의 밥줄 스킬 중의 하나인 누킹스킬로 신뢰의 오라, 전투의 의지가 있습니다. 보통 '신뢰전의', '탱버프'라고 부릅니다.





(전투의 의지)는 20초동안 시전자를 포함해 주변 40m 범위 내에 있는 파티원들의 공격 속도를 20% 증가시키고 힘을 5% 증가시키는 누킹버프입니다. 시전자의 경우 여기에 근접 공격 스킬의 쿨타임이 절반으로 감소하며 적대치도 추가적으로 붙습니다. 보통 짧은 시간동안 압도적인 딜을 뽑아내고자 분노 유발스킬을 쓴 다음에 많이 씁니다.



(신뢰의 오라)는 45초간 주변 40m 범위 내에 있는 파티원들과 자신의 맷집을 91% 증가 시켜주고 힘을 30% 향상시켜주는 밸런스형 누킹버프입니다. 대개 분노 유발 + 전투의 의지 + 신뢰의 오라 이렇게 세 스킬을 한 셋트로 하여 사용합니다.

다만, 특별히 신뢰의 오라 스킬의 경우 넘어질시 스킬 효과가 사라지니 주의하시기 바랍니다.

2> 신뢰전의 사용 타이밍 [심화]

앞서 말씀드렸듯, 창기사의 밥줄 스킬이자 강력한 누킹스킬인  (전투의 의지)와  (신뢰의 오라), 하지만 때에 따라서 좋지 못한 타이밍에 사용하게 된다면 사용하지 않은 것만 못한 결과를 초래할 수도 있습니다. 따라서 이 스킬에 시너지 효과를 기대하기 위해선 언제가 가장 적당한 타이밍인지 염두에 둘 필요가 있습니다.

① 꼭 초반에 신뢰, 전의를 넣을 필요는 없다.

분노 유발의 응용 항목에서도 말씀드렸듯, 딜러의 딜량에 따라 그 타이밍을 적절히 조절해야한다고 설명했는데요. 이 버프도 이와 같습니다. 기본적으로는 분유+신뢰+전의 한셋트로 같이 사용하지만 초반 100%~90%를 빠르게 깎을 수 있는 빠딜러들이 있다면 자연분노가 끝난 뒤에 이 누킹버프 한 세트를 시전하시는 것이 공략에 큰 도움이 됩니다.

② 신뢰전의는 한 세트로, 10초의 미학

아시다시피 신뢰가 전의에 비해 지속시간이 길지만 쿨타임은 오히려 전의가 10초정도 더 깁니다. 동시에 두 스킬을 시전했다면, 두 스킬이 모두 준비가 될 때 까지 기다렸다가 쓰도록 하는 것이 좋습니다. 쿨이 돌아오자마자 쓰게 된다면, 두 스킬간 차이가 10초에서 20초, 30초 등으로 점점 늘어나 효과적인 누킹을 할 수 없게 될 수 있기 때문입니다. 물론, 상황에 따라 독립적으로 써야하는 경우도 있지만 대개 둘을 동시에 쓰는 것이 효율성 면에서 좋습니다.

7. 창기사 운용법 part2 탱킹 [심화]

앞서 말씀드렸듯, 탱커의 역할은 몬스터의 주의를 오로지 탱커에게만 집중시키는 데에 있습니다만 이것은 가장 기본적인 것이고, 어떻게 집중시키고 어떻게 지속시킬 것인지에 대한 부분은 탱커에게 있어서 그 역량을 적나라하게 평가받을 수 있는 요소입니다. 그 요소의 종류로 여기 몇 가지가 있습니다.

1) 포지셔닝

먼저 이 요소는 대상 몬스터의 포지셔닝에 대한 요소입니다. 즉, 몬스터가 어디에 위치해있는지에 대한 요소로 이 요소만으로도 공략시간이나 난이도가 판이하게 달라질 수 있습니다. 테라는 논타겟팅 특성상 시점이 제법 중요한 요소로 작용합니다. 따라서 탱커나 힐러, 딜러 중 한 직업군이라도 시점이 좋지 않을시 공략에 어려움이 생길 수 있습니다. 따라서 이러한 문제를 방지하기 위해 탱커는 시작 전 어디서 탱킹을 시작할 것인지 맵을 파악해볼 필요가 있습니다. 특정 패턴에 의해 위치를 변경해야하는 상황이 아니라면, 가급적 다양한 각도에서 넓은 시야를 가질 수 있는 중앙에서 탱킹하는 것이 가장 기본적인 것이겠죠? 결국 몬스터 포지셔닝에 대한 부분은 유저의 시야확보와 깊은 관련성이 있다는 것입니다.


2) 고정탱의 원리

그렇다면 시야만 확보하면 공략이 쉽게 될까요? 대답은 아니오입니다. 아무리 시야확보를 잘 했다고 하더라도 대상 몬스터가 중구난방으로 왔다갔다 한다면 이 역시 공략시간이나 난이도에 큰 영향을 끼치는 것은 지당한 사실입니다. 이를 방지하기 위해 ‘고정탱’이라는 개념이 나왔습니다.

과거에는 보스 등 중형몬스터의 전진성 공격 패턴에 맥없이 뒤로 밀리기 십상이었는데요. 이와중에서도 대상 몬스터를 고정시키기 위해 나온 탱킹방법이 바로 ‘벽탱킹’이었습니다. 즉, 벽을 등져서 뒤로 밀리는 현상을 방지함으로써 결과적으로 대상 몬스터의 포지션이 고정되는 것이었죠. 최근에도 특정한 상황에서 쓰곤 합니다마는 옛날만큼 일반화되기엔 조금 무리가 있지요. 그 이유는 최근 탱커 스킬들에 대한 패치에 있습니다.

아래 스킬 설명을 보시면 20초 동안 몬스터의 특수 패턴을 제외하고는 밀려나지 않는다는 설명이 나와있습니다. 창기사 직업군 자체 난이도, 위와 같은 과거 문제에 대한 회의 등으로 이전 대상 몬스터를 중앙에서도 고정시킬 수 있게 되는 등 제법 편해졌습니다.

도발의 포효 I



시전시간	즉시
소모 MP	300
재사용시간	10초
위력	없음

주변 약 10m 범위 내의 몬스터들을 도발해 시전자에 대한 적대치를 대폭 증가시키며, 5초 동안 주변 몬스터의 적대치를 최대로 유지합니다. 20초 동안 전투 시 몬스터의 특수한 일부공격을 제외하고 밀려나지 않습니다.

녹색 감화탄 효과: 스킬의 획득 적대치가 증가합니다. 시전 시 1개 소모

조금 더 깊게 들어가 봅시다. 이런 기능이 있는지 모르고 계셨던 분들도, 알고 계셨던 분들도 있었을 것입니다. 그런데 우리는 딱히 도발 스킬이 없어도 밀리는 경험을 하지 못했다. 가끔 밀리긴 했지만 그건 운이 나빠서였을 것이다 라고 생각하시는 분들이 계실 것입니다. 그러나 그 이유는 다른 곳에 있습니다. 바로 방패방어와 완전방어에 있습니다.

최근 패치로 몬스터 밀림 현상을 방지하고자 여러 스킬들을 개선시켰다고 그랬는데요. 권술사를 해보시면 알겠지만 권술사에겐 ‘방어성공, 완전방어성공’라는 것이 있습니다. 권술사는 직업 특성상 공격을 하면서 방어를 해야 하는 플레이 스타일을 가지고 있기 때문에 도발 스킬이 아니고서는 공격만 가지고는 몬스터에게 밀릴 수밖에 없었을 것입니다. 그러나 이런 오류를 해결하기 위해 권술사에게 방어기능 활성화시 밀리지 않게끔 하는 기능을 숨겨놓았을 것입니다. 권술사 플레이를 옆에서 보면 각성강화시 무기에 나오는 이펙트가 있는데 그 이펙트와 비슷한 이펙트를 권술사가 방어성공시 볼 수 있습니다. 이런 이펙트와 함께 밀림방지 기능이 활성화되는 것이지요. 창기사에게도 패치를 통해 권술사에게만 있었던 방어시 밀림방지 기능이 패치되었고 결국 오늘날 도발없이도 고정탱이 가능한 창기사가 된 것입니다.

직접 경험해보고 실험해보면서 느낀 점은 확실히 방패막기를 시전하면 무엇이 들이밀고 온다고 하더라도 고정이 된다는 결과를 도출해 냈습니다. 단, 한 가지 전제 조건이 있습니다. 대상 몬스터의 전진성 패턴이 시작되기 전에 방막을 해야 한다는 것이지요. 전진성 패턴이 나오고 방패막기를 하면 그대로 뒤로 밀려난다는 결론을 도출해냈습니다. 중간중간에 밀려나는 이유는 바로 이것때문일 것이라 생각합니다.(어디까지나 경험에 기초한 추론으로 이 사실이 틀릴 수도 있습니다.)

8. 기타 [기본]

1> 시야 변경

단축키를 변경하지 않았다면, 현재 시야, 에임을 변경할 수 있습니다. 바로 Shift+화살표입니다. 앞서 말씀드렸듯 과거 벽탱킹이 성행하던 시절 유용하게 썼던 기능입니다. 혹시라도 시야 확보에 불편함을 겪으시는 분들은 이 단축키를 통해 조금 더 편한 플레이를 하시길 바랍니다. (시야 복구는 마우스 휠클릭입니다)

2> 평타 중첩

창기사의 스킬 중 연속 공격에는 숨겨진 기능이 있습니다.



바로 이 기능인데요. 연속 공격이 적중할 때마다 연속 공격 아이콘의 버프창이 생기면서 중첩이 쌓이게 됩니다. 이 중첩은 총 8번까지 쌓이게 되는데요. 이 중첩이 8번이 쌓이게 되면 중첩을 나타내는 숫자가 사라지면서 약 10초간 연속 공격 아이콘의 모양을 한 버프가 유지됩니다. 그 기능은 아래와 같습니다.



즉, 평타를 8번 적중한다면 다음 시전하는 방패 연타의 공격속도가 비약적으로 증가한다는 것입니다. 실험 결과 쌍분창기의 경우 체감이 되었지만 공분창기의 경우 큰 체감을 느끼진 못했습니다.

9. 마치며

창기사에 대한 과거 찌창분들의 팁들도 있지만 현재 메타에 맞춰진 설명은 찾아보기가 어려워 안타까운 마음에 작성하게 됐는데 이게 20페이지가 넘어갔네요. 여기까지 읽으시느라 정말 고생 많으셨습니다. 이 글을 통해 창기사이시든 아니든 여러 가지로 활발한 연구가 다시 진행되었으면 싶습니다. 이 글로 말미암아 창기사에 관한 미지의 영역이 많이 개척되길 바랍니다. 창기사 여러분 파이팅입니다! 테라도 파이팅!