

검은사막 (PC)

As-Is

버그 발견

[잡담] 조회수: 1,624 추천: 9
수정 | 삭제 | 목록 | 댓글(11)

[버그영상] 격투가 도끼찍기 공중CC걸림현상



[Black Desert] 검은사막 죽목 격투가(도끼찍기) 버그 영상

조회수 3,110회



죽목
구독자 101명

격투가 스킬 중 주력 스킬인 도끼 찍기를 사용 하던 도중 이상한점을 발견 후 재현 테스트를 진행하였습니다.

격투가 스킬의 도끼 찍기는 슈퍼 아머 (스킬 사용 시 CC(군중제어기) 면역) 입니다. 스킬이 공중에 떠서 내려찍으며 상대방에게 데미지를 입히는 스킬인데 공중에 떠 있을 때 상대방에게 투사체 스킬 or 피해를 입을 경우 공중 체공 시간이 늘어나거나 공중에서 멈춰 있는 상태가 되었고 관련 영상을 제작하여 제보 & 커뮤니티에 글을 올려 많은 관심을 받은 경험이 있습니다.

수정 내역

To-Be

[잡담]	[필독] 격투가 도끼찍기 버그영상	[5]	백타	1283	16
[잡담]	지금 현존하고있는 도끼찍기 버그 출처:죽목님 계..	[5]	블랙스톤	1075	15
[잡담]	[버그영상] 격투가 도끼찍기 공중CC걸림현상	[11]	죽목	1630	9
[잡담]	때때때 도끼찍기..버그	[1]	죽목	484	0

I 격투가

- 도끼 찍기 기술 사용 시 특정 상황에서 공중에 뜬 상태가 유지되는 현상이 수정되었습니다.
- 진 : 태백 차기 기술을 투신갑 전투 상태에서 사용 시, 투지 회복량이 기술 설명과 상이한 현상이 수정되었습니다.
- 흐름 : 먹이 사냥을 습득하지 않은 상태에서 투혼의 조각을 사용하여 웅크린 늑대 기술 사용 시, 흐름 : 먹이 사냥 버프 효과가 적용되는 현상이 수정되었습니다.

관련해서 영상 들을 퍼 가서 각종 커뮤니티 사이트에서 화재가 되었고

첫 제보 이후 6개월 뒤 게임 사 버그 패치 내역에 포함되어 패치가 진행되었습니다.

원인과 분석 , 예방 방법 예상

원인 분석 : 검은 사막 게임의 경우 몬스터,캐릭터 에게 맞을 경우 '피격 모션' 이 있습니다. 그 '피격 모션'시 캐릭터가 움찔 거리는 현상이 있는데 이러한 현상이 슈퍼아머 스킬의 경우에도 적용이 되어 공중 체공 시간 시 피격 받을 경우 피격 모션이 생겨 공중 체공시간이 늘어나거나 투사체 스킬의 경우 공중에 머무르는 시간이 길어져 발생하는 버그라고 생각했습니다.

예방 방법 : 이와 같은 현상이 타 직업군에서도 발생하였기에 QA단계에서 피격 모션 관련 테스트를 진행 할 때 슈퍼아머 스킬 사용시 제외 항목을 넣어 테스트 했다면 이러한 버그를 예방할 수 있지 않았을까 하는 생각을 합니다.



최근 달빛조각사 게임을 플레이 하던 도중 출석 보상을 받았음에도 알림 탭 창에 계속해서 출석 보상을 받을 수 있다는 알림 창이 뜨는 현상을 발견하였고 이와 관련해서 재현 테스트를 진행해보았습니다.

먼저 출석 보상은 매 자정 (00:00) 에 초기화가 되는데 그 초기화 되는 시점에 게임에 접속해 있는 상태에서 출석 보상을 받을 경우 알림창이 정상적으로 사라지는 현상을 확인했으나

초기화 되는 시점에 접속해 있지 않은 상태에서 접속할 경우 출석체크 보상 팝업창이 뜨게 되는데 그 팝업창에서 보상을 받아도 알림창이 사라지지 않은 버그현상을 확인하여 제보하게 되었습니다.

이후 재 접속 할 경우 or 우측 x표시를 클릭 할 경우 사라지게 됩니다.

To-Be

1. 일부 기기에서 분할 화면 이용 시 화면이 깨져 보이는 현상
2. 길드장, 부길드장에게 길드 콘텐츠 내 쟁탈전에 빨간 볼 표시되는 현상
3. 월드 레이드 보스 처저 시 기여도 0인 유저가 아이템 줌기를 지속적으로 시도하는 현상
4. 길드 레이드의 드랍 보상이 자물쇠 적용되어 획득이 불가능한 현상
5. 간헐적으로 일일 출석 이벤트 팝업창의 버튼이 작동하지 않는 현상
- 재접속하시면 정상적으로 이용이 가능합니다.
6. 순례자의 길 지역 미니맵에 '물약 및 식료품 상인 NPC' 아이콘이 노출되지 않는 현상
7. 캐릭터 상단에 critical, 빗맞음 표시가 지속 노출되는 현상
8. 잊혀진 숲 보스 몬스터 오렌이 자유의 분진 사용 시 디버프 노출되는 현상

이후 공식 홈페이지 발견된 버그 안내 게시글 에서 비슷한 버그를 발견했다는 글을 수정하였고, 이와 관련된 버그인지 수정된 지에 대해서는 아직 확인되지 않은 진행중인 버그입니다.

원인과 분석, 예방 방법 예상

원인 분석 : 접속 중이거나 접속하고 팝업 창 을 닫은 후 메뉴 탭 이벤트 탭 에서 출석체크 보상을 받을 경우 정상적으로 사라지는 것으로 보아 접속 시 뜨는 팝업창에 관련하여 문제가 있는 것 같다 라고 생각했습니다.

예방 방법 : 팝업 창 관련하여 새로운 이벤트 관련 출석보상에 대한 테스트 를 진행 할 때에 새로운 이벤트가 열릴 때마다 팝업 창 관련 테스트를 각각 해야 할 것 이라고 생각합니다.

검은사막 (PC) 벨런스 관련 테스트

As-Is

버그 발견

[직업] 조화: 12,520 추천: 314 수정 | 삭제 | 목록 | 댓글(190)

공격력 효율관련 실험

일단 영상을 보시기에 앞서서

읽고자하시면 하는글이 있습니다.

- 목표는 레인저의 연수,공,적중 등 공격에 관련된 세팅을 극대화시켰을경우 데미지증가폭이 어느정도 될까 라는 것에 초점을 맞췄습니다. 또한 팀스피크대화 내용을 삭제해 영상소리가 안나오니 양해바랍니다.

-영상설명-

1. 첫팅팅

영상에 나오는 Bro행달 님의 템셋팅은 다음과 같습니다.

무기 : +17 광 유리에 장궁

장갑 : +17 광 비그의 장갑

반지 : +2 그림자의 표식 반지

귀걸이 : +3 대녀의 귀장식 장

목걸이 : +3 오우거의 반지

허리띠 : +1 나무정령 허리띠

총합 : 공 181 체력 1600

Bro행달 : 2000피 기준 단명 12방이면 - 단명 발당 데미지 166 (1타당데미지 83)
죽음의목소리(자) : 2000피 기준 단명 13방이면 - 단명 발당 데미지 153 (1타당 데미지 76.5)
로열프린세스 : 2000피 기준 단명 10방이면 - 단명 발당 데미지 200 (1타당 데미지 100)
민꾸꾸 : 2000피 기준 단명 10방이면 - 발당 데미지 200 (1타당 데미지 100)

Bro행달님 기준으로

1) 죽음의목소리와의 차이점

공 + 100 체력 - 200 많은 연수치에 , 데미지치에 1타당 + 6.5

2) 로열프린세스와의 차이점

공 + 3 체력 - 400 큰 연수치에 , 데미지치에 1타당 - 17

3) 민꾸꾸와의 차이점

공 + 94 체력 - 500 큰 연수치에 , 데미지치에 1타당 - 17



수정 | 삭제 | 목록 | 댓글(190)

추천

314

신고하기

추천 확인

게시물

스크랩

발견 : 검은사막 게임 플레이를 하던 도중 레인저 직업의 공격력이 두배 이상 차이나는 유저와의 데미지 차이가 별로 크지 않은 것 같아 벨런스 테스트를 임의로 진행해보았습니다.

조건 : 게임내 최상위 유저와 중간위치의 평균적인 공격력의 유저, 공격력 최하위의 유저를 대상으로 삼아 테스트를 해보았습니다.

내용 : 세 유저의 데미지를 비교하기 위해 고정된 피 & 방어 를 가진 유저를 기준으로 각 유저들이 레인저 주력 스킬을 기준으로 죽기 전 상태의 체력을 비교하여 세 유저 간의 공격력 효율을 비교했습니다.

결과 : 세 유저 간의 공격력 비례 데미지 차이가 크지 않았고 오히려 스킬내 붙어있는 추가 효과 (현재 체력의 %데미지 추가) 의 효율이 비정상적으로 커서 체력이 조금 더 높은 유저가 공격력 2배 이상 유저보다 훨씬 데미지가 높게 나타나는 현상이 발견되었습니다.

검은사막 (PC) 벨런스 관련 테스트

수정 내역

To-Be

[Black Desert] 검은사막 레인저 공효율 실험

조회수 2,804회



죽목
구독자 101명

I 캐릭터

- 모든 캐릭터의 PvP 시 피해 비율이 조정되었습니다.
- 모든 캐릭터의 상태이상 기본저항이 조정되었습니다.
- 적중 증가 수치에 대한 설명이 수정되었습니다.
- 상자 및 길 잃은 양을 어깨에 멘 상태에서 물에 들어가면 내려 놓는 동작을 하도록 수정되었습니다.
- 포토모드에서 랜덤하게 소셜 액션을 하도록 수정되었습니다.
- 흑정령의 분노를 사용한 타격 시 적용되는 스톤 시간이 2초로 감소되었습니다.

I 캐릭터

- 캐릭터 밸런스 조정이 진행됩니다.
- 약 3주간 캐릭터 밸런스 조정이 진행될 예정입니다.
- 승마복을 착용했을 때 기본 대기 동작 및 말 탑승 시의 대기 동작이 변경되는 효과가 추가되었습니다.
- 채집 동작 시 기본 대기 동작 및 다른 행동을 하면 채집이 취소되는 현상이 수정되었습니다.
- 말에 탑승 후 사용할 수 있는 기술이 모든 캐릭터에 추가되었습니다.
- 말에 탑승 후 기본 공격이 자연스럽게 연결되도록 수정되었습니다.
- 캐릭터 정보창 단련 부분에 [지구력] 표기가 [호흡]으로 변경되었습니다.

I 레인저

- PvP 시 피해 비율이 전반적으로 증가되었습니다.
- 단명의 질풍, 길을 여는 바람, 회피 폭발 사격 기술의 재사용 시 생명력 비례 피해량이 적용되지 않도록 수정되었습니다.
- 단명의 질풍 기술의 재사용 대기시간이 8초로 감소되었습니다.
- 단명의 질풍 기술의 PvP 시 피해량이 감소되었습니다.
- 우직한 칼날 바람 기술의 PvP 시 피해량이 감소되었습니다.

관련하여 커뮤니티에서 화재 글에 올랐고 게임사에서 대대적으로 PVP피해율조정 및 벨런스 조정을 3주에 걸쳐 진행 하게 되었습니다.

원인과 분석 , 예방 방법 예상

원인 분석 : 공격력이 올라갈수록 적용되는 공격력 비례 데미지 증가율이 일정하지 않고 공격력이 일정수치 이상 높아질 때에 데미지 증가율이 낮아지고 그 값을 너무 지나치게 낮게 잡아서 공격력이 낮을 때의 공격력 비례 데미지 증가율 보다 공격력이 높아 질 때 데미지 증가율이 지나치게 낮아진다고 생각했습니다.

예방 방법 : 공격력 비례 데미지 증가율을 일정하게 설정하고 공격력을 올릴 수 있는 방법을 다양화하거나 난이도를 높게 설정했으면 괜찮지 않았을까 라고 생각합니다.