# 버프 효과 적용 규칙 (19.03.13 갱신)

* **버프 적용 대상 표시방법을 개선하였습니다.**
* 클래스의 스킬 및 트라이포드에 의해 제공되는 버프 효과는 이제 버프 툴팁에 적용 대상이 구분되어 표시됩니다.  
  텍스트, 스크린샷, 멀티미디어 소프트웨어, 폰트이(가) 표시된 사진

  AI가 생성한 콘텐츠는 부정확할 수 있습니다.
* **버프 효과 중첩 규칙을 변경하였습니다.**
* 클래스의 스킬 및 트라이포드에 의해 제공되는 버프 효과는 적용 대상에 따라 중첩 룰이 다르게 적용됩니다.
* 적용 대상이 '자신'인 버프 중, 동일한 버프 효과는 높은 값 하나만 적용됩니다.  
  *예) 적용 대상이 '자신'인 공격력 20% 증가와 공격력 30% 증가 버프 동시 적용 시, 더 높은 값인 공격력 30% 증가 효과만 적용됩니다.*
* 적용 대상이 '자신, 파티원'인 버프 중, 동일한 버프 효과는 높은 값 하나만 적용됩니다.  
  *예) 적용 대상이 '자신, 파티원'인 공격력 40% 증가와 공격력 60% 증가 버프 동시 적용 시, 더 높은 값인 공격력 60% 증가 효과만 적용됩니다.*
* 적용 대상이 '자신'인 버프와 '자신, 파티원'인 버프 중첩 시 동일한 버프 효과는 곱연산 됩니다.  
  *예) 적용 대상이 '자신'인 공격력 30% 증가와 적용 대상이 자신, 파티원인 공격력 60% 증가 버프 동시 적용 시, 곱연산되어 공격력은 108% 증가 적용됩니다.*
* 다음 효과는 위 중첩 규칙과 별개로 기존과 동일하게 중복 적용됩니다.
* 공격속도 증가
* 이동속도 증가
* 보호막
* 다음 효과는 클래스 특성을 고려하여 위 중첩 룰과 별개로 중복 적용됩니다.
* 버서커 '폭주' 효과
* 바드 '낙인' 효과
* **파티 시너지 효과의 타입을 구분하였습니다.**
* 딜 관련 파티 시너지 효과가 '공용 효과'와 '전용 효과'로 나뉘게 됩니다.
* 공용 효과
* 버프 아이콘, 이름, 효과 등이 모두 동일하며 한 대상에게 하나의 버프 효과만 유지됩니다.
* 동일한 공용 효과는 중첩 시 유지시간만 갱신됩니다.  
  *예) 대상에게 '파티 : 급소 타격' 효과가 10초가 남은 상태에서 '파티 : 급소 타격' 효과 8초 적용 시, 버프 유지시간은 기존의 10초가 유지됩니다.  
  예) 대상에게 '파티 : 급소 타격' 효과가 10초가 남은 상태에서 '파티 : 급소 타격' 효과 12초 적용 시, 버프 유지시간이 12초로 갱신됩니다.*
* 전용 효과
* 버프 아이콘, 이름, 효과 등이 각기 다르며, 파티 내에서 여러 개의 버프 효과가 유지됩니다.
* 전용 효과는 중첩 시 여러 개의 버프가 걸릴 수 있지만, 동일한 버프 효과는 높은 값 하나만 적용됩니다.  
  *예) 대상에게 '사기진작' 공격력 40% 증가와 '용맹의 세레나데' 공격력 60% 증가 버프 동시 적용 시, 더 높은 값인 공격력 60% 증가 효과만 적용됩니다.*