

REN PAPANICOLAU

Analisis estadistico del balance KMS 1.2.419

Nerfs, mejoras mecanicas e impacto estimado en GMS

PERSONAJE DESTACADO

Ozark | Ren | Scania

Si es real, pero el impacto neto es pequeno

Parche oficial de Corea; todavia no anunciado oficialmente para GMS.

RESULTADO CENTRAL

-1.0%

Reduccion estimada del dano total de una rotacion completa.

No significa que Ren pierda 50% de su dano. Los cambios grandes afectan habilidades concretas y se compensan parcialmente con mayor fluidez.

KMS - CONFIRMADO

Parche 1.2.419 activo

Publicado el 17/09/2026

GMS - PENDIENTE

Sin anuncio oficial

Probabilidad de llegada: alta

EVIDENCIA OFICIAL

t.

· It is changed so that you can jump to the front after jumping in the upper direction.

– Plum sword 1 second meal : Sunin

· The action delay of the sword is reduced by about 67%.

· The action delay of the lead sword is reduced by 75%.

· The casting action of the inspection will be changed.

– Cheonghe Simkyung IV

· The final damage increase is reduced from 20% to 17% based on the master level.

– Plum sword 5 seconds: Cheonmaejibak

Fuente: notas oficiales de MapleStory Corea - cliente 1.2.419

La captura muestra los valores exactos de Ren incluidos en el parche.

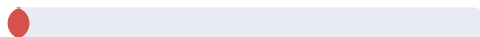
– Manahon Sword Boncho : Younaaeuk VI

Que baja exactamente y cuanto representa

Las reducciones por habilidad no equivalen a la perdida total del personaje.

Final Damage pasivo

20% -> 17%



-2.50%

Afecta todo el dano

Heaven-Plum Earthbind

720% -> 327%

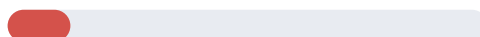


-54.58%

Solo esta habilidad

Spirit Strike HEXA

1,210% -> 1,123%

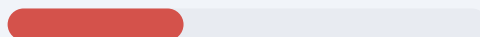


-7.19%

Solo esta habilidad

Ten Thousand Slashes

402% -> 321%



-20.15%

EL CALCULO CLAVE

$$1.17 / 1.20 - 1 = -2.50\%$$

Bajar el Final Damage de 20% a 17% no reduce 3% el dano real: el multiplicador total pasa de 1.20 a 1.17.

LECTURA CORRECTA

- **El -54.58% no es global.**

Corresponde unicamente a Heaven-Plum Earthbind; su peso dentro de la rotacion completa es mucho menor.

- **El pasivo si impacta todo.**

La reduccion del multiplicador de Final Damage es el nerf mas generalizable: aproximadamente -2.5% antes de compensaciones.

- **La frecuencia cambia el resultado.**

Ten Thousand Slashes pierde dano por uso, pero elimina espera interna y preparacion.

Bufs numericos y mejoras mecanicas

Los numeros positivos son pequenos; la ganancia principal esta en la ejecucion.

BUFFS DE DANO

Falling Plum Blossom

+0.79%

2,153% -> 2,170%

Jincheon

+0.92%

3,815% -> 3,850%

Sky River

+0.66%

2,573% -> 2,590%

MEJORAS MECANICAS

Sacar la espada

-67% demora

Menos tiempo muerto al iniciar la secuencia.

Guardar la espada

-75% demora

Salida mucho mas rapida despues del ataque.

Ten Thousand Slashes

Sin espera interna

Puede reactivarse con mayor libertad.

Preparacion

Requisito eliminado

Ya no depende de Earth Rend para quedar listo.

Movilidad

Salto encadenado

Mejor transicion entre salto frontal y vertical.

POR QUE ESTO IMPORTA

Una rotacion mas fluida pierde menos ataques por movimiento del boss, interrupciones o ventanas cortas. Esa mejora practica puede recuperar parte del dano que desaparece en los valores base.

Resultado combinado estimado

Estimacion comunitaria: requiere una rotacion y niveles HEXA definidos.

INDICE DE DANO COMUNITARIO

103.31% -> 102.28%

-0.997%

Formula relativa: $102.28 / 103.31 - 1$

TRADUCCION A RESULTADOS REALES

Dano actual

Despues del parche

1 billon

aprox. 990 mil millones

10 billones

aprox. 9.90 billones

100T en prueba

aprox. 99T

Boss de 10:00

aprox. 10:06

IMPORTANTE: EL -1% NO ES UNA CIFRA OFICIAL DE NEXON

La tabla compartida es una estimacion comunitaria. El resultado real varia segun nivel de HEXA, duracion de la prueba, frecuencia de Ten Thousand Slashes, movimiento del boss y ejecucion del jugador.

Rango provisional: cerca de -1% en una rotacion modelada; entre -2.5% y -3% si no se aprovecha la fluidez.

Que significa para Ren Papanicolau

Lectura practica para jugadores de GMS Interactive, servidor Scania.

REN PAPANICOLAU

Ozark | Scania

DICTAMEN

Ren sigue siendo competitivo.

No existe fundamento estadístico para cambiar de main por este ajuste.

● No cambia el Attack base.

Nexon modifica multiplicadores, valores de habilidades y mecánicas. El CP podría reflejar parte del cambio si incorpora el Final Damage, pero el Attack del equipo no se reduce.

● La pérdida esperada es pequeña.

La mejor estimación disponible es cercana a -1% de dano total, equivalente a conservar aproximadamente 99% del rendimiento actual.

● La experiencia de juego mejora.

Menores demoras, movilidad encadenada y menos preparación hacen que el personaje responda mejor en combate real.

● Para GMS aun falta confirmación.

El parche está activo en Corea. Es probable que llegue a Global, pero Nexon America todavía puede ajustar cifras o calendario.

FUENTE PRINCIPAL

MapleStory Korea - Update cliente 1.2.419, publicado el 17 de septiembre de 2026:
maplestory.nexon.com/news/update/812