

스킬 기획, 몬스터 제작, 전투 시스템 기획서

정대현

MMORPG 몬스터 제작, 스킬, 전투 시스템 기획서

게임 및 전투 시스템

1. 게임의 전투 진행 방법

- 게임의 전투는 맵에 등장하는 몬스터에게 결투 신청을 하여 전투를 벌이는 **랜덤 인카운터 방식**의 전투를 진행합니다.
- 전투지역에 대표몬스터가 전투지역을 돌아다니며 플레이어는 몬스터에게 **결투 신청**을 하여 전투를 시작합니다.
- 몬스터에게 결투 신청을 하면 **개인 전투전용 필드**로 자동 이동 되며 해당 몬스터 무리와 전투를 진행 합니다.
- 플레이어 혹은 모든 파티원이 전투필드로 이동하고 **전투준비가 완료**가 될 시 **5초 후 전투**를 시작합니다.
- 몬스터들은 **플레이어를 자동으로 인식**하고 플레이어들에게 자동으로 다가옵니다.
- 자동전투 기능을 사용 시 캐릭터가 자동으로 몬스터에게 결투를 걸고 전투필드로 이동하여 적과 전투를 합니다.
- 전투에서 승리 시 모든 플레이어는 체력을 100% 회복 후 전투필드를 자동으로 퇴장합니다.

파티 시스템

직업 및 스킬

1). 전투가 불가능한 상황

- 파티장이 여러 플레이어들에게 **비매너 투표**를 받은 플레이어일 시 **파티장이 불가능** 합니다.
- 파티원 중 **체력이 50% 이하**인 파티원이 있을 시 **전투입장이 불가능** 합니다.
- 파티원 중 **최고 레벨 플레이어와 최저 레벨 플레이어의 레벨이 +,-15차이**가 날 시 **전투입장이 불가능** 합니다.
- 플레이어의 체력이 50% 이하일 시 **전투가 불가능한 상태**입니다.
- 플레이어가 전에 전투에서 플레이어가 **패배**했을 시 **1분간 전투가 불가능** 합니다.

몬스터 제작

MMORPG 몬스터 제작, 스킬, 전투 시스템 기획서

게임 및 전투 시스템

2.랜덤 인카운터 방식을 선택한 이유

- 일반 필드 전투 시 **근거리의 직업군의 불리함을 억제** 시키며 공평하게 전투를 진행하기 위해서 방법을 선택.
- 전투 시 **다른 유저의 간섭**을 받지않고 플레이어가 전투에 더욱 몰입할 수 있도록 하기 위함.
- 몬스터 1마리가 아닌 **무리의 몬스터를 상대** 하므로 타격감과 전투의 재미를 향상.
- 한 장소에서 다수의 유저가 사냥하지 않기에 **저사양 기기에 대한 배려**.

파티 시스템

직업 및 스킬

몬스터 제작

MMORPG 몬스터 제작, 스킬, 전투 시스템 기획서

게임 및 전투 시스템

3. 플레이어의 승리 조건

- 플레이어가 해당 몬스터 무리를 토벌하여 승리 합니다.
- 파티원 중 1명이라도 생존 하여 토벌 시 모든 파티원이 전투 승리로 인정 됩니다
- 하지만 죽어있던 파티원 들은 전투 종료 시 보상 받을 경험치, 골드 가 50% 감소되며 아이템 의 획득 자격도 박탈 됩니다.

파티 시스템

4. 플레이어의 패배 조건

- 플레이어의 체력이 0이 될 시 사망하여 게임에 패배하게 됩니다.
- 파티원 모두가 전멸 당할 시 즉시 게임이 패배가 됩니다.[보스전 제외]
- 플레이어가 몬스터의 즉사류 스킬에 피격 될 시 즉시 사망합니다.
- 플레이어가 패배 시 전투전용 필드에서 일반 필드로 퇴장 되며 체력과 마나가 10%로 감소 됩니다.

직업 및 스킬

몬스터 제작

MMORPG 몬스터 제작, 스킬, 전투 시스템 기획서

게임 및 전투 시스템

5.아이템의 분배

- 플레이어는 전투 완료 후 보상을 정산 받게 됩니다. 모든 보상은 정산 후 플레이어가 획득하게 됩니다
- 파티 전투 시 경험치, 골드, 소비류, 재료류 아이템은 개인 드랍입니다.

파티 시스템

- 파티 전투 시 장비 아이템은 낙찰 과 랜덤 랜덤 숫자로 받을 수 있습니다.
- 낙찰 : 파티원들이 낙찰을 합니다. 낙찰 시 포기과 선택하기 중 한가지를 선택할 수 있으며 선택하기를 선택한 사람들 끼리 숫자를 뽑아 높은 사람이 가져갑니다. 포기하기를 선택 시 해당 아이템의 낙찰에 제외 됩니다.

- 랜덤 숫자 : 파티원들에게 1~100 랜덤한 숫자를 지급합니다. 높은 수의 사람이 해당 아이템을 획득 합니다. 만약 숫자가 겹칠 시 전원 숫자가 재발급 됩니다.

직업 및 스킬

- 낙찰 과 랜덤 숫자는 파티장의 전투설정을 통하여 선택 됩니다.

몬스터 제작

MMORPG 몬스터 제작, 스킬, 전투 시스템 기획서

게임 시스템

파티 시스템

직업 및 스킬

몬스터 제작

1.파티 시스템

- 플레이어들은 파티를 통해 다른 플레이어와 **협력**하여 몬스터와 전투를 진행 할 수 있습니다.
- 몬스터와의 전투는 **파티장이 결투 신청**한 몬스터랑 전투를 진행하게 되며 파티원 이랑 같이 전투필드로 이동합니다.
 - ↳ 파티장이 전투를 시작 시 파티원 화면에 전투시작문구와 타이머가 (3초) 작동되며 자동으로 전투를 시작합니다.
- 파티 전투를 진행 시 화면 좌측 중단에 **실시간 데미지 분석기**를 볼 수 있으며 **파티원들의 실시간 데미지를 비교**합니다.
- 파티 **기여도가 매우 낮은 유저**는 모든 보상을 받을 수 없으며 파티원들의 **투표를 통해 강퇴** 시킬 수 있습니다.
 - ↳ 기여도는 다른 파티원들과의 데미지 비교차이가 심하거나 활동량이 없는 파티원에게 자동으로 인식됩니다.
- 파티 전투 시 플레이어들에게 **추가혜택**들이 주어지며 보상도 증가하게 됩니다.
- 파티원은 **최대 4인**으로 구성할 수 있습니다.
- 파티장은 전투설정을 통해 자동전투와 수동전투를 설정할 수 있습니다.
- 전투가 끝난 후 캐릭터들은 전투가 시작하기 전 지점으로 이동하며 자동사냥 시스템 사용 중 일 시 파티장은 바로 다른 몬스터를 찾아 돌아다닙니다.
- 전투필드에서 퇴장하면 언제든지 탈퇴가 가능하며, 전투 시 탈퇴 미리예약이 가능합니다. 하지만 전투 도중 탈퇴 시 10분간 파티를 구성할 수 없으며 체력이 5%로 떨어집니다.

MMORPG 몬스터 제작, 스킬, 전투 시스템 기획서

게임 시스템

파티 시스템

직업 및 스킬

몬스터 제작

2.파티 전투 진행 시 장점

- 파티 인원수에 비례하여 **몬스터의 등장 수**가 변경 됩니다. [경험치, 골드 상승]
- 파티 인원수에 비례하여 전투필드 입장 시 **보너스 전투효과**를 받을 수 있습니다.
- 파티 인원 수에 비례하여 **아이템 등장확률**이 증가 됩니다.
- 다른 파티원과 협력 하여 전투를 원활하게 진행 합니다.
- 다른 직업군들의 버프를 받아 플레이어가 더욱 강력해 집니다.

MMORPG 몬스터 제작, 스킬, 전투 시스템 기획서

게임 시스템

파티 시스템

직업 및 스킬

몬스터 제작

3.파티 전투 보너스 전투효과의 종류

- 파티 전투를 진행 시 인원수에 비례하여 보너스 전투효과를 받습니다.

1인	2인	3인	4인
X	1개의 추가효과	2개의 추가효과	3개의 추가효과

1)추가 효과의 종류

- 파티원의 공격력이 10% 상승됩니다.
 - 파티원의 방어력이 10% 상승됩니다.
 - 파티원의 공격속도가 15% 상승 됩니다.
 - 파티원의 치명타율이 10% 증가 됩니다.
 - 파티원의 치명타 피해량이 20% 증가 됩니다.
 - 파티원의 체력이 10% 증가 합니다.
 - 파티원의 경험치, 골드 획득량이 20% 증가 됩니다.
 - 파티원의 이동속도가 15% 증가 됩니다.
- 위 중 랜덤으로 보너스 전투효과를 받게 되며 전투가 끝날 시 추가효과는 소멸 됩니다.[중복 불가]
- Ex) 파티원이 3명일 시 : 이번게임 파티원 공격력 10% 상승!, 치명타율 10% 상승!

MMORPG 몬스터 제작, 스킬, 전투 시스템 기획서

게임 시스템

4.파티전투 전용 히든 스테이지

- 파티 전투를 진행 시 낮은 확률로 히든 스테이지가 등장 합니다. 히든 스테이지 는 총 3개로 구성되어 있으며, 파티원이 많을 수록 히든스테이지의 등장 확률이 상승합니다.

1). 히든 스테이지의 종류

- 재화의 동굴 :
- 희귀한 몬스터의 등장 :

파티 시스템

직업 및 스킬

몬스터 제작

MMORPG 몬스터 제작, 스킬, 전투 시스템 기획서

게임 시스템

1.직업의 소개

- 스킬 기획 전 4가지의 직업을 기획하였고 각자 특성에 맞는 스킬을 기획하였습니다.
- 캐릭터는 최초 생성 시 0차 전직이며 레벨이 30이상일 시 1차전직, 80 이상일 시 2차전직을 할 수 있습니다(MAX LV. 100)

1) 집행자

- 집행자는 대검을 사용하며 자신의 체력을 소모하여 적에게 강력한 데미지를 주는 근접형 전사 입니다.
- “공격력” 이라는 능력치를 통해 자신의 피해량을 증가 시킵니다.

파티 시스템

2)성기사

- 성기사는 높은 방어력과 파티원들에게 회복 및 이로운 효과를 주는 서포터형 근접형 캐릭터 입니다.
- “주문력” 이라는 능력치를 통해 자신의 피해량을 증가 시킵니다.

직업 및 스킬

3)불꽃의 여제

- 불꽃의 여제는 강력한 화염마법으로 적에게 마법데미지를 주는 원거리형 마법사 캐릭터 입니다.
- “주문력” 이라는 능력치를 통해 자신의 피해량을 증가 시킵니다.

몬스터 제작

4)암흑 전령

- 암흑 전령을 활을 이용하며 날렵하고 적에게 강하게 치명적인 데미지를 주는 원거리형 캐릭터 입니다.
- “공격력” 이라는 능력치를 통해 자신의 피해량을 증가 시킵니다.

MMORPG 몬스터 제작, 스킬, 전투 시스템 기획서

게임 시스템

2. 스킬의 구성

- 스킬은 **액티브,패시브,버프,궁극기,퀘스트 스킬, 5가지**로 구성됩니다.

3. 액티브 스킬

- 액티브 스킬은 플레이어가 직접적으로 사용해야 발동하여 **적에게 데미지를 주는 스킬**들이며 광역 피해와 단일 피해로 구성 됩니다.

파티 시스템

4. 패시브 스킬

- 패시브 스킬은 **상시 발동하는 패시브**와 특정 상황이 될 시 자동으로 발동되는 패시브가 있습니다.

5.버프 스킬

- 버프는 **일정시간동안 플레이어의 능력치를 상승시켜주는 스킬**이며 개인 버프와 파티원 버프가 있습니다.

직업 및 스킬

6. 궁극기

- 궁극기는 캐릭터의 **강력한 필살기**로 매우 긴 대기시간이 있지만 강력한 효과를 보여줍니다.

7.퀘스트 스킬

- 특정 마을의 의뢰를 전부 달성하거나 숨겨진 특정NPC에게 획득 가능한 스킬이며 **전 직업 공통**으로 사용합니다.

몬스터 제작

MMORPG 몬스터 제작, 스킬, 전투 시스템 기획서

8. 특성의 부여

게임 시스템

- 플레이어의 레벨이 높아 질 수록 특정 스킬에 특성을 부여 할 수 있습니다.
- 특성은 여러가지가 준비되어 있으며 플레이어는 자신의 성향에 맞는 특성을 선택할 수 있습니다.

파티 시스템

- 한번 선택한 특성은 되돌릴 수 없으니 신중하게 선택하여야 합니다.
- 특성을 통하여 플레이어의 같은 스킬을 반복하는 전투에 지루함을 줄이고 자신의 성향에 맞는 특성을 고르기 때문에 더욱 전투에 흥미감과 재미를 유발할 수 있습니다.
- 일부 스킬들은 특성을 통해 전혀 다른 스킬로 변경이 될 수 있습니다. 그로 인해 다양한 전략과 어울리는 팀을 조합할 수 있습니다.

직업 및 스킬

몬스터 제작

MMORPG 몬스터 제작, 스킬, 전투 시스템 기획서

게임 시스템

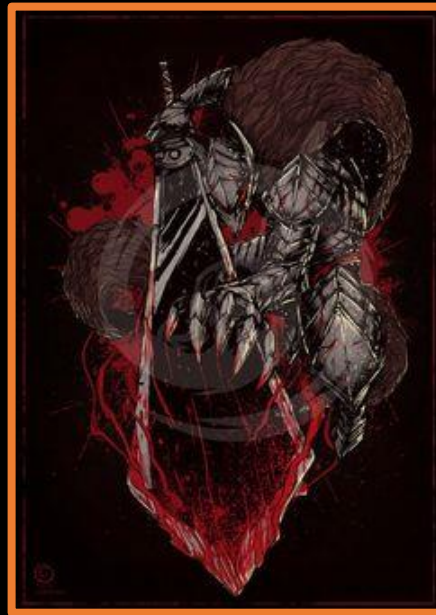
9. 집행자의 스킬 기획

- 집행자는 대검을 사용하는 최전방에서 활약하는 매우 강력한 근접 전사입니다. 자신의 체력을 소모하여 강력한 공격을 가한다는 컨셉과 그 컨셉을 서포터 하기 위한 스킬로 구성되어 있습니다. 매우 강력한 공격을 하지만 자신의 체력을 소모하여 공격하는 집행자 이기 때문에 낮은 체력을 유지합니다. 그로 인한 세밀한 컨트롤이 요구 됩니다.

파티 시스템

직업 및 스킬

몬스터 제작



MMORPG 몬스터 제작, 스킬, 전투 시스템 기획서

9. 집행자의 스킬 기획

1). 집행자 스킬 소개 - 0차

이름	종류	타입	기타
불굴	패시브	상시 발동	
투견	패시브	상시 발동	
분노	패시브	특정 상황	피격 시 발동
사기증진	버프	모든 파티원	
가르기	액티브	광역 피해	
방어	액티브	단일 피해	1회 100% 방어

- 다음 페이지 집행자 0차 스킬 상세 설명

MMORPG 몬스터 제작, 스킬, 전투 시스템 기획서

게임 시스템

9. 집행자의 스킬 기획

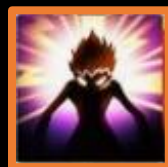
1). 집행자 스킬 소개 - 0차



불굴

패시브 - 상시 발동

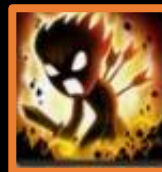
- 집행자는 해로운 효과의 지속시간을 영구적으로 50% 감소 시킵니다.



투견

패시브 - 상시 발동

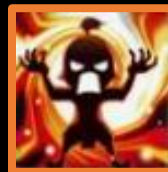
- 집행자는 치명 타율이 영구적으로 10% 증가 됩니다.



분노

패시브 - 특정 상황

- 집행자는 피격 시 3초 동안 공격력이 5% 상승되며 최대 4회 중첩 가능합니다. 3초 동안 피해가 없을 시 중첩된 분노가 전부 사라집니다.



사기 증진

버프 - 모든 파티원

- 모든 파티원의 공격력이 15초간 15% 상승 됩니다.
- 재사용 대기시간 40초 / 시전 시간 1.1초 소요

파티 시스템

직업 및 스킬

몬스터 제작

MMORPG 몬스터 제작, 스킬, 전투 시스템 기획서

게임 시스템

9. 집행자의 스킬 기획

1). 집행자 스킬 소개 - 0차

- 분노 스킬 상세설명

파티 시스템

직업 및 스킬

몬스터 제작

2중첩 시 “빠직” 이 한개 더 생기며
커졌다 작아졌다를 반복한다.

3중첩 시 “빠직” 이 한개 더 생기며
커졌다 작아졌다를 반복한다.



MMORPG 몬스터 제작, 스킬, 전투 시스템 기획서

게임 시스템

9. 집행자의 스킬 기획

1). 집행자 스킬 소개 - 0차

파티 시스템



가르기

액티브 - 광역 피해

직업 및 스킬

- 집행자는 제자리에서 몸을 크게 휘둘러 자신 주위의 적들을 공격력의 250%의 피해를 줍니다.
- 왼쪽에서 오른쪽으로 회전하며 주위 적에게 피해를 줍니다. 회전하는 동안 집행자는 어떤 행동이 불가능 합니다.
- 집행자가 회전하는 동안 저지 불가 상태가 됩니다. (저지 불가 : 군중제어 효과 무시)
- 대기시간 8초 / 회전하는 시간 0.7초 / 회전 범위 중소 / 1회 타격

특성의 부여

- 거대한 위협 : 가르기의 범위가 30% 증가 합니다.
- 폭풍 : 가르기의 대기시간이 40% (3.2초) 감소됩니다.
- 작지만 강한 : 공격력이 30% 증가 되지만, 범위가 50% 감소 됩니다. (공격력 x 250% x 30% = 데미지)

몬스터 제작

MMORPG 몬스터 제작, 스킬, 전투 시스템 기획서

게임 시스템

9. 집행자의 스킬 기획

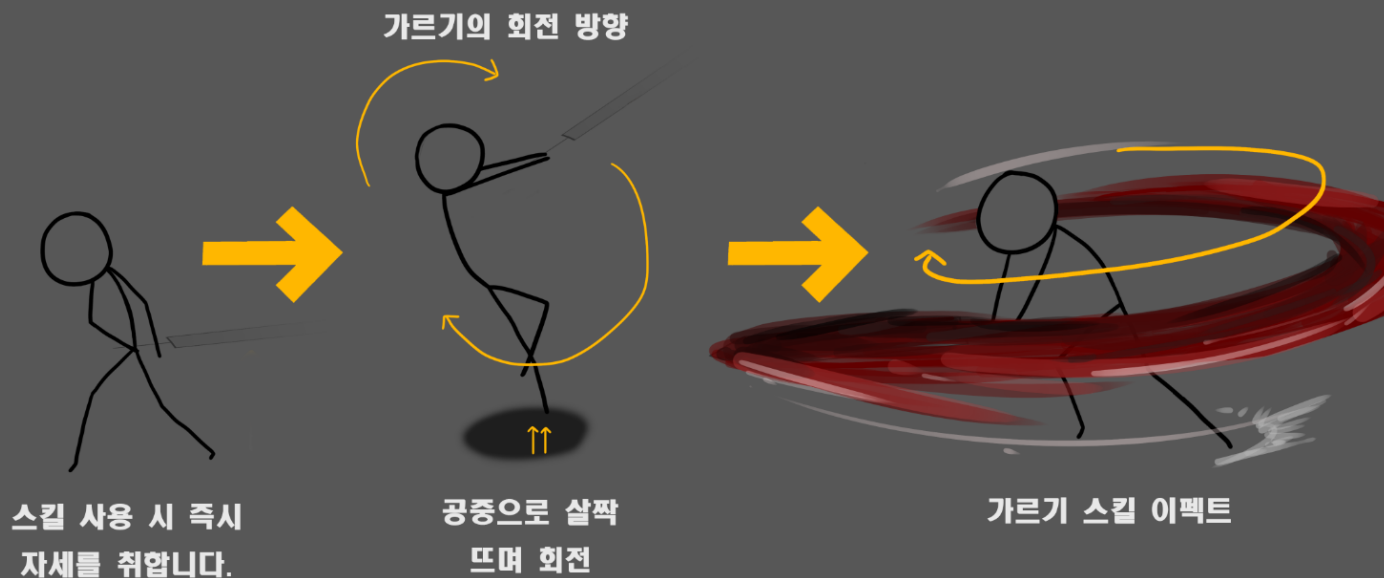
1). 집행자 스킬 소개 - 0차

- 가르기 스킬 상세설명

파티 시스템

- 시전시간은 0.7 초
- 시전 시간 후 스킬범위 내 모든 적들은 즉시 피해를 받습니다.

직업 및 스킬



몬스터 제작

MMORPG 몬스터 제작, 스킬, 전투 시스템 기획서

게임 시스템

9. 집행자의 스킬 기획

1). 집행자 스킬 소개 - 0차



방어

액티브 - 단일 피해

파티 시스템

- 집행자가 3초 동안 방어태세를 취하며 적의 공격에 반격할 준비를 합니다. 방어태세 도중 적에게 공격을 받을 시 해당 공격을 무시하며 즉시 해당 적에게 도약하여 공격력의 350%의 피해를 줍니다.
- 집행자가 방어 태세를 하는 동안 이동이 불가능 하며 방어 방향을 바꿀 수 없습니다.
- 최초의 1회의 공격만 무시하며 도약 중에도 피해를 받습니다.
- 집행자가 대상에게 날라가는 시간은 무조건 1초이며 거리에 비해 날라가는 동작속도가 변경됩니다.
- 대기시간 13초 / 1회 100% 방어 / 도약하며 공격하는 시간 1초 / 1회 공격

직업 및 스킬

특성의 부여

- **방어 집중** : 적에게 도약한 후 집행자가 5초간 받는 피해량이 20% 감소 됩니다.(피해를 준 후 방어 집중 발동)
- **파괴의 도약** : 도약 공격이 적의 모든 방어력을 무시하며 적에게 피해를 줍니다.

몬스터 제작

MMORPG 몬스터 제작, 스킬, 전투 시스템 기획서

게임 시스템

9. 집행자의 스킬 기획

1). 집행자 스킬 소개 - 0차

- 방어 스킬 상세설명 (1/3)

파티 시스템

- 즉시 방어태세로전환
- 방어태세 유지시간 3초
- 도약하여 적에게 피해를 주는시간 1초

직업 및 스킬

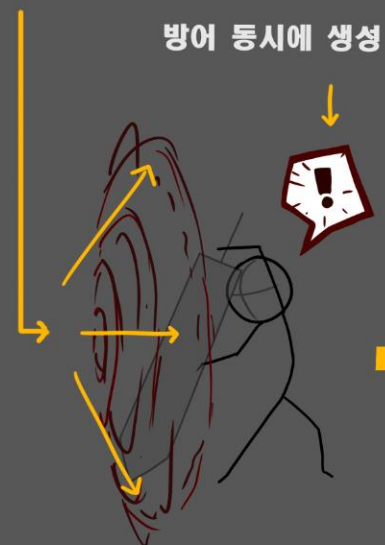
몬스터 제작



방어자세



방어동시에 물결
이펙트 생성



방어 동시에 생성

방어가 발동시 이펙트



MMORPG 몬스터 제작, 스킬, 전투 시스템 기획서

게임 시스템

9. 집행자의 스킬 기획

1). 집행자 스킬 소개 - 0차

- 방어 스킬 상세설명 (2/3)

파티 시스템

직업 및 스킬

몬스터 제작



MMORPG 몬스터 제작, 스킬, 전투 시스템 기획서

게임 시스템

9. 집행자의 스킬 기획

1). 집행자 스킬 소개 - 0차

- 방어 스킬 상세설명 (3/3)

파티 시스템

직업 및 스킬

몬스터 제작

도약 후 문양이 플레이어 주위를
돈다.(1초에 한바퀴)



특성 : 방어집중 이펙트

기존 이펙트에서 색상변경



특성 : 파괴의 도약 발동 이펙트

MMORPG 몬스터 제작, 스킬, 전투 시스템 기획서

9. 집행자의 스킬 기획

2). 집행자 스킬 소개 - 1차

이름	종류	타입	기타
피의 대지	패시브	특정 상황	적 처치 시 발동
확인 사살	액티브	단일 피해	
검붉은 사슬	액티브	광역 피해	적을 끌어옴
광기의 돌진	액티브	광역 피해	3번 사용

- 다음 페이지 집행자 1차 스킬 상세 설명

MMORPG 몬스터 제작, 스킬, 전투 시스템 기획서

게임 시스템

9. 집행자의 스킬 기획

2). 집행자 스킬 소개 - 1차



피의 대지

패시브 - 특정 상황

- 이번전투에서 죽은 몬스터 1마리당 집행자의 공격력이 0.5%씩 상승됩니다. [전투 종료 시 소멸]
- 화면에 표시되는 비로 실시간 공격력 증가량 확인 가능 [다음 페이지 참고]



확인사살

액티브 - 단일 피해

- 집행자가 전방의 적에게 빠르게 내려 베며 적에게 공격력의 300%의 피해를 줍니다.
- 적의 체력이 10% 이하일 시 확인사살의 피해량이 50% 증가 합니다.
- 대기시간 20초 / 내려 베는 시간 0.8초 / 1회 공격

특성의 부여

- 최후의 일격 : 확인사살이 적의 방어력을 무시하고 피해를 줍니다. [보스에게는 방어력20% 무시]
- 끝나지 않은 공격 : 확인사살에 공격당한 적은 5초간 받는 피해량이 15% 증가 됩니다.

파티 시스템

직업 및 스킬

몬스터 제작

게임 시스템

9. 집행자의 스킬 기획

2). 집행자 스킬 소개 - 1차

- 피의 대지 스킬 상세설명

파티 시스템

직업 및 스킬

몬스터 제작



← 현재 증가하는 공격력의 수치

피의대지 UI 이미지

MMORPG 몬스터 제작, 스킬, 전투 시스템 기획서

게임 시스템

9. 집행자의 스킬 기획

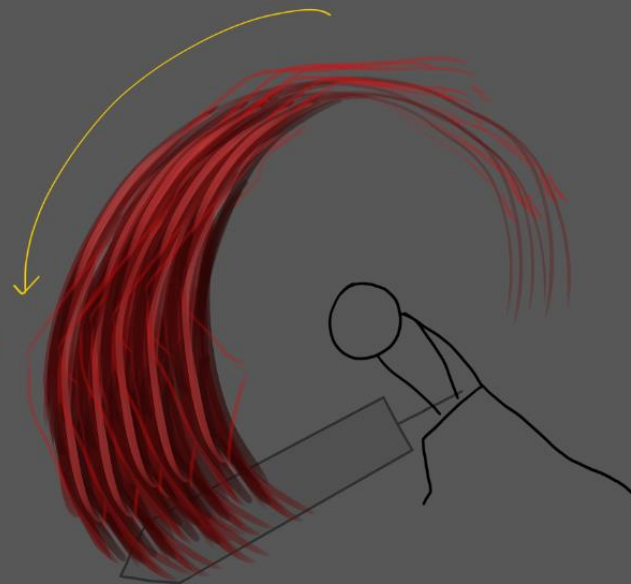
2). 집행자 스킬 소개 - 1차

- 확인사살 스킬 상세설명 (1/2)

파티 시스템

직업 및 스킬

몬스터 제작



사용시 칼을 뒤로젖히면 벨준비를 한다.

검을 대각선으로 벤다(0.8초)

MMORPG 몬스터 제작, 스킬, 전투 시스템 기획서

게임 시스템

9. 집행자의 스킬 기획

2). 집행자 스킬 소개 - 1차

- 확인사살 스킬 상세설명 [2/2]

파티 시스템

확인사살의 공격을 받은 적위로 감시하는
눈이몬스터를 노려보며눈주위에는 붉은
불꽃이 타오른다.
(5초간 받는 피해량 증가 상태표시용)



특성의부여 : 끝나지 않는 공격 이펙트

기존 스킬 이펙트에서 더욱
어두워진다.



특성의부여 : 최후의 일격이펙트

직업 및 스킬

몬스터 제작

MMORPG 몬스터 제작, 스킬, 전투 시스템 기획서

게임 시스템

9. 집행자의 스킬 기획

2). 집행자 스킬 소개 - 1차



검붉은 사슬
액티브 - 범위 피해

파티 시스템

- 0.9초 후 자신을 중심으로 주위 모든 적에게 사슬을 생성하여 자신과 연결 시키며 150% 피해를 줍니다. 사슬을 연결하는 동안 집행자의 이동속도는 30% 둔화가 되며 사슬범위를 벗어난 적들은 사슬을 끊습니다. 집행자가 다시 한번 사슬을 사용 시 0.9초 후 사슬에 연결 된 모든 적을 자신 주위로 끌고 오며, 끌려온 적은 1초간 이동속도가 70% 둔화가 적용됩니다. 연결된 사슬이 전부 사라지면 집행자의 이동속도는 원상태로 돌아옵니다.
- 사슬은 집행자의 가슴주위를 중심으로 생성되며 검붉은색의 쇠사슬 형태를 가지고 있습니다.
- 집행자는 사슬이 적과 연결되는 동안 둔화상태에 적용이 되지만 공격은 가능합니다.
- 사슬에 연결된 적이 한 명도 없을 시 사슬은 즉시 취소 됩니다.
- 스킬 사용 전 주위에 적이 아무도 없을 시 사용이 불가능 합니다.
- 사슬을 연결 후 4초안에 사용하지 못할 시 사슬은 소멸 됩니다.
- 대기시간 25초 / 사슬 연결영역의 범위 중소 / 총 1회 타격(적에게 사슬을 연결 시)

직업 및 스킬

특성의 부여

몬스터 제작

- **집착** : 사슬의 적용 범위가 20% 상승 됩니다.
- **술래** : 검붉은 사슬의 대기시간이 30% 감소 됩니다. (7.5초 감소)
- **고립** : 검붉은 사슬에 연결되는 대상이 1명 일 시 끌어오는 피해량이 500% 증가 됩니다.

MMORPG 몬스터 제작, 스킬, 전투 시스템 기획서

게임 시스템

9. 집행자의 스킬 기획

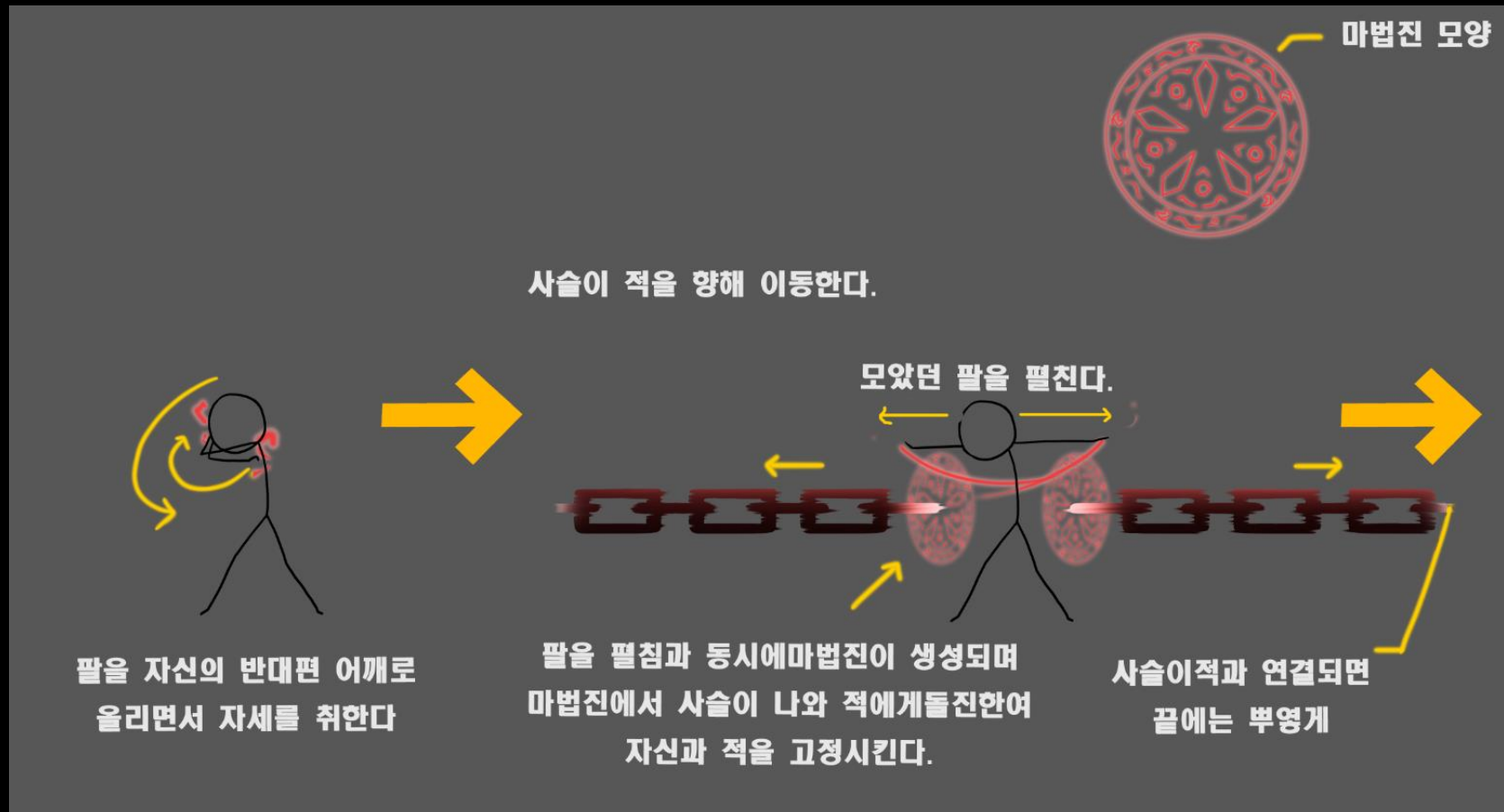
2). 집행자 스킬 소개 - 1차

- 검붉은 사슬 스킬 상세설명 [1/2]

파티 시스템

직업 및 스킬

몬스터 제작



MMORPG 몬스터 제작, 스킬, 전투 시스템 기획서

게임 시스템

9. 집행자의 스킬 기획

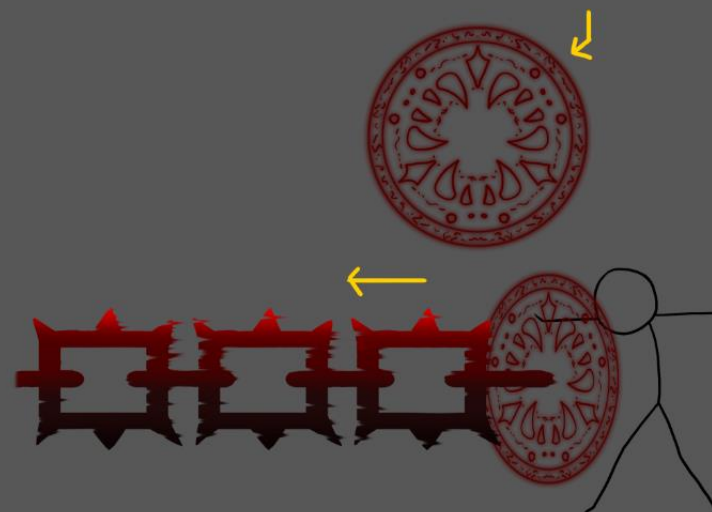
2). 집행자 스킬 소개 - 1차

- 검붉은 사슬 스킬 상세설명 [2/2]

파티 시스템



특성의 부여 : 고립 발동 시 마법진 변경



특성의 부여 : 고립 발동 시 이펙트

직업 및 스킬

몬스터 제작

MMORPG 몬스터 제작, 스킬, 전투 시스템 기획서

게임 시스템

파티 시스템

직업 및 스킬

몬스터 제작

9. 집행자의 스킬 기획

2). 집행자 스킬 소개 - 1차



광기의 돌진

1차스킬 - 액티브 - 범위 피해



1번 베기 시 아이콘



2번 베기 시 아이콘



3번 베기 시 아이콘

- 총 3번의 공격기회가 주어지면 공격은 순차적으로 사용할 수 있습니다.
- 최초 1번 사용 시 전방을 약진하며 칼을 오른쪽에서 왼쪽으로 적을 베며 적에게 공격력의 250%의 피해를 줍니다.
- 2번째 사용 시 전방을 약진하며 칼을 왼쪽에서 오른쪽으로 적을 베며 적에게 공격력의 250%의 피해를 줍니다.
- 마지막 3번째 사용시 제자리에서 칼을 일직선으로 내려치며 적에게 공격력의 320%의 피해를 줍니다.
- 3초 이내에 다음 광기의 돌진을 사용하지 못할 시 광기의 돌진은 취소됩니다.
- 다음 광기의 돌진을 사용하기 위해서는 1.5초의 대기시간이 있습니다.
- 광기의 돌진 전부 발동하거나 도중 광기의 돌진이 취소 될 시 대기시간이 적용 됩니다.
- 대기시간 15초 / 1번 휘두르는 속도 0.5초 / 2번 휘두르는 속도 0.5초 / 3번 휘두르는 속도 0.8초 / 각각 1회 타격

특성의 부여

- **도살자** : 다음 광기의 돌진을 사용하기 위한 대기시간이 50% 감소되어 더욱 빠르게 광기의 돌진을 사용합니다
- **광기 부여** : 적을 베는 시간동안 광전사가 군중제어 효과에 면역 상태가 됩니다.

MMORPG 몬스터 제작, 스킬, 전투 시스템 기획서

게임 시스템

9. 집행자의 스킬 기획

2). 집행자 스킬 소개 - 1차

- 광기의 돌진 스킬 상세설명 [1/2]

파티 시스템

직업 및 스킬

몬스터 제작



MMORPG 몬스터 제작, 스킬, 전투 시스템 기획서

게임 시스템

9. 집행자의 스킬 기획

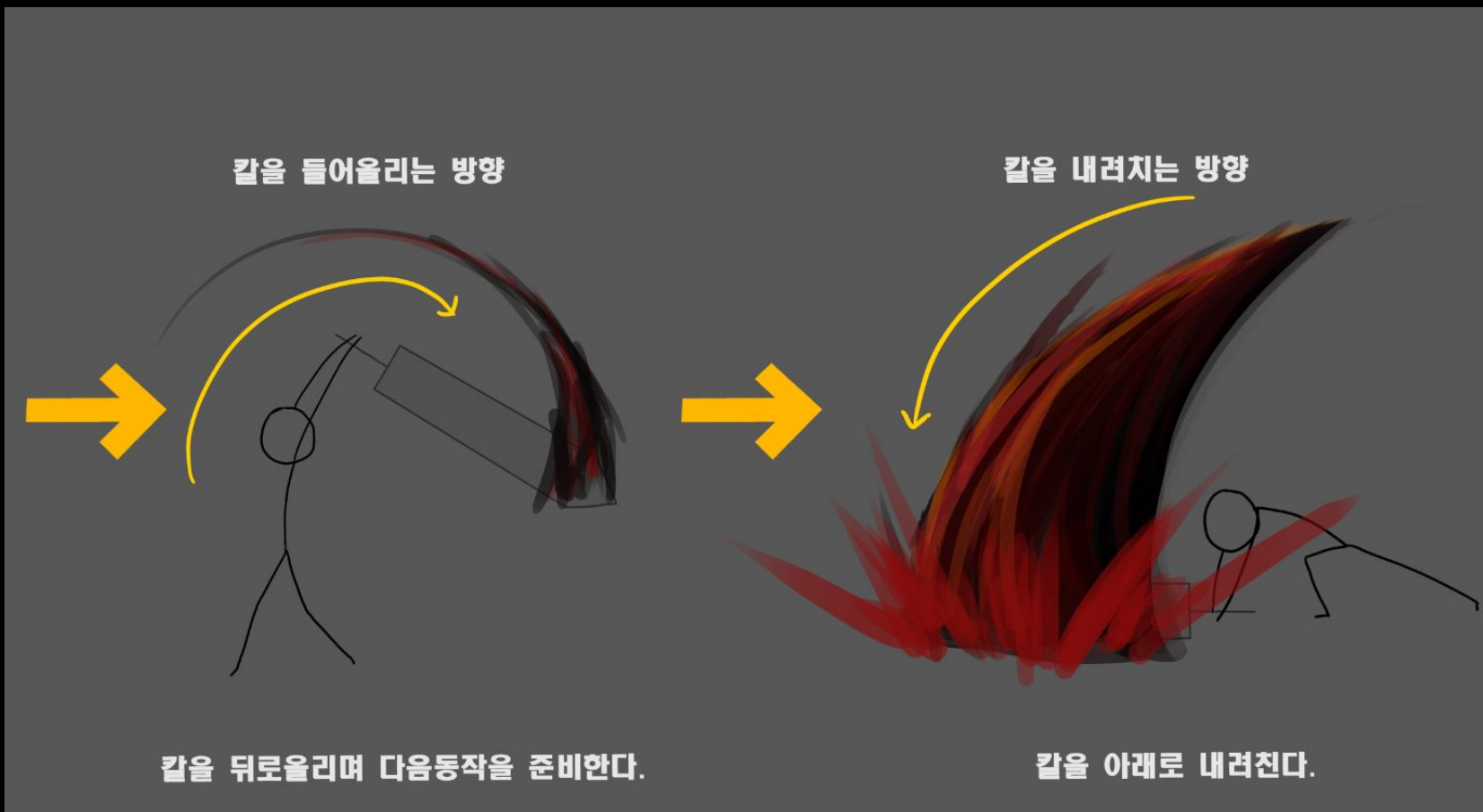
2). 집행자 스킬 소개 - 1차

- 광기의 돌진 스킬 상세설명 [2/2]

파티 시스템

직업 및 스킬

몬스터 제작



MMORPG 몬스터 제작, 스킬, 전투 시스템 기획서

게임 시스템

파티 시스템

직업 및 스킬

몬스터 제작

9. 집행자의 스킬 기획

3). 집행자 스킬 소개 - 2차

이름	종류	타입	기타
광전사의 분노	패시브	특정 상황	자신의 체력 10% 이하 일 시
절대적 존재	버프	개인	무적상태
압도적인 존재감	액티브	광역 피해	
회전 베기	액티브	광역 피해	
황혼의 자장가	액티브	광역 피해	궁극기

- 다음 페이지 집행자 2차 스킬 상세 설명

MMORPG 몬스터 제작, 스킬, 전투 시스템 기획서

게임 시스템

9. 집행자의 스킬 기획

3). 집행자 스킬 소개 - 2차



광전사의 분노

패시브 - 특정 상화

- 집행자의 체력이 10% 이하가 될 시 5초간 집행자의 공격력 20%, 치명타율 20%, 치명타 피해량 60%가 증가합니다.
- 광전사의 분노는 즉시 발동 됩니다.
- 대기시간 65초

특성의 부여

- **노련한 집행자** : 발동조건인 체력량이 10%에서 20%로 변경 됩니다.
- **약탈** : 광전사의 분노가 발동되는 동안 집행자가 적에게 주는 피해의 10%만큼 체력회복을 합니다.
- **광기** : 광전사의 분노의 지속시간이 완료되었음에도 불구하고 집행자의 현재 체력이 아직도 10% 미만일 시 광전사의 분노가 자동으로 즉시 한번 더 발동 합니다. [광기는 광전사의 분노 발동 시 상시 적용됩니다.] 추가로 1회 만 발동 됩니다.

파티 시스템

직업 및 스킬

몬스터 제작

MMORPG 몬스터 제작, 스킬, 전투 시스템 기획서

9. 집행자의 스킬 기획

3). 집행자 스킬 소개 - 2차

- 광전사의 분노 스킬 상세설명



게임 시스템

파티 시스템

직업 및 스킬

몬스터 제작

MMORPG 몬스터 제작, 스킬, 전투 시스템 기획서

게임 시스템

9. 집행자의 스킬 기획

3). 집행자 스킬 소개 - 2차



절대적 존재

버프 - 개인

- 집행자가 피로자신을 구형태로 빠르게 감싸며 사용 즉시 2초간 무적상태가 됩니다. 하지만 집행자는 2초간 어떤 행동도 불가능 상태가 됩니다. 2초 후 피로 만들어진 구를 깨트리며 나옵니다.
- 사용 즉시 2초간 무적이 되며 2초 후 바로 행동이 가능합니다.
- 대기시간 70초

파티 시스템

특성의 부여

- **집밖은 위험해** : 무적시간이 1초 증가하여 총 3초간 무적이 되지만 3초 후 10초간 집행자가 회복하는 모든 회복량이 50% 감소되어 적용됩니다.
- **수혈** : 무적이 끝난 후 10초안에 자신의 최대체력50% 이상의 체력을 회복 시키면 절대적 존재,궁극기를 제외한 모든 스킬의 대기시간을 즉시 초기화 시킵니다.
- **주인공 등장** : 무적이 끝난 후 주위의 모든 적을 작게 밀쳐냅니다.

직업 및 스킬

몬스터 제작

MMORPG 몬스터 제작, 스킬, 전투 시스템 기획서

게임 시스템

9. 집행자의 스킬 기획

3). 집행자 스킬 소개 - 2차

- 절대적 존재 스킬 상세설명 [1/2]

파티 시스템

직업 및 스킬

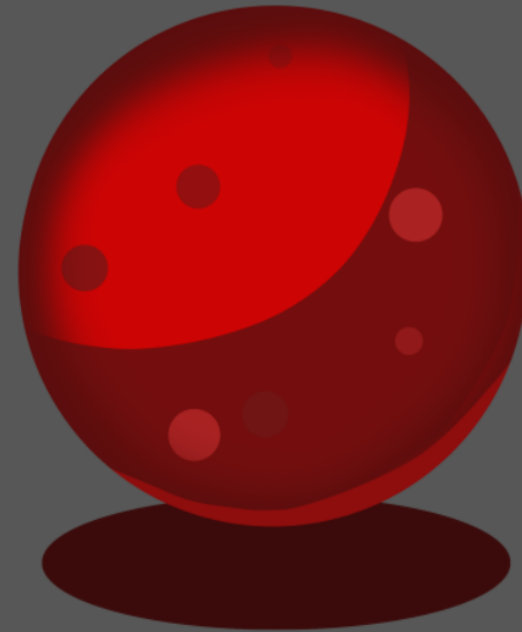
몬스터 제작

몸 중앙을 중심으로 구가 생성되며 구는
빠르게 커져가 캐릭터를 감싼다.

구가 퍼지는 방향



구가 캐릭터를 감싼 형태



- 구가 생성되어 캐릭터를 감싸는 시간은 0.3초가 걸리지만 무적상태는 사용 즉시 발동 됩니다.
- 절대적 존재는 사용 시 캐릭터가 취하고 있던 행동에서 즉시 멈추며 강제 발동이 됩니다.

MMORPG 몬스터 제작, 스킬, 전투 시스템 기획서

게임 시스템

9. 집행자의 스킬 기획

3). 집행자 스킬 소개 - 2차

- 절대적 존재 스킬 상세설명 [2/2]

파티 시스템

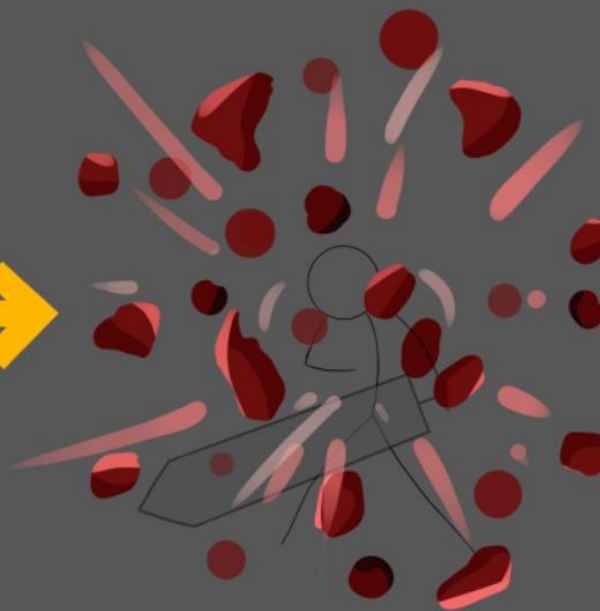
직업 및 스킬

몬스터 제작

금은 점점 더 많아진다.



무적 1초후 구에 금이 가기 시작하며
안에 빛이 새어나온다.



지속 시간이 끝나면 구는 폭발하며
그 안에 있던 캐릭터가 등장한다.

MMORPG 몬스터 제작, 스킬, 전투 시스템 기획서

게임 시스템

9. 집행자의 스킬 기획

3). 집행자 스킬 소개 - 2차



압도적 존재감

액티브 - 범위 피해

- 집행자가 고함을 크게 질러 자신 주위의 모든 적에게 200%의 피해를 3번 주며 피격 당한 모든 적의 공격력을 10초간 30% 감소시킵니다 [보스에게는 미적용]
- 대기시간 30초 / 고함준비 시간 0.8초 / 고함지르는 시간 1초 / 총 3회 공격 / 범위 중

직업 및 스킬

특성의 부여

- **울리는 고함** : 압도적 존재감에게 피해 당한 적들이 2초간 기절합니다 [보스 미적용]
- **파괴의 고함** : 공격력 감소의 효과가 삭제 되지만 고함의 공격력이 400% 증가 합니다.
- **여운의 고함** : 공격력 감소량이 30%에서 50%로 변경됩니다.

몬스터 제작

MMORPG 몬스터 제작, 스킬, 전투 시스템 기획서

게임 시스템

9. 집행자의 스킬 기획

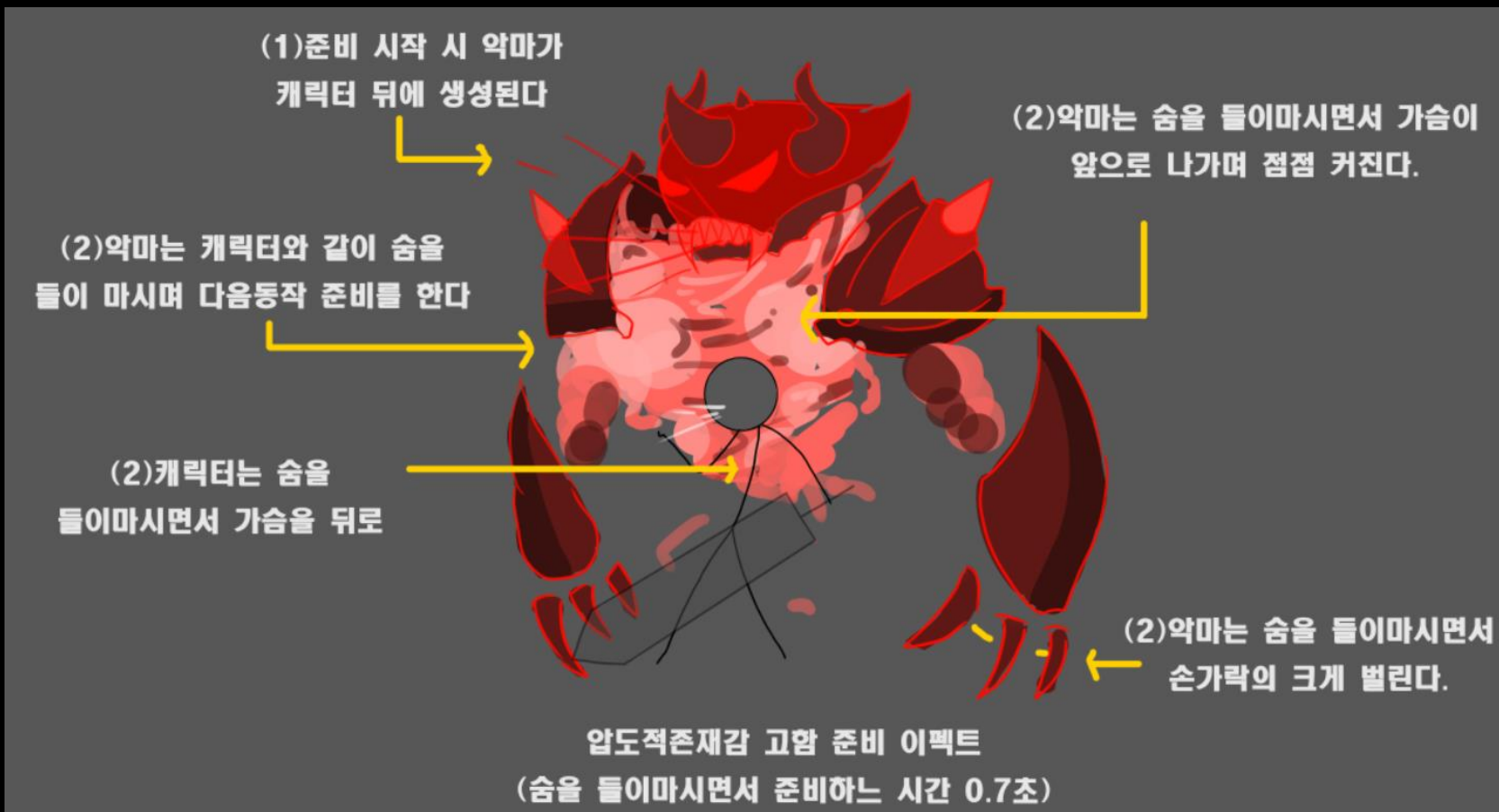
3). 집행자 스킬 소개 - 2차

- 압도적 존재감 스킬 상세설명 (1/2)

파티 시스템

직업 및 스킬

몬스터 제작



MMORPG 몬스터 제작, 스킬, 전투 시스템 기획서

게임 시스템

9. 집행자의 스킬 기획

3). 집행자 스킬 소개 - 2차

- 압도적 존재감 스킬 상세설명 (2/2)

파티 시스템

직업 및 스킬

몬스터 제작



캐릭터와 악마가 같이 숨을
뱉으며 주위 적에게 피해를 준다.

MMORPG 몬스터 제작, 스킬, 전투 시스템 기획서

게임 시스템

9. 집행자의 스킬 기획

3). 집행자 스킬 소개 - 2차



회전베기

액티브 - 범위 피해

파티 시스템

- 집행자가 바라본 방향으로 칼을 회전시키며 돌진합니다. 적에게 공격력의 320%의 피해를 3번 입힙니다.
- 3번 칼을 회전시키며 돌진하고 집행자는 경로 끝으로 이동 합니다.
- 회전베기 도중 적에게 피해를 받아도 회전베기는 계속 시전되지만 군중제어효과에 적중 시 회번베기가 도중 취소 됩니다.
- 대기시간 11초 / 회전하는 시간 1초 / 총 3회 공격

직업 및 스킬

특성의 부여

- **폭풍 인도자** : 회전베기의 공격력과 회전하는 거리가 50% 감소 하지만 사용 후 1회 더 사용 가능합니다. 5초아내에 사용 해야 하며 사용하지 못할 시 스킬 사용이 불가능하며 대기시간이 시작 됩니다.
- **도륙** : 회전베기에 적중 당한 적들의 방어력을 10초간 30% 감소 시킵니다.
- **과다출혈** : 회전베기 후 경로 모든 곳에 4초간 핏자국을 남깁니다. 집행자는 핏자국 위에 있을 시 초당 최대체력을 4%를 회복합니다.

몬스터 제작

MMORPG 몬스터 제작, 스킬, 전투 시스템 기획서

게임 시스템

9. 집행자의 스킬 기획

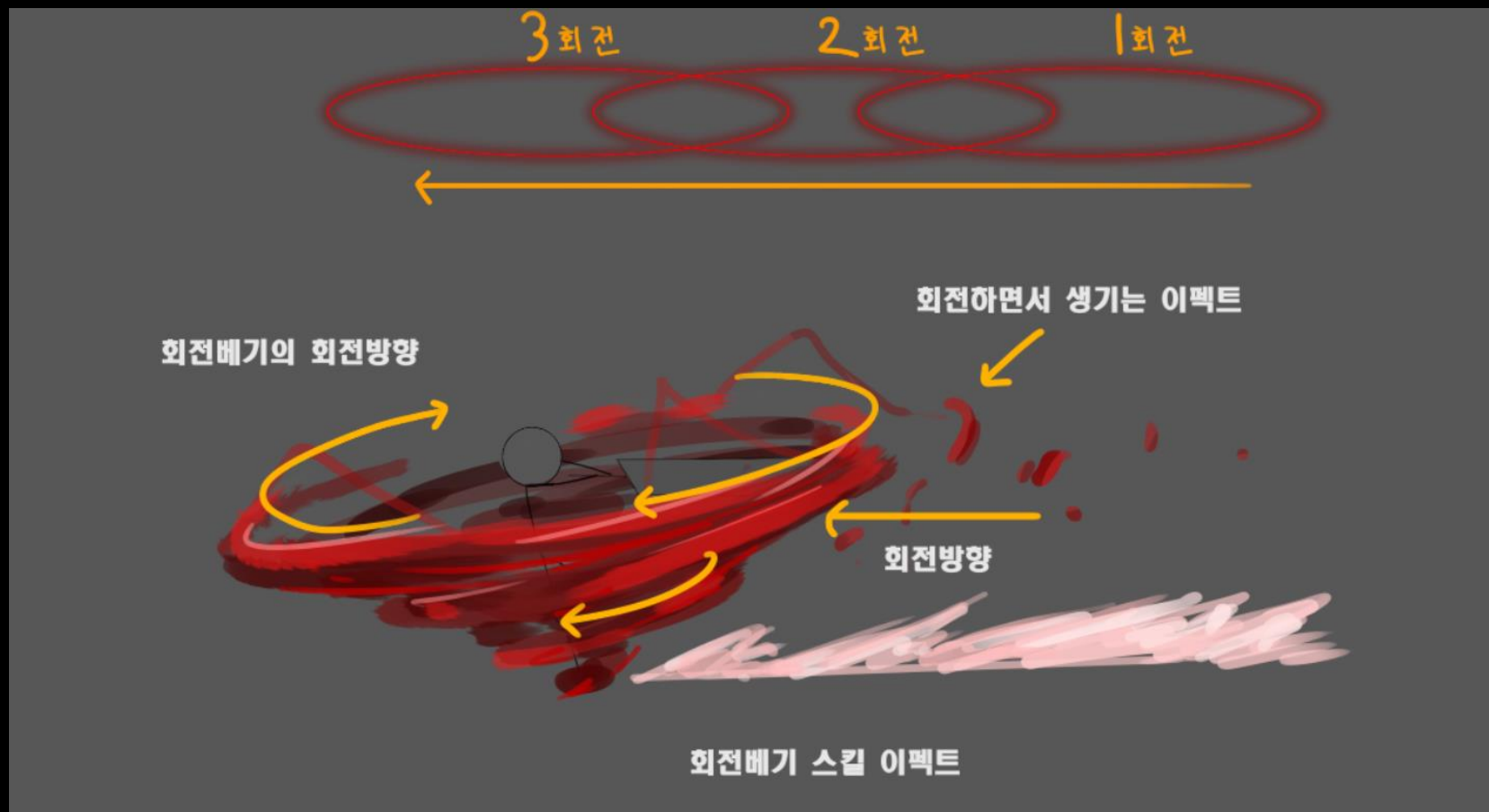
3). 집행자 스킬 소개 - 2차

- 회전베기 스킬 상세설명 (1/2)

파티 시스템

직업 및 스킬

몬스터 제작



MMORPG 몬스터 제작, 스킬, 전투 시스템 기획서

게임 시스템

9. 집행자의 스킬 기획

3). 집행자 스킬 소개 - 2차

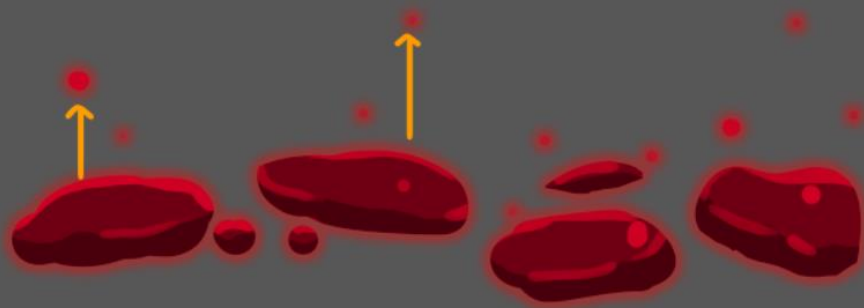
- 회전베기 스킬 상세설명 [2/2]

파티 시스템

직업 및 스킬

몬스터 제작

기포가 생성되어 공중으로 올라간다.



특성의 부여 : 과다출혈
경로에 생성되는 핏자국 이펙트

10초간 흉터가 지속되며 흉터에서
검붉은 오라가 이글거린다.



특성의 부여 : 도륙

MMORPG 몬스터 제작, 스킬, 전투 시스템 기획서

게임 시스템

9. 집행자의 스킬 기획

4). 집행자 스킬 소개 - 궁극기



황혼의 자장가

액티브 - 범위 피해

파티 시스템

- 집행자가 제자리에서 발도자세를 취하며 빠르게 대검을 휘두릅니다. 휘두를 시 매우 날카로운 소리와 함께 대검에서는 보라빛 표식을 남깁니다. 휘두른 후 적에게 데미지를 주지 않지만 주위 모든 적이 3초간 행동 불가 상태가 됩니다. 이 때 집행자는 행동을 자유롭게 움직일 수 있습니다. 3초 후 행동 불가 상태가 된 모든 적들이 집행자의 공격력 1000%의 일격을 받으며 행동가능 상태가 됩니다.
- 대기시간 300초 발도자세를 취하는 시간 0.5초 / 검을 휘두르는 시간 0.7초

직업 및 스킬

몬스터 제작

MMORPG 몬스터 제작, 스킬, 전투 시스템 기획서

게임 시스템

9. 집행자의 스킬 기획

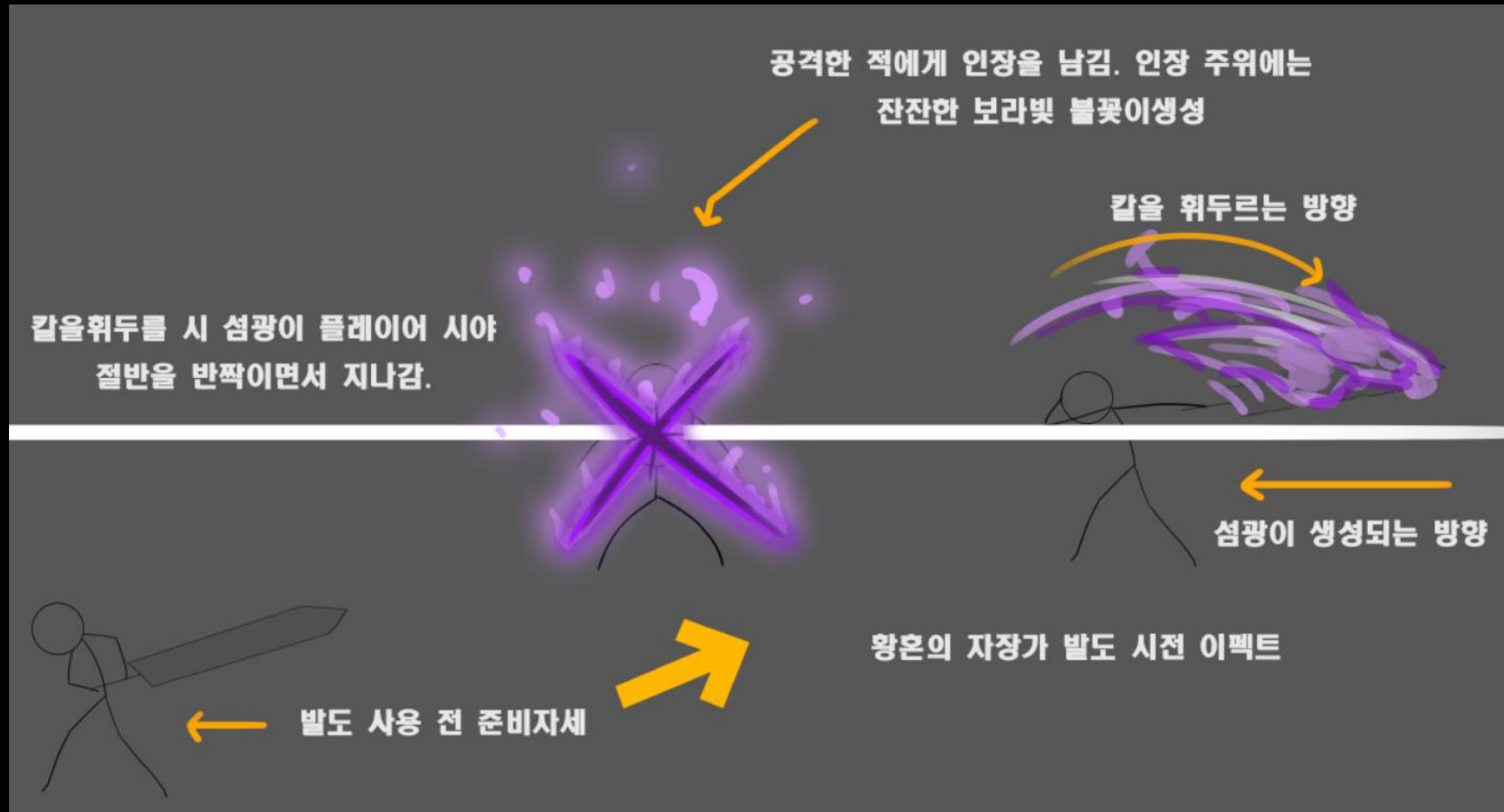
4). 집행자 스킬 소개 - 궁극기

- 황혼의 자장가 스킬 상세설명 (1/2)

파티 시스템

직업 및 스킬

몬스터 제작



MMORPG 몬스터 제작, 스킬, 전투 시스템 기획서

게임 시스템

9. 집행자의 스킬 기획

3). 집행자 스킬 소개 - 2차

- 황혼의 자장가 스킬 상세설명 (2/2)

파티 시스템

직업 및 스킬

몬스터 제작



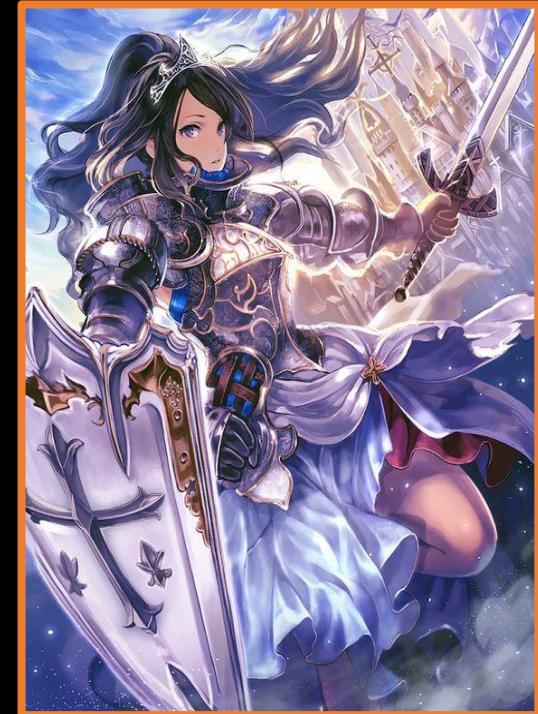
MMORPG 몬스터 제작, 스킬, 전투 시스템 기획서

게임 시스템

10. 성기사의 스킬 기획

- 성기사는 한손검과 작은 방패를 들고 아군에게 이로운 효과 + 회복을 주어 아군이 전투에 유리하게 만들어 줍니다. 또 한 파티원이 많을 수록 강해지는 효과를 보여줍니다.
- 성기사의 핵심 스킬인 힐을 자동으로 시전하게 하여 성기사들이 힐에만 집중하지 않고 전투의 재미를 볼 수 있도록 설정하였습니다.

파티 시스템



직업 및 스킬

몬스터 제작

MMORPG 몬스터 제작, 스킬, 전투 시스템 기획서

10. 성기사의 스킬 기획

1). 성기사 스킬 소개 - 0차

이름	종류	타입	기타
굳건한 믿음	패시브	상시 발동	파티원 인원 비례
신성한 보호	패시브	1전투 1회 발동	부활
빛의 검	패시브	상시 발동	
하급치유	버프	개인	치유 및 자동시전
징벌	액티브	광역 피해	

- 다음 페이지 성기사 0차 스킬 상세 설명

MMORPG 몬스터 제작, 스킬, 전투 시스템 기획서

게임 시스템

10. 성기사의 스킬 기획

1). 성기사 스킬 소개 - 0차



굳건한 믿음

패시브 - 상시 발동

- 성기사는 파티에 파티원 1명당 방어력이 5% 상승합니다.
- 1인(혼자)= 5%, 2인 = 10%, 3인 = 15%, 4인 = 20% 증가.
- 전투 시 상단에 별도 비를 통해 현재 방어력 상승량 확인.



신성한 보호

패시브 - 1전투 1회 발동

- 성기사나 아군이 죽을 시 5초에 걸쳐서 1회 부활시킵니다.
- 자신 포함 모든 파티원 중 1명을 자동으로 부활 시킵니다.
- 부활하는 아군은 5초에 걸쳐서 부활하게 되며 최대 체력의 10%로 부활하게 됩니다.

직업 및 스킬



빛의 검

패시브 - 상시 발동

- 성기사는 적을 일반공격 시 항상 최대체력의 5%만큼 추가 피해를 줍니다 대신 보스에게는 적용되지 않으며 20%의 추가 피해를 줍니다.
- 성기사의 성기사와 몬스터의 레벨이 -5, +5 대상에게만 적용 됩니다.

몬스터 제작

MMORPG 몬스터 제작, 스킬, 전투 시스템 기획서

게임 시스템

10. 성기사의 스킬 기획

1). 성기사 스킬 소개 - 0차

- 굳건한 믿음 스킬 상세설명

파티 시스템

직업 및 스킬

몬스터 제작



← 방어력 상승량 수치 확인 가능

굳건한 믿음 UI

MMORPG 몬스터 제작, 스킬, 전투 시스템 기획서

게임 시스템

10. 성기사의 스킬 기획

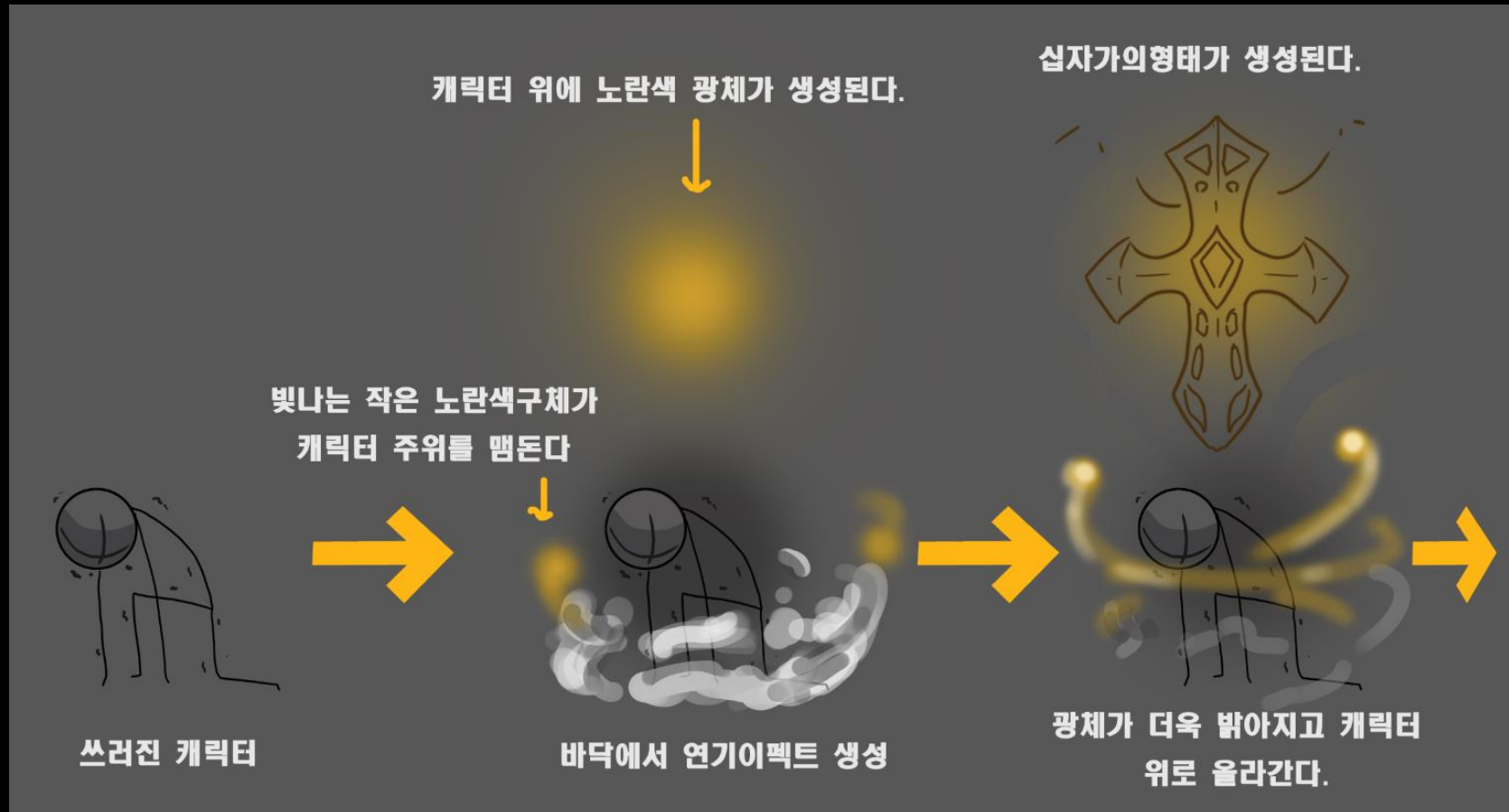
1). 성기사 스킬 소개 - 0차

- 신성한 보호 스킬 상세설명 [1/3]

파티 시스템

직업 및 스킬

몬스터 제작



MMORPG 몬스터 제작, 스킬, 전투 시스템 기획서

게임 시스템

10. 성기사의 스킬 기획

1). 성기사 스킬 소개 - 0차

- 신성한 보호 스킬 상세설명 (2/3)

파티 시스템

직업 및 스킬

몬스터 제작



MMORPG 몬스터 제작, 스킬, 전투 시스템 기획서

게임 시스템

10. 성기사의 스킬 기획

1). 성기사 스킬 소개 - 0차

- 신성한 보호 스킬 상세설명 (3/3)

파티 시스템

직업 및 스킬

몬스터 제작



MMORPG 몬스터 제작, 스킬, 전투 시스템 기획서

게임 시스템

10. 성기사의 스킬 기획

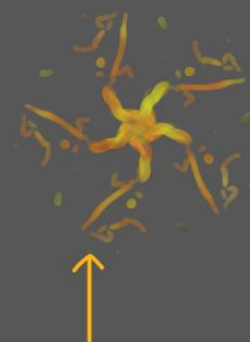
1). 성기사 스킬 소개 - 0차

- 빛의 검스킬 상세설명

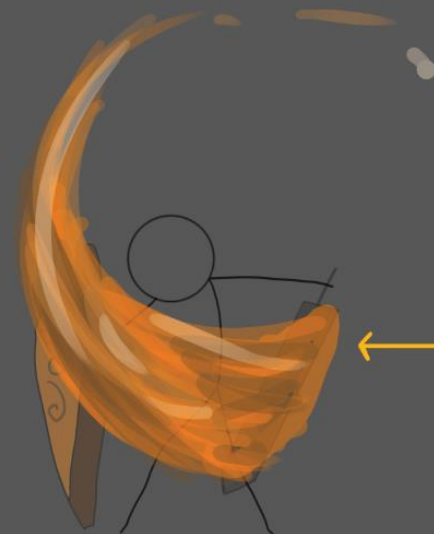
파티 시스템

직업 및 스킬

몬스터 제작



빛의 검 타격 이펙트



빛의 검 이펙트

MMORPG 몬스터 제작, 스킬, 전투 시스템 기획서

게임 시스템

10. 성기사의 스킬 기획

1). 성기사 스킬 소개 - 0차



하급 치유

버프 - 개인

- 7초에 한번 씩 제일 체력이 적은 아군을 자동으로 회복시켜 줍니다.
- 회복은 0.7초 후 아군을 회복 시키며 아군의 최대체력의 6%를 회복시켜 줍니다.
- 회복되는 대상은 거리 제한 없이 가능하며 자동이 아닌 수동으로 변경할 수 있습니다.
- 스킬을 시전하는 동안 성기사는 행동불가 상태가 됩니다.
- 대기시간 7초 / 시전시간 0.7초

파티 시스템

직업 및 스킬

특성의 부여

- **중급 치유** : 하급 치유의 회복량이 35% 증가 됩니다. [총 8.1% 회복]
- **용기 부여** : 하급 치유에 회복된 아군은 5초간 방어력이 10% 증가 됩니다.
- **전장의 천사** : 하급 치유의 대기시간이 30% 감소 됩니다. [1.8초 감소]

몬스터 제작

MMORPG 몬스터 제작, 스킬, 전투 시스템 기획서

게임 시스템

10. 성기사의 스킬 기획

1). 성기사 스킬 소개 - 0차

- 하급치유 상세설명

파티 시스템

직업 및 스킬

몬스터 제작

(2)방패에 광채가 생기며 방패를 중심으로
마법진이 잠깐 생기며 사라진다.



(1)방패를 살짝내린 후 방패를
들어올린다.

대상아군에게 노란빛이 반짝이며
사라진다.



하급치유가 대상을 치유하는 이펙트

노란색 작은 보호막이 생긴다



특성의 부여 : 용기부여 이펙트