

전투를 분석하다: 역기획과 데이터 테이블

1 '창술사' 전투 시스템 역기획 샘플

개요

- 기획 의도 및 컨셉

- 클래스 소개

아이덴티티

아크페시브 : 깨달음

기획 의도 및 컨셉

기획 의도

1. 무도가 클래스 중에서 유일하게 날붙이를 무기로 사용하는 클래스
베거나 찌르는 등 날카로운 무기의 사용으로 얻을 수 있는 타격감은 주먹으로 때리거나 기를 방출하며 얻는 타격감과 다른 매력에 있습니다.
따라서, 창술사는 날붙이의 타격감을 줄 수 있는 클래스로 기존의 무도가와는 다른 재미를 선사합니다.

2. 사실적인 동작을 바탕으로 무술 액션의 멋을 살리는 클래스
무술은 인간의 신체를 사용하여 효율적인 힘의 전달, 내면과 외면의 무술 액션은 인간의 신체로 행할 수 있는 동작이어야 하며, 힘을 이

3. 다양한 상황에서 유연한 대처가 가능한 육각형 클래스
스킬의 구성, 아이덴티티 등으로 빠르고 유연한 대처가 가능하면서 창술사는 유틸 능력과 딜링 능력을 모두 챙기고 싶은 유저들에게 최

창술사_전투시스템_역기획서.pdf (링크)

개요

아이덴티티

아크페시브 : 깨달음

아이덴티티

- 듀얼 스탠스

- 듀얼 게이지

- 스탠스 변경

아크페시브 : 깨달음

아이덴티티

아이덴티티

창술사의 아이덴티티는 두 개의 스탠스를 자유롭게 변경할 수 있는 듀얼 스탠스 시스템입니다.
● 난무 스탠스 : 넓고 긴 창(Glaive)으로 주변에 위치한 적들을 일괄적으로 공격하는 넓은 범위 공격 스탠스입니다.
● 집중 스탠스 : 날카로운 창(Spear)으로 순간 높은 피해를 줄 수 있는 집중 공격 스탠스입니다.

아이덴티티

아이덴티티

창술사의 아이덴티티는 두 개의 스탠스를 자유롭게 변경할 수 있는 듀얼 스탠스 시스템입니다.
● 난무 스탠스 : 넓고 긴 창(Glaive)으로 주변에 위치한 적들을 일괄적으로 공격하는 넓은 범위 공격 스탠스입니다.
● 집중 스탠스 : 날카로운 창(Spear)으로 순간 높은 피해를 줄 수 있는 집중 공격 스탠스입니다.

아이덴티티

아이덴티티

창술사의 아이덴티티는 두 개의 스탠스를 자유롭게 변경할 수 있는 듀얼 스탠스 시스템입니다.
● 난무 스탠스 : 넓고 긴 창(Glaive)으로 주변에 위치한 적들을 일괄적으로 공격하는 넓은 범위 공격 스탠스입니다.
● 집중 스탠스 : 날카로운 창(Spear)으로 순간 높은 피해를 줄 수 있는 집중 공격 스탠스입니다.

<아이덴티티>

개요

아이덴티티

아크페시브 : 깨달음

아이덴티티

- 깨달음 효과 구성

- 연계형 효과

- 비연계형 효과

아크페시브 : 깨달음

아이덴티티

아이덴티티

창술사의 아이덴티티는 두 개의 스탠스를 자유롭게 변경할 수 있는 듀얼 스탠스 시스템입니다.
● 난무 스탠스 : 넓고 긴 창(Glaive)으로 주변에 위치한 적들을 일괄적으로 공격하는 넓은 범위 공격 스탠스입니다.
● 집중 스탠스 : 날카로운 창(Spear)으로 순간 높은 피해를 줄 수 있는 집중 공격 스탠스입니다.

아이덴티티

아이덴티티

창술사의 아이덴티티는 두 개의 스탠스를 자유롭게 변경할 수 있는 듀얼 스탠스 시스템입니다.
● 난무 스탠스 : 넓고 긴 창(Glaive)으로 주변에 위치한 적들을 일괄적으로 공격하는 넓은 범위 공격 스탠스입니다.
● 집중 스탠스 : 날카로운 창(Spear)으로 순간 높은 피해를 줄 수 있는 집중 공격 스탠스입니다.

아이덴티티

아이덴티티

창술사의 아이덴티티는 두 개의 스탠스를 자유롭게 변경할 수 있는 듀얼 스탠스 시스템입니다.
● 난무 스탠스 : 넓고 긴 창(Glaive)으로 주변에 위치한 적들을 일괄적으로 공격하는 넓은 범위 공격 스탠스입니다.
● 집중 스탠스 : 날카로운 창(Spear)으로 순간 높은 피해를 줄 수 있는 집중 공격 스탠스입니다.

아이덴티티

아이덴티티

창술사의 아이덴티티는 두 개의 스탠스를 자유롭게 변경할 수 있는 듀얼 스탠스 시스템입니다.
● 난무 스탠스 : 넓고 긴 창(Glaive)으로 주변에 위치한 적들을 일괄적으로 공격하는 넓은 범위 공격 스탠스입니다.
● 집중 스탠스 : 날카로운 창(Spear)으로 순간 높은 피해를 줄 수 있는 집중 공격 스탠스입니다.

<아크페시브 : 깨달음>

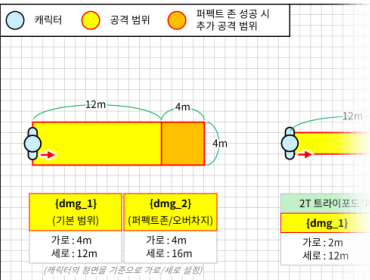
전투를 분석하다: 역기획과 데이터 테이블

2 '창술사' 스킬 역기획 샘플 - 적룡포

집중 스킬
적룡포

기획 의도	창에 에너지를 담아 강하게 찔러 용 형상의 에너지를 방출하는 스킬 // 주력 딜링 스킬	아이콘	
스킬 설명	홀딩 스킬이며 자세를 잡고 정신을 한 곳으로 집중한 뒤 전방 12m, 90도 내에 조준하여 창을 찔러 적에게 {dmg_1}의 피해를 준다. 퍼펙트 존에 맞춰 키 입력을 하면 16m 거리까지 발사되는 적룡포(스킬)로 적의 위치를 추적하여 공격한다.		

[스킬 데이터] (Skill Table)			
스킬 정보 키	LANCMASTER_25	스킬 ID	305250
시전 가능 거리	0.0m (제자리 시전)	스킬 타입	홀딩
슈퍼 아머	경직 면적	스킬 최대 레벨	Lv. 14
재사용 대기 시간	24초	카운터	FALSE
무적화	중 (4s)	부위 파괴	-



적룡포 역기획 <개요>

모션 및 이펙트

시전 준비

★ Key Point : 조준하듯 뻗은 원순

[모션 1-1] 오른쪽을 뒤로 빼며 몸을 반대로 돌리고, 목표물 조준하듯 원순을 앞으로 뻗습니다.

(오른발을 뒤로 빼며 몸의 방향을 반대로)

△ 회전 시 발 위치

홀딩

★ 용 형상의 에너지 축적

[모션 2] 원순을 앞으로 뻗은 상태로 에너지를 모읍니다.

[이펙트 1-1] 회전 가능 반경과 공격 방향을 표시합니다.

[이펙트 1-2]

☐ 카메라

☐ loop

[카메라]

1 에너지 모으는 동안 천천히 카메라를 줄여줌 (최대 1.0초)

<모션 및 이펙트>

스킬 연출



* 홀딩 단계에서 키 다음이 취소되면(홀딩이 끝나면) 즉시 공격 단계를 진행합니다.

[트라이포드로 인한 연출 변경 사항]

티어	아이콘	트라이포드 명	변경 사항	상세 설명
1		반을 속도	시전 속도 증가	홀딩 단계의 연출 속도가 30% 증가합니다.
1		단단한 갑옷	버프 부여 (자신)	스킬 시전 중 자신에게 <[버프 1] 시전 중 받는 피해 감소> 효과를 부여합니다.
2		진화하는 창술	연출 변경	조작 방식이 홀딩에서 차지로 변경됨에 따라 연출이 변경됩니다. 시전 준비 > 홀딩 > 공격 > 마무리 > 시전 준비 v1 > 차지 > 공격 v1 > 마무리
2		파괴하는 창	이펙트 색상 변경	전체적으로 붉은빛을 띄던 이펙트 색상이 밝은 초록빛으로 변경됩니다.
3		악점 포착	이펙트 색상 변경	이펙트 색상이 밝은 노란빛으로 변경됩니다.

<연출 타임라인>

전투를 분석하다: 역기획과 데이터 테이블

1 '창술사' 전투 시스템 역기획 샘플

창술사_전투시스템_역기획서.pdf (파일 링크)

	기획 의도 및 컨셉	<개요>
개요	<p>기획 의도</p> <p>1. 무도가 클래스 중에서 유일하게 날뿔을 무기로 사용하는 클래스 베가나 피르의 등 날카로운 무기의 사용으로 얻을 수 있는 타격감은 주역으로 매리거나 기를 병출하여 얻는 타격감과 다른 매력에 있습니다. 따라서, 장승사는 날뿔이의 타격감을 줄 수 있는 클래스로 기존의 무도가와는 다른 재미를 선사합니다.</p> <p>2. 사실적인 통각을 바탕으로 무술 액션의 맛을 살리는 클래스 무술은 인간의 신체에 효율적인 힘의 전달, 내면과 외면의 성장 등을 목표로 수행하는 기술입니다. 즉, 무도가의 스킬은 무술 액션이 바탕이 되어야 합니다. 무술 액션은 인간의 신체로 행할 수 있는 동작이어야 하며, 힘을 이끌어내는 과정이 잘 드러날수록 설득력 있고 맛있는 액션이 될 것입니다.</p> <p>3. 다양한 상황에서 유연한 대처가 가능한 육각형 클래스 스피드 구성, 아이덴티티 등으로 빠르고 유연한 대처가 가능하면서도 밀집 능력은 뒤처지지 않는 육각형 클래스로 설계한다. 장승사는 유릴 능력과 밀집 능력을 모두 챙기고 싶은 유저들에게 최고의 선택이 될 것입니다.</p>	

시즌 1

LOSTARK

개요

아이덴티티

- 듀얼 스탠스
- 듀얼 개이지
- 스탠스 변경

아이덴티티: 개념을

듀얼 스탠스

원칙


- ✓ 상황 대처 능력 향상
스태스 변경을 통해 사용할 수 있는 스킬 폭을 넓히고, 스탠스 변경에 대한 조작 난이도를 낮춰 다양한 전투 상황에 유연하게 대응할 수 있도록 설계합니다.
- ✓ 참외 구조에 기반한 시스템
긴 자루와 날은 창은 공격 방식(피르기, 베기 등)에 따라 중박과 무게 중심의 변화가 큰 무기입니다.
이러한 구조적 특성을 바탕으로, 항술사의 전투를 베기 중심과 피르기 중심으로 분리하여 장미는 무기에 대한 불협응을 증가시킵니다.

참술사의 아이덴티티는 두 개의 스탠스를 자유롭게 변경할 수 있는 듀얼 스탠스입니다.

- **난무 스탠스:** 넓고 긴 창(Glance)으로 주변에 위치한 적들을 몰아버리는 스탠스
- **집중 스탠스:** 날카로운 창(Spear)으로 순간 높은 피해를 줄 수 있는 스탠스

스탠스	무기의 위험	특징	사용 시킬

<아이덴티티>



시즌
이벤트

아크페시브
: 깨달음

- 깨달음 효과 구성
- 연계형 효과
- 비연계형 효과

깨달음 효과 구성

기밀의도 ✓ 스텐스 별 특징을 강조하여 상반된 전투 경험 제공

난무 스텐스 중심 vs 기동 스텐스 중심 / 스텐스 변경 불가 vs 스텐스 변경 가능 / 연속적으로 꾸준한 피해 vs 순간적으로 강력한 피해 등등.


스텐스 별 특징을 강조하고 전투 소타임을 명확하게 구분하여 하나의 클래스 내에서 상반된 전투 경험을 제공합니다.

! 본 문서에서는 아크페시브 깨달음 효과의 연계형 효과를 통해서 'OO 라인'이라고 명명합니다.

예를 들어 1타이 깨달음 효과인 '절망 I'과 절망 II의 연계형 효과 '절망 II' & '절망 III' & '연가심골'을 모두 포함한 구성을 '절망 라인'으로 명명하고 절망 라인의 깨달음 효과를 속한 창술사를 '절망 창술사'라고 표현합니다.


! 본 문서에서는 연계되지 않고 독립적으로 속속할 수 있는 효과를 '비연계형 효과'라고 명명합니다.

창술사의 깨달음은 아크 페시브는 '절망' 라인과 '절망' 라인의 연계형 효과와 이를 보조하는 비연계형 효과로 구성되어 있습니다.



2 '창술사' 스킬 역기획 샘플 - 적룡포

창술사_스킬_역기획_목록 (구글 드라이브 링크)

<p>정중 스킬</p> <p>적룡포</p>		<p><개요></p>																							
<p>기획 의도</p> <p>창에 에너지를 담아 강하게 찰러 용 형상의 에너지를 방출하는 스킬 // 주력 달당 스킬</p>	<p>아이콘</p>  <p>lm_skill_01_25.png</p>																								
<p>스킬 설명</p> <p>물딩 스킬이 자제를 잡고 정신을 한 곳으로 집중한 뒤 전방 12m, 90도 내에 조준하여 창을 찰러 적에게 [dmg_1]의 피해를 준다. 퍼펙트 존에 맞춰 기 입력을 하면 16m 거리까지 발사되어 적에게 [dmg_2]의 피해를 주며 내려버린다.</p>																									
<p>[스킬 데이터] (Skill Table)</p>																									
스킬 정보 키	LANCEMASTER_25	스킬 ID	305250	스킬 종류	일반 스킬 (정중 스킬)	지정 설정	FALSE																		
사건 가능 거리	0.0m (제자리 시전)	스킬 타입	물딩	타입 별 데이터	["holding_time":1.0, "perfect_zone_start":0.6, "perfect_sone_end":0.9]																				
승려 아이	광지 면역	스킬 최대 레벨	Lv. 14	소모 자원	마나	지정 소모 값	88																		
제사후 대기 시간	24초	카운트	FALSE	스킬 계수	@	공격 타입	백어어																		
무적률	중 (41)	부위 파괴	-	속도 계수	전투 레벨 40 달성																				
				<p>[스킬 레벨 별 변동 수치]</p> <table> <tr> <th>LV</th><th>소모 값</th><th>피해량</th></tr> <tr> <td>1</td><td>88</td><td>577, 1153</td></tr> <tr> <td>2</td><td>119</td><td>1019, 2038</td></tr> <tr> <td>3</td><td>144</td><td>1301, 2601</td></tr> <tr> <td>4</td><td>174</td><td>1524, 3052</td></tr> <tr> <td>5</td><td>223</td><td>1706, 3410</td></tr> </table>				LV	소모 값	피해량	1	88	577, 1153	2	119	1019, 2038	3	144	1301, 2601	4	174	1524, 3052	5	223	1706, 3410
LV	소모 값	피해량																							
1	88	577, 1153																							
2	119	1019, 2038																							
3	144	1301, 2601																							
4	174	1524, 3052																							
5	223	1706, 3410																							

● 캐릭터 ● 공격 ● 모션 ● 이펙트 ●

(dmg, 1)
(기본 범위)

거리: 4m
세로: 12m

(이펙트가 올라감)

★ 모션 및 이펙트

사건 준비 ★ Key Point : 조건화트 받은 원순

[모션 1-1] 오랑발 뒤로 배에 힘을 받대로 돌리고, 몸을 조준하듯 원순을 앞으로 뻗습니다.

(오랑발을 뒤로 배에 몸의 방향을 받대로)

△ 회전 서블 유지

출동 ★ 용 형상의 에너지 축적

[모션 2] 원순을 앞으로 뻗은 상태로 에너지를 모읍니다.

[이펙트 1-1] 회전 가능 방향과 공격 방향을 표시합니다.

[이펙트 1-2] 에너지들이 용 형상을 띄어 장에 축적됩니다.

☐ 카메라 3D
☐ loop 모션

100%

[이펙트 1-1]

공격 ★ 용 형상의 에너지 방출

[모션 3] 장을 강하게 찢습니다.

[이펙트 2] 용 형상의 에너지가 방출됩니다.

☐ 카메라 3D

[이펙트 2]


마무리 ★ 잔여 이펙트(지연 구멍)

자연스럽게 전투 IDLE로 전환됩니다.

▶ 전투 중 이동시 사운드 시 연동 소리가 감소합니다.
(중 일대일 연동 가능)

[이펙트 3] 지연에 곁붙은 구멍이 형성됩니다.

[이펙트 3]



[카메라]

01. 애니메이션 도입

※ 스텝 연출

[총 연출 영상 시간] 약 3초 (90 frame) / [모션 시간] 약 2초 (60 frame) * 총일 30프레임 기준

<연출 타임라인>