

현자 (Sage)

- 클래스 컨셉 및 스킬 디자인 -

INDEX

01. 개요

- (1) 기획 의도
- (2) 클래스 소개

02. 기본 액션

- (1) 평타
- (2) 회피

03. 액티브 스킬

- (1) 스킬 구성
- (2) 상세 설명

04. 게임 플레이

- (1) 추천 스킬 조합
- (2) 플레이 예시

“

부챗살을 피뢰침 삼아 **번개를 유도**하고, **방어를 무시**하는 공격으로 **단일 대상에게 높은 피해**를 주는 **딜러**

”

#동양풍 도사

#부채

#번개

#딜러

#방어 무시

#단일 대상 높은 피해

동양풍 선비/한량 컨셉의 여유롭고 절제된 동작과
이에 대비되는 강렬하고 파괴적인 전투를 보여주는 캐릭터



동양풍 선비/한량 컨셉의 여유롭고 절제된 동작과
이에 대비되는 강렬하고 파괴적인 전투를 보여주는 캐릭터

동양풍 선비/한량 컨셉의 여유롭고 절제된 동작과
이에 대비되는 강렬하고 파괴적인 전투를 보여주는 캐릭터

혼천의의 고리가 스킬의 시전을 보조하여 선/후딜레이가 짧은 동작, 거리를 유지하면서

동양풍 선비/한량 컨셉의 여유롭고 절제된 동작과
이에 대비되는 강렬하고 파괴적인 전투를 보여주는 캐릭터

1 선/후딜레이가 짧은 스킬

현자는 원리와 법칙을 파악하여 최고의 효율을 찾아내는 컨셉의 클래스입니다.
따라서, 이들이 사용하는 스킬은 최소한의 움직임으로 최대의 결과를 이루어냅니다.

2 공격적/능동적으로 전투를 이어가는 클래스

현자는 원리와 법칙을 파악하여 최고의 효율을 찾아내는 컨셉의 클래스입니다.
따라서, 이들이 사용하는 스킬은 최소한의 움직임으로 최대의 결과를 이루어냅니다.

공격적/능동적으로 전투를 이어가는 클래스

2

3 숙련도 상승에 따른 성장 체감이 큰 클래스

하지만, 스킬이 최고의 성능을 발휘하기 위해서는 험난한 과정이 필요합니다.
적과의 일정 거리를 유지해야 하면서 지속적으로 적을 공격하는 등

자칫 잘못하면 처음부터 다시 진행해야 하거나, 최고의 성능을 발휘하기 위해 시간이 필요합니다.

4

익숙함과 함께 강력한 존재라는 느낌이 드는 클래스



1 선/후딜레이가 짧은 스킬

현자는 원리와 법칙을 파악하여 최고의 효율을 찾아내는 컨셉의 클래스입니다.
따라서, 이들이 사용하는 스킬은 최소한의 움직임으로 최대의 결과를 이루어냅니다.

3 숙련도 상승에 따른 성장 체감이 큰 클래스

하지만, 스킬이 최고의 성능을 발휘하기 위해서는 험난한 과정이 필요합니다.
적과의 일정 거리를 유지해야 하면서 지속적으로 적을 공격하는 등

자칫 잘못하면 처음부터 다시 진행해야 하거나, 최고의 성능을 발휘하기 위해 시간이 필요합니다.

2 공격적/능동적으로 전투를 이어가는 클래스

현자는 원리와 법칙을 파악하여 최고의 효율을 찾아내는 컨셉의 클래스입니다.
따라서, 이들이 사용하는 스킬은 최소한의 움직임으로 최대의 결과를 이루어냅니다.

4 익숙함과 함께 강력한 존재라는 느낌이 드는 클래스



01. 개요 (2) 클래스 컨셉

정리

- 등 뒤에 1개, 양 손에 2개씩 고리를 낀다. (이 팔찌들은 혼천의 처럼 맞물려 회전한다.)
- 성반 :

현자는 원리와 법칙을 파악하여 최소한의 움직임으로 최대의 결과를 만들어 내는 효율을 추구합니다.

그들의 모든 기술은 인과에서 비롯되며 전장에서의 행위에 따라 쌓이는 인과는 행동을 멈추면 빠르게 사라집니다.

이 험난한 과정을 흔들림 없이 해낸 현자들은 전장의 위기를 극복하는 지침이 됩니다.





헌자

헌자는 원리와 법칙을 파악하여 최소한의 움직임으로 최대의 결과를 만들어 내는 효율을 추구합니다.

그들의 모든 기술은 인과에서 비롯되며 전장에서의 행위에 따라 쌓이는 인과는 행동을 멈추면 빠르게 소멸됩니다.

이 험난한 과정을 흔들림 없이 해낸 헌자들은 전장의 위기를 극복하는 지침이 됩니다.

무기 타입

아래 세 가지 타입의 무기를 사용할 수 있습니다.



헌천의



(헌자 무기 2)



(헌자 무기 2)

End Of Document