

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

“ 성반 고리를 활용해 **스킬의 시전을 보조**하며 능동적으로 **공격의 템포를 조절**하는 근/중거리 마법사 ”

#성반(천문 도구) #스킬 시전 보조

‘성반’을 무기로 사용하며, ‘성반 고리’는 스킬의 시전을 보조
[시전 속도 증가 or 스킬 대신 시전]

#점성술사 #천문학자

우주의 다양한 천문 현상을 파악한 후 전장에 재구성하는
점성술사 / 천문학자 컨셉의 클래스



#인과(전투 자원) #공격 템포 조절

‘인과’를 능동적으로 사용하며 공격의 템포를 조절
(인과 = 성반 고리를 활성화하는 자원)

#높은 운용 난이도 #숙련자용

낮은 방어 능력 + 적과의 거리 유지 + 인과의 전략적 활용
=> 높은 운용 난이도