

# 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) 스킬 조합 및 플레이 예시

# 01. 개요 (1) 기획 의도

“성반 고리를 통해 **스킬의 시전을 보조**하고, 인과의 전략적 활용으로 **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 ]



#자원(인과) 활용 #공격 템포 조절

전략적인 자원 활용으로 공격의 템포를 조절하는 능동적인 전투  
(현자 전용 전투 자원 = 인과)

#점성술사 #천문학자 #천문 현상 구현

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

#높은 운용 난이도 #숙련자용

운용 난이도는 높지만 이에 걸맞는 확실한 리턴으로  
성장 동기 제공 및 지속 플레이 유도

# 01. 개요 (2) 클래스 소개

클래스명	현자 (Sage)
컨셉 및 특징	현자는 점성술사 컨셉으로, <b>우주의 신비로운 현상들을 관측</b> 하고 그 <b>원리와 법칙을 파악</b> 하여 <b>현실로 구현</b> 하는 클래스입니다. 이들은 <b>효율</b> 을 추구하며 최소한의 과정으로 최대의 결과를 내기위해 끝없이 노력합니다.
사용 무기	성반 / Astrolabe
전투 자원	인과
주력 스탯	지능
전투 스타일	성반 고리를 통해 <b>스킬의 시전을 보조</b> 하고, 인과의 전략적 활용으로 <b>공격의 템포를 조절</b> 하는 <b>근/중거리 마법사</b>

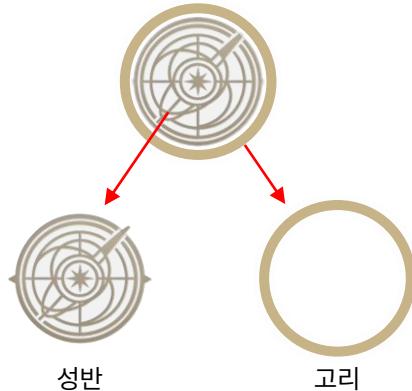


# 01. 개요 (2) 클래스 소개



## 사용 무기 : 성반(Astrolabea)

➤ **기본 구조**: 중심부의 '성반' + 외곽의 '고리'



➤ **인게임 작용**: 캐릭터의 좌측 상단에 위치합니다.

→ 전투 진입 시, 고리가 분리되어 캐릭터의 손목에 걸려 있는 형태로 변경됩니다. (양 손에 2개씩, 총 4개의 고리로 분리)



## 전투 자원 : 인과

➤ **인과 게이지**: 총 4칸 [400]



- 인과는 전투 상황에서 축적할 수 있으며, 전투가 종료되면 소멸됩니다.
- 다음의 경우에는 전투 중이어도 모든 인과가 한순간에 소멸됩니다.
  - 전투 중, 적과의 거리가 N m 이상 멀어지는 경우
  - 전투 중, N초 이상 공격을 적중하지 못하는 경우

➤ **인과 축적**: 공격 적중 시 인과가 축적됩니다.



- 스킬마다 인과가 축적되는 수치가 다릅니다.
- 기본 공격은 적중 시 인과가 고정적으로 10 만큼 축적됩니다.

➤ **인과 소모**: 스킬 사용 시 인과를 소모합니다. (단위 : 칸)



- 소모한 칸 수 만큼 성반 고리를 활성화합니다.
- 활성화된 성반 고리는 스킬의 시전을 보조하여, 스킬의 시전 속도를 증가시키거나 스킬을 대신 시전해줍니다.

## 02. 기본 액션 (1) 평타

[총 연출 예상 시간] 약 1.3초 (40 frame) / [모션 시간] 약 1초 (30 frame)

\* 초당 30프레임 기준

공격 1

오른팔을 정면으로 뻗으면서 구체를 방출합니다.



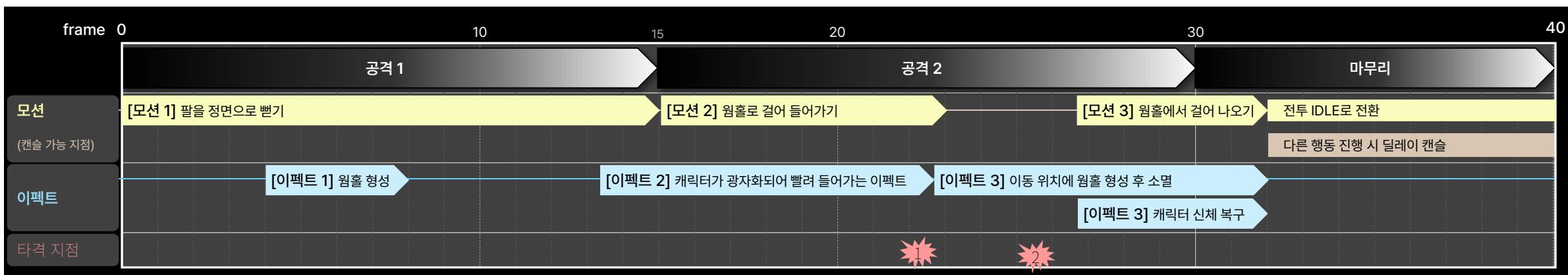
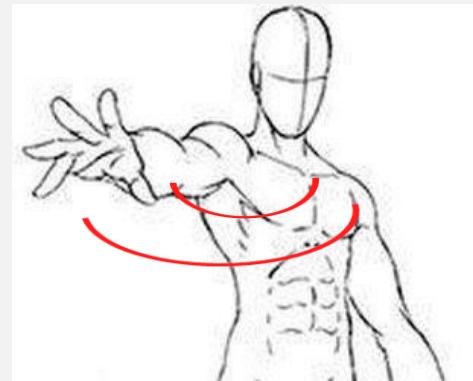
◀ [모션 1]



[이펙트 1] 구체 예시 ►

공격 2

오른팔을 바깥으로 휘두르며 한 번 더 구체를 방출합니다.



## 02. 기본 액션 (2) 회피

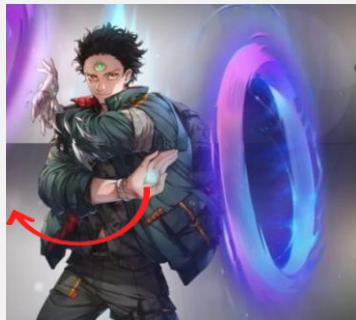
[총 연출 예상 시간] 약 1초 (30 frame)

/ [모션 시간] 약 1초 (30 frame)

\* 초당 30프레임 기준

준비 → (6 frame)

오른팔을 몸 안쪽에서 바깥으로 뻗으면서 웜홀을 형성합니다.



◀ [모션 1] 오른팔을 바깥쪽으로 뻗기



[이펙트 1] 웜홀 예시 ▶

회피 → (14 frame)

캐릭터가 웜홀로 걸어 들어갑니다.  
이때, 캐릭터의 몸이 빛으로 변하면서 웜홀로 빨려들어갑니다.



◀ [모션 2] 웜홀로 걸어 들어가는 캐릭터



[이펙트 2] 광자화 예시 ▶

마무리 → (10 frame)

웜홀에서 걸어나오면서 몸이 원래대로 구성됩니다.  
이후 전투 IDLE로 전환합니다.



frame 0

6

10

20

30

준비

회피

마무리

모션

[모션 1] 팔을 몸 안쪽에서 바깥으로 뻗기

[모션 2] 웜홀로 걸어 들어가기

[모션 3] 웜홀에서 걸어 나오기

전투 IDLE로 전환

(캔슬 가능 지점)

다른 행동 진행 시 딜레이 캔슬

이펙트

[이펙트 1] 웜홀 형성

[이펙트 2] 캐릭터가 광자화되어 빨려 들어가는 이펙트

[이펙트 3] 이동 위치에 웜홀 형성 후 소멸

[이펙트 3] 캐릭터 신체 복구

스킬 효과

[효과 1] 무적

# 03. 액티브 스킬 (1) 스킬 구성



현자의 스킬은 크게 **구현 스킬**과 **관측 스킬**로 분류됩니다.

기본 공격 및 관측 스킬로 인과를 쌓은 후 구현 스킬로 강력한 피해를 줍니다. 따라서, 인과를 적절하게 분배하여 최적의 사이클을 설계하는 과정이 필요합니다.

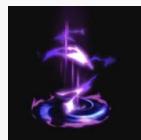
## ▶ 구현 스킬 : 낮은 인과 획득량 / 인과 소모 O / 높은 피해량 / 성반 고리의 시전 보조 가능



### 슈팅 스타

재사용 대기 시간 : 20초  
인과 소모 : 1칸

- [혜성] 컨셉
- 가장 부담없이 사용할 수 있는 구현 스킬
- 인과 소모 시 시전 속도 증가



### 플레이어 마인

재사용 대기 시간 : 16초  
인과 소모 : 1~3칸

- [플레이어] 컨셉
- 범위는 좁지만, 적의 경로에 미리 깔아둘 수 있는 설치형 스킬
- 소모한 인과에 따라 설치 개수 증가
- 인과 소모 시 성반 고리가 대신 시전



### 노바 포인트

재사용 대기 시간 : 24초  
인과 소모 : 2칸

- [초신성 폭발] 컨셉
- 범위가 가장 넓으며, 적을 기절 시키는 스킬
- 인과 소모 시 시전 속도 증가



### 시저지

재사용 대기 시간 : 28초  
인과 소모 : 3칸

- [행성 정렬] 컨셉
- 일정 시간 캐스팅 후 정면에 강력한 피해를 주는 스킬
- 인과 소모 시 성반 고리가 대신 시전  
(인과 소모에 대한 이점이 가장 큰 스킬)

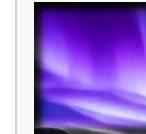


### 갤럭시 볼텍스

재사용 대기 시간 : 30초  
인과 소모 : 4칸

- [은하수] 컨셉
- 순간 피해량이 가장 높은 스킬
- 인과를 모두 소모하기 때문에 신중하게 써야하는 스킬

## ▶ 관측 스킬 : 높은 인과 획득량 / 인과 소모 X / 낮은 피해량 / 성반 고리의 시전 보조 불가능



### 운명의 닷

재사용 대기 시간 : 4초  
인과 획득 계수 : a

- [오로라] 컨셉
- ON/OFF 스킬 (적 대상이 시전 거리 내 존재할 때 사용 가능)
- 적과의 거리가 멀어지면 자동으로 OFF
- 운명의 끈에 연결된 대상에게 [슈팅 스타] 스킬 유도



### 운명의 빛

재사용 대기 시간 : 16초  
인과 획득 계수 : 1.5a

- [백야] 컨셉
- 영역 생성 후 영역 내에 들어온 적에게 지속 피해를 주는 스킬
- 생성 즉시 범위 내 [플레이어 마인]이 한 번에 폭발



### 운명의 고리

재사용 대기 시간 : 28초  
인과 획득 계수 : 4a

- [혼천의] 컨셉
- 자체 버프형 스킬 - 보호막 부여(6초 지속)
- 보호막이 유지 되는 동안 매 초 인과를 획득할 수 있는 스킬

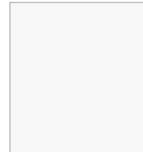
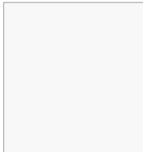
## 03. 액티브 스킬 (2) 스킬 조합 및 플레이 예시



### <스킬 조합 1> 안정적 전투 조합

[슈팅 스타]와 [운명의 닷]의 연계를 적극적으로 활용하여 운용 난이도를 낮춘 조합입니다. 전체적인 DPS는 낮지만 초보자도 안정적으로 전투를 진행할 수 있습니다.

➤ 조합 예시 : [슈팅 스타]와 [운명의 닷]을 베이스로 남은 두 자리 자유롭게 구성



➤ 플레이 예시 : [노바 포인트], [운명의 고리] 채용



[운명의 고리]와 기본 공격으로 인과 축적

【노바 포인트】와 【운명의 고리】가 1칸 이상 축적 되면 적에게 접근하여 [운명의 닷]과 [슈팅 스타]를 순서대로 사용

- I. 전투 중, 적과의 거리가 N m 이상 멀어지는 경우
- II. 전투 중, N초 이상 공격을 적중하지 못하는 경우



## 현자

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 소멸됩니다.

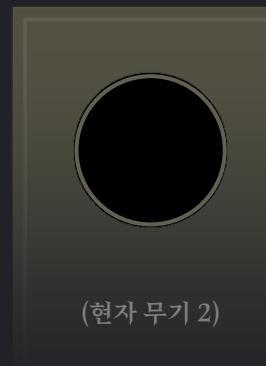
이 험난한 과정을 흔들림 없이 해낸 현자들은 전장의 위기를 극복하는 지침이 됩니다.

### 무기 타입

아래 세 가지 타입의 무기를 사용할 수 있습니다.



성반



(현자 무기 2)



(현자 무기 2)

# End Of Document