

신비롭게 피어나는 연무, **다운**

컨셉 기획서

1. 개요

- (1) 기획 의도
- (2) 캐릭터 소개

2. 전투 방식

- (1) 전투 스타일
- (2) 장단점 및 활용 전략

3. 스킬

- (1) 스킬 구성
- (2) 스킬 별 설명



1. 개요

(1) 기획 의도

“ 춤을 추는 듯한 동작으로 **곰방대를 휘두르고**, 곰방대에서 뿜어져 나온 **연무**로 파티의 **안정성을 높여주는 서포터** ”

#동양풍 소녀 도사 #곰방대 #연무 #서포터 #높은 안정성

동양의 **소녀 도사**가 작은 체구로 **거대한 곰방대**를 휘두르는
반전 매력을 지닌 캐릭터

곰방대에서 뿜어져 나오는 연기를 다루어 효과를 부여하는 **서포터**

연기/안개를 뜻하는 ‘연무’ + 춤을 펼치는 ‘연무’
=> 춤을 추는 듯한 동작을 통해 연기를 다루는 캐릭터

약간의 조건이 필요하지만 **안정성이 뛰어난 버프**를 보유한 서포터
(파티 전체 보호막 형성, 방어력 증가 등)

연무⁴ 煙霧 +

1. 명사 연기와 안개를 아울러 이르는 말.

연무⁶ 演舞 +

1. 명사 춤을 연습함.
2. 명사 춤을 추어 관중에게 보임.



1. 개요

(2) 캐릭터 소개



캐릭터명	다온	<div><div><캐릭터 컨셉 예시></div><div></div><div><무기 컨셉 예시></div><div></div></div>
소개 문구	신비롭게 피어나는 연무	
출신	천지방 (도사들의 집단)	
성격	밝음	
키	160cm	
사용 무기	곰방대	
속성	물 속성	
역할	서포터, 서브 탱커	
태생 등급	4성	
전투 스타일	곰방대로 적을 타격하면서 발생한 연무로 파티의 안정성을 높여주는 효과를 부여하는 서포터	
배경 스토리	동양에 근거지를 둔 천지방의 견습 도사였지만, 내부와 외부의 적으로 인해 천지방이 멸망하게 된 후 오빠인 '가람'을 따라 세상을 유랑하던 도사이다. 도사들의 수장이었던 아버지를 그리워하며 그가 평소에 사용하던 곰방대를 무기로 사용한다.	

2. 전투 방식

(1) 전투 스타일

! 수집형 RPG의 턴제 전투에 기반하여 다운의 전투 스타일과 스킬을 기획했습니다.

전투 스타일

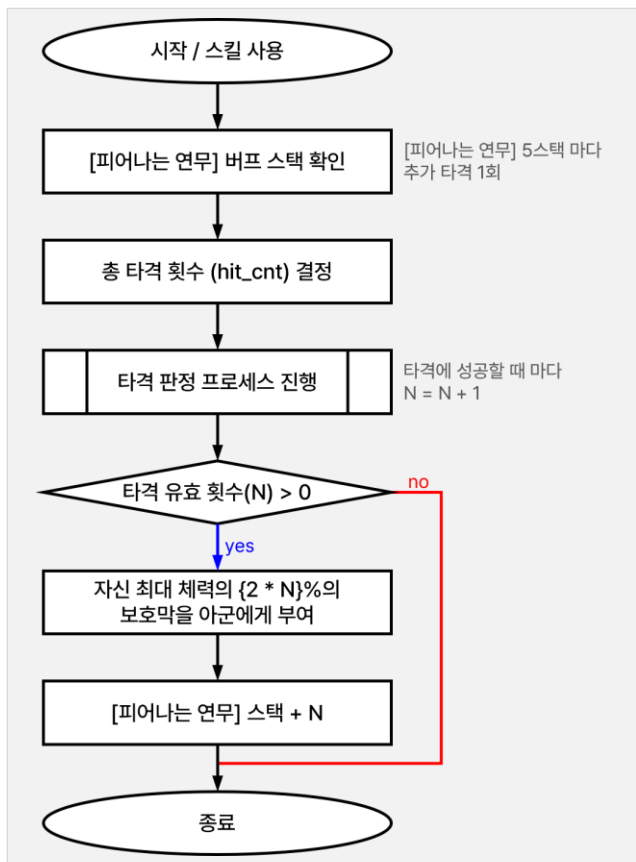
[서포터, 서브 탱커 / 근거리 / 전열]

‘다운’은 공방대로 적을 타격하면서 발생한 연무로 파티의 안정성을 높여주는 효과를 부여하는 서포터입니다.

보호막이 없는 적을 타격해야 한다는 조건이 있지만, 타격 마다 자신 최대 체력의 2%에 달하는 보호막을 아군에게 부여할 수 있으며(최대 10번) 아군 방어력 증가 / 적의 명중률 감소 등 파티의 안정성을 높여주는 효과들을 보유한 캐릭터입니다.

또한, 타격으로 인해 발생한 연무는 추진력이 되어 타격 횟수를 증가시켜 주어 전투를 지속할 수록 더 많은 보호막을 부여할 수 있습니다.

매커니즘



보호막 부여

- 다운은 패시브 스킬 [피어나는 연무]로 인해 기본 공격, 스킬 등으로 적을 타격한 횟수에 비례한 수치로 아군에게 보호막을 부여합니다.
- 보호막은 타격이 끝난 후 한 번에 부여되며, 자신 최대 체력의 {2 * N}%에 해당 수치로 부여됩니다. (N: 타격 유효 횟수)
- 보호막은 2턴간 지속되지만, 다운이 보호막을 부여하면 지속 시간이 갱신됩니다.
- 보호막은 방어력 증가 등으로 인한 받는 피해 감소 효과가 적용되지 않습니다. (받은 피해량 만큼 보호막 수치 감소)

추가 타격

- 다운의 패시브 스킬 [피어나는 연무]는 전투 시작 시 자신에게 [연무 추진력] 버프를 부여합니다.
- [피어나는 연무] 버프는 적을 타격한 횟수만큼 중첩됩니다.(최대 20스택)
- [피어나는 연무] 버프 중첩이 5스택마다 추가 타격 1회가 발생합니다.

공방대로 적을 타격할 수록 공방대의 열이 올라 더 많은 연무가 발생하고, 이 연무가 추진력이 되어 타격 횟수가 늘어나는 컨셉

2. 전투 방식

(1) 전투 스타일

전투 흐름 예시

턴 획득 적 타격 타격 마다 1스택 생성 타격의 성공 여부에 따라 연무의 효과 변화 스킬의 효과를 부여

2. 전투 방식

(2) 장단점 및 활용 전략

장단점

장점 :

- 보호막을 발동하면 적을 타격할 때 마다 보호막이 추가되기 때문에 지속적인 대미지에 큰 효과를 발휘한다.
- 아군 전체에게 보호막과 방어 증가 버프를, 적에게는 명중률 감소 디버프를 부여하기 때문에 파티의 안정성이 높다.
- 보호막이 없는 적을 타격할 때 마다 아군에게 보호막 생성,
- 화상, 중독 등 DoT 피해를 효과적으로 방어할 수 있다.

단점 :

- 공격이 빗나가는 상황(회피율이 높은 적을 상대할 때 등)에서는 캐릭터의 성능이 급감한다.
- 근접형 서포터로 서브 탱커의 역할을 수행할 수도 있지만, 보호막을 기반으로 방어 능력이 산정되기 때문에
- 보호막이나 방어를 무시하는 효과를 지닌 적에게는 성능이 급감한다.
- 캐릭터 자체적인 공격 능력이 낮고 수비적인 서포팅 능력을 가지고 있어 1인 캐리 같은 성능을 기대하지 못한다.
- 강력한 한방 대미지에는 큰 효과를 발휘하지 못한다.
- 기절, 빙결 등 행동에 제한을 거는 CC기가 많은 적을 상대할 때 효과가 떨어진다.

활용 전략

1. 공격 능력은 높지만 방어 능력이 낮은 캐릭터와 함께 사용한다.

- 도발 능력이 없는 탱커와 함께 사용하더라도 파티 전체를 케어할 수 있다.

- 턴 획득을 도와주는 효과를 가진 캐릭터와 함께 사용하면, 무한 보호막 유지를 할 수 있다.



