

신비롭게 피어나는 연무, 다온

전투 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) 모션 및 이펙트 컨셉



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	다운	<div> <div><캐릭터 컨셉 예시></div> <div> </div> <div><무기 컨셉 예시></div> <div> </div> <div>160cm</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	<div> <div>전투 스타일</div> <div>곰방대로 적을 타격하면서 발생한 연무로 파티의 안정성을 높여주는 효과를 부여하는 서포터</div> </div>
태생 등급	4성	
배경 스토리	<div> <div>동양에 근거지를 둔 천지방의 견습 도사였지만, 내부와 외부의 적으로 인해 천지방이 멸망하게 된 후 오빠인 '가람'을 따라 세상을 유랑하던 도사이다.</div> <div>도사들의 수장이었던 아버지를 그리워하며 그가 평소에 사용하던 곰방대를 무기로 사용한다.</div> </div>	

2. 전투 방식

(1) 전투 스타일

! 3x3 그리드 턴제 전투에 기반하여 다음의 전투 스타일과 스킬을 기획했습니다.

전투 스타일

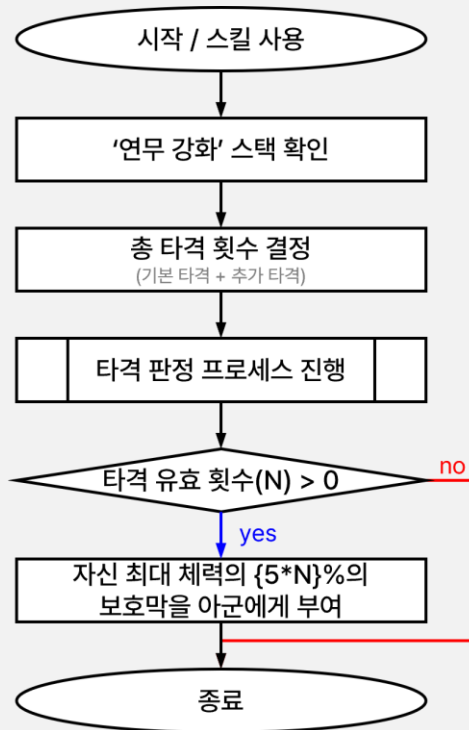
[서포터, 서브 탱커 / 근거리 / 전열]

‘다운’은 **공방대로 적을 타격**하면서 발생한 연무로 **파티의 안정성을 높여주는 효과를 부여**하는 서포터입니다.

타격 횟수에 비례하여 수치가 증가하는 **보호막을 아군에게 부여**할 수 있으며, 파티의 안정성을 높여주는 효과(가장 강력한 하나의 적 약화 / 체력이 가장 낮은 아군 회복)를 보유한 캐릭터입니다.

또한, 특정 스킬 사용 시 타격 횟수를 증가시켜 주기 때문에 **전투를 지속할 수록 더 많은 보호막을 부여**할 수 있습니다.

매커니즘



* 타격 유효 횟수(N) : 해당 턴에서 타격이 빔나가지 않고 적중한 횟수

보호막 부여

- 다운은 패시브 스킬 [피어나는 연무]로 인해 **타격마다** 아군에게 **보호막을 부여**할 수 있습니다.
- 보호막은 턴이 종료될 때 자신 **최대 체력의 {5 * N}%**에 해당하는 수치 만큼 부여됩니다. (N: 타격 유효 횟수, 해당 턴에 적을 성공적으로 타격한 횟수)
- 보호막은 **2턴간 유지**되며, 이미 [피어나는 연무] 스킬로 부여한 **보호막이 있는 경우** 기존의 보호막을 제거한 후 **새롭게 부여**합니다.

‘연무 강화’ 효과

- 다운은 [질어지는 연무] 스킬을 사용하면 자신에게 ‘**연무 강화**’ 효과를 부여합니다. (최대 3스택)
- 연무 강화 효과는 **2턴이 지나면 스택이 초기화** 되지만, **적을 타격**하거나 [질어지는 연무]로 스택을 쌓을 때 **마다 지속 시간이 갱신**됩니다.
- 기본 공격 및 스킬 사용 시 **연무 강화 1스택 당 1회의 추가 타격**이 발생합니다.

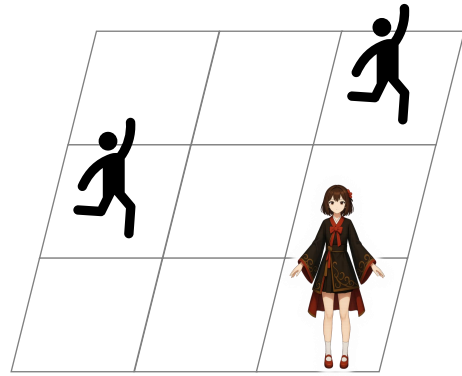
추가 타격

- 연무 강화로 발생하는 **추가 타격도** [피어나는 연무] 스킬의 **보호막 부여** 효과가 적용됩니다.
- 공방대에서 뿜어져 나온 연무가 공방대 형태로 뭉친 후 **캐릭터의 모션을 따라 추가적인 공격**을 가합니다. (모션 변경 없음 / 이펙트만 추가)
- 추가 타격의 피해량은 스킬 피해량의 10%로 적용 됩니다.

2. 전투 방식

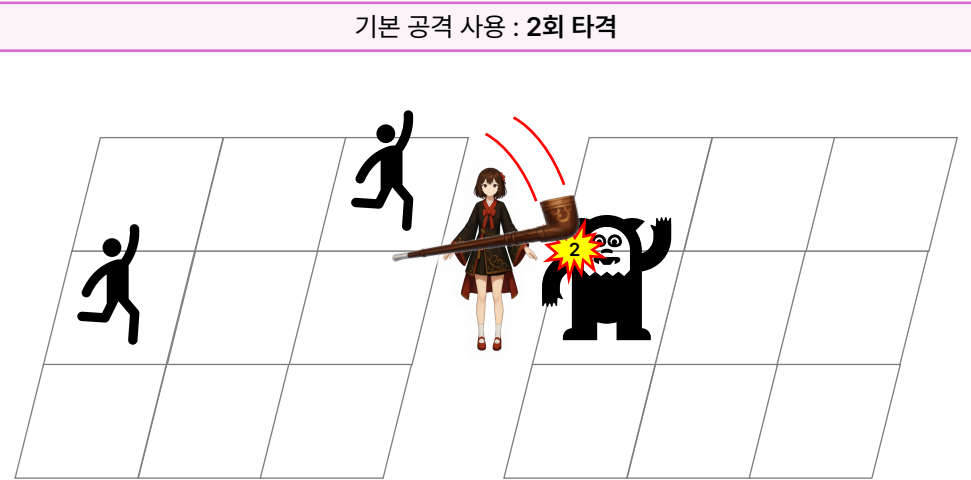
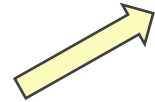
(1) 전투 스타일

전투 흐름 예시



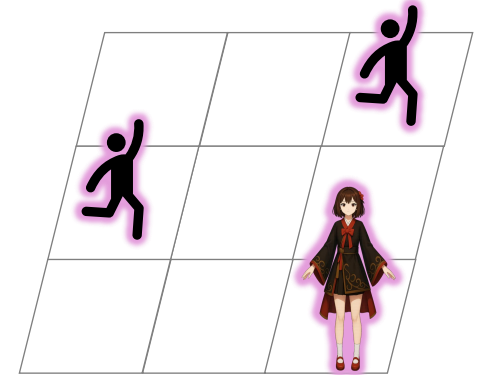
<턴 획득>

'연무 강화' 0스택

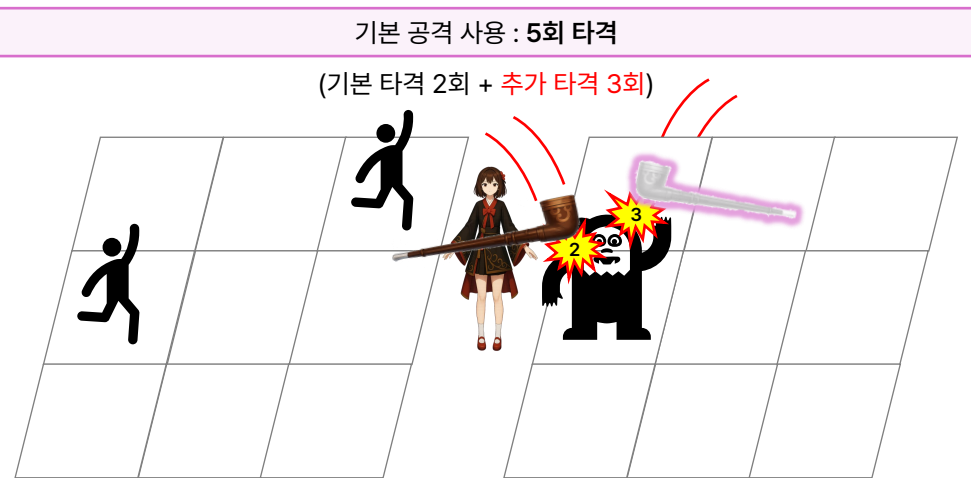
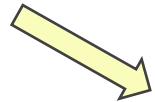


기본 공격 사용 : 2회 타격

자신 최대 체력의 10% 보호막 부여



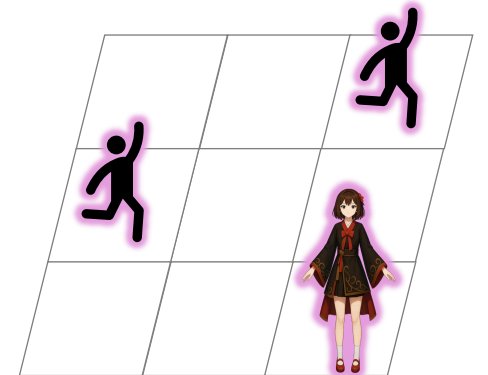
'연무 강화' 3스택
(최대치)



기본 공격 사용 : 5회 타격

(기본 타격 2회 + 추가 타격 3회)

자신 최대 체력의 25% 보호막 부여



2. 전투 방식

(2) 장단점 및 활용 전략

장단점

장점	<ul style="list-style-type: none">• 아군 전체에게 보호막을 지속적으로 부여할 수 있어서 파티의 안정성을 높여줄 수 있습니다.• 화상, 중독 등 DoT 피해에 효과적으로 대응할 수 있습니다.• 전투가 지속 될 수록 더 많은 보호막을 부여하기 때문에 전투 지속성이 좋습니다.• 클리어 속도가 상대적으로 느린 신규 유저, 라이트 유저가 사용하기 좋습니다.
단점	<ul style="list-style-type: none">• 한 번에 높은 피해를 주는 공격에는 대처하기 힘듭니다.• 공격이 빗나가는 상황에서는 보호막을 부여할 수 없어 운용에 제한이 걸립니다.• 전투의 초반부 혹은 행동 불능 상태(기절, 빙결 등)에서는 캐릭터의 성능이 저하됩니다.

활용 전략

파티 조합	<ul style="list-style-type: none">• 공격 능력은 높지만 방어 능력이 낮은 캐릭터와 함께 사용하여 부족한 방어 능력을 보완합니다.• 피해를 대신 맞아주는 메인 탱커가 없는 조합에서 파티의 안정성을 높여줍니다.• 턴 획득을 도와주는 효과를 가진 캐릭터, 면역을 부여하는 캐릭터와 함께 사용하여 보호막을 무한히 유지할 수 있습니다.
전투 상황	<ul style="list-style-type: none">• 광역 피해 or 지속 피해가 많은 몬스터를 상대할 때 사용합니다.• 흐름이 길게 유지되는 전투에서 사용합니다.

3. 스킬

(1) 스킬 구성

구분	스킬명	기획 의도	스킬 요약	범위
패시브	피어나는 연무	<ul style="list-style-type: none"> 공방대로 적을 타격하여 연무가 발생하는 컨셉을 강화합니다. 지속적으로 파티의 안정성을 높여주는 스킬입니다. 	해당 턴에 적을 타격한 횟수 만큼 아군에게 보호막 부여	 아군 전체 보호막
기본 공격	-	<ul style="list-style-type: none"> 조건 없이 적을 타격하여 패시브 스킬 [피어나는 연무]를 활용하게 해주는 스킬입니다. 	적 대상 2회 타격	 하나의 적 대상 타격
스킬 1	몰아치는 연무	<ul style="list-style-type: none"> 가장 강력한 적, 대처가 힘든 적 등 하나의 대상을 약화시키는 스킬입니다. 	적 대상 1회 타격 후 기절 부여 / 기절에 면역인 대상에게는 명중률 감소 효과 부여	 하나의 적 대상 타격
스킬 2	스며드는 연무	<ul style="list-style-type: none"> 부족한 단일 대상 케어 능력을 보완하는 스킬입니다. 	적 1회 타격 후 현재 체력 비율이 가장 낮은 아군의 체력 회복	 행 전체 타격  현재 체력이 가장 낮은 아군 자동 지정
스킬 3	질어지는 연무	<ul style="list-style-type: none"> 거대한 둔기 류 무기인 공방대의 타격 횟수가 적다는 단점을 보완합니다. 전투가 지속될 수록 패시브 스킬의 효율이 증가하게 만드는 스킬입니다. 	[연무 강화] 효과 1스택 중첩 후 즉시 턴 획득 / [연무 강화] 1스택 당 1회의 추가 타격 발생 (최대 3스택)	-

3. 스킬

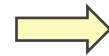
(2) 모션/이펙트 컨셉

모션 컨셉

‘다운’의 스킬 모션은 춤을 추듯 우아하고 부드러운 몸짓으로 시작하지만 무기를 제대로 다루지 못하는 어리숙한 느낌으로 마무리되어, 발랄한 10대 후반 ~ 20대 초반 소녀 컨셉인 다운의 매력을 한층 강화합니다.



[우아하고 부드러운 준비 동작]



[허당미가 있고 어리숙한 마무리 동작]

이펙트 컨셉

‘다운’의 스킬 이펙트는 신비로운 색감의 연무가 곰팡대에서 뿜어져 나온 후 대상에게 스며드는 느낌으로 구성합니다.



[연무 이펙트 예시]



[곰팡대에서 뿜어져 나오는 연무 예시]



[연무가 추진력이 되어 캐릭터의 움직임을 보조]

