

깨달음 효과 구성

기획의도

✓ 스탠스 별 특징을 강조하며 상반된 전투 경험 제공

난무 스탠스 중심 vs 집중 스탠스 중심 / 스탠스 변경 불가 vs 스탠스 변경 권장 / 연속적으로 꾸준한 피해 vs 순간적으로 강력한 피해 등등.

스탠스 별 특징을 강조하고 전투 스타일을 명확하게 구분하여 하나의 클래스 내에서 상반된 전투 경험을 제공합니다.

! 본 문서에서는 아크패시브 깨달음 효과의 연계형 효과를 통틀어서 'OO 라인'이라고 명명합니다.

예를 들어 1티어 깨달음 효과인 '절정 I' 과 절정 I의 연계형 효과 '절정 II' & '절정 III' & '연가심공' 을 모두 포함한 구성을 '절정 라인'으로 명명하고 절정 라인의 깨달음 효과를 습득한 창술사를 '절정 창술사'라고 표현합니다.

! 본 문서에서는 연계되지 않고 독립적으로 습득할 수 있는 효과를 '비연계형 효과'라고 명명합니다.

창술사의 깨달음 아크 패시브는 '절제' 라인, '절정' 라인의 연계형 효과와 이를 보조하는 독립형 효과로 구성되어 있습니다.



‘절제’ 라인의 연계형 효과

기획의도 전투 특성 ‘신속’ 기반의 템포가 빠른 전투를 유도하고, 이로 인해 발생하는 불편함을 해소하는 효과들로 구성되어 난무 스탠스의 적을 몰아치는 컨셉을 극대화합니다.



절제

집중 스탠스를 사용할 수 없지만, 듀얼 게이지 획득량이 **50.0/75.0/100.0%** 증가한다.



난무 이동

듀얼 게이지 소모 시 이동기의 재사용 대기 시간이 **2.0초** 감소한다.

1T 깨달음 포인트 24 사용 필요
[절제] 3레벨 습득 필요



난무 강화

난무 스킬의 피해량이 **26.0/36.0/46.0%** 증가한다.

2T 깨달음 포인트 24 사용 필요
[난무 이동] 1레벨 습득 필요



연가비기

#아이덴티티 스킬 추가 #치명타 적중률 증가 #마나 회복

X키 입력 시 돌진하며 적을 베어내는 연가비기 스킬을 사용할 수 있다.
연가비기 사용 시 연가공법을 발동시켜 **16.0초** 동안 치명타 적중률이 **20.0%** 증가하며, 적중 시 최대 마나의 **15.0%**를 즉시 회복한다.
난무 스킬 사용 시 연가비기 스킬의 재사용 대기 시간이 **0.5초**씩 감소한다.
연가 비기 스킬의 피해량이 **0/100/200%** 증가한다.

3T 깨달음 포인트 24 사용 필요
[난무 강화] 3레벨 습득 필요

개요

아이덴티티

아크패시브
: 깨달음

- 깨달음 효과 구성

- 연계형 효과

- 비연계형 효과

‘절정’ 라인의 연계형 효과

기획의도 스탠스 변경 효과를 강화하고 듀얼 게이지의 활용처를 추가하여 아이덴티티 게이지의 중요도와 가치를 높이며, 순간적으로 높은 피해를 주는 컨셉을 극대화합니다.

개요

아이덴티티

아크패시브
: 깨달음

- 깨달음 효과 구성

- 연계형 효과

- 비연계형 효과



절정 I

난무 스탠스 전환 시 이동속도가 6.0/9.0/15.0% 증가하고, 집중 스탠스 전환 시 공격속도가 6.0/9.0/15.0% 증가한다.



절정 II

난무 스탠스 전환 시 치명타 피해가 20.0/40.0/60.0% 증가한다.

1T 깨달음 포인트 24 사용 필요

[절정 I] 3레벨 습득 필요



절정 III

집중 스탠스 전환 시 적에게 주는 피해가 8.0/16.0/25.0% 증가한다.

2T 깨달음 포인트 24 사용 필요

[절정 II] 3레벨 습득 필요



연가심공

#듀얼 게이지 활용처 추가 #스킬 피해량 증가

X키 입력 시 듀얼 게이지 1칸을 소모하여 창 끝에 기운이 모이고 다음 사용하는 스킬에 해당 기운을 사용하여 피해량이 22.0/44.0/66.0% 증가한다.

연가심공은 한 번 사용하면 다른 스탠스로 전환하기 전까지는 사용할 수 없다.

3T 깨달음 포인트 24 사용 필요

[절정 III] 3레벨 습득 필요