

# 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

# 01. 개요 (1) 기획 의도



“

부챗살을 피뢰침 삼아 **번개를 유도**하고, **방어를 무시**하는 공격으로 **단일 대상에게 높은 피해**를 주는 **딜러**

”

#동양풍 도사    #부채    #번개    #딜러    #방어 무시    #단일 대상 높은 피해

동양풍 선비/한량 컨셉의 여유롭고 절제된 동작과  
이에 대비되는 강렬하고 파괴적인 전투를 보여주는 캐릭터



동양풍 선비/한량 컨셉의 여유롭고 절제된 동작과  
이에 대비되는 강렬하고 파괴적인 전투를 보여주는 캐릭터

동양풍 선비/한량 컨셉의 여유롭고 절제된 동작과  
이에 대비되는 강렬하고 파괴적인 전투를 보여주는 캐릭터

흔천의의 고리가 스킬의 시전을 보조하여 선/후딜레이가 짧은 동작, 거리를 유지하면서

동양풍 선비/한량 컨셉의 여유롭고 절제된 동작과  
이에 대비되는 강렬하고 파괴적인 전투를 보여주는 캐릭터



## 1 선/후딜레이가 짧은 스킬

현자는 원리와 법칙을 파악하여 최고의 효율을 찾아내는 컨셉의 클래스입니다.  
따라서, 이들이 사용하는 스킬은 최소한의 움직임으로 최대의 결과를 이루어냅니다.

## 2 공격적/능동적으로 전투를 이어가는 클래스

현자는 원리와 법칙을 파악하여 최고의 효율을 찾아내는 컨셉의 클래스입니다.  
따라서, 이들이 사용하는 스킬은 최소한의 움직임으로 최대의 결과를 이루어냅니다.

## 공격적/능동적으로 전투를 이어가는 클래스

2

## 3 숙련도 상승에 따른 성장 체감이 큰 클래스

하지만, 스킬이 최고의 성능을 발휘하기 위해서는 험난한 과정이 필요합니다.  
적과의 일정 거리를 유지해야 하면서 지속적으로 적을 공격하는 등

자칫 잘못하면 처음부터 다시 진행해야 하거나, 최고의 성능을 발휘하기 위해 시간이 필요합니다.



## 4 익숙함과 함께 강력한 존재라는 느낌이 드는 클래스





## 1 선/후딜레이가 짧은 스킬

현자는 원리와 법칙을 파악하여 최고의 효율을 찾아내는 컨셉의 클래스입니다.  
따라서, 이들이 사용하는 스킬은 최소한의 움직임으로 최대의 결과를 이루어냅니다.

## 2 공격적/능동적으로 전투를 이어가는 클래스

현자는 원리와 법칙을 파악하여 최고의 효율을 찾아내는 컨셉의 클래스입니다.  
따라서, 이들이 사용하는 스킬은 최소한의 움직임으로 최대의 결과를 이루어냅니다.

## 3 숙련도 상승에 따른 성장 체감이 큰 클래스

하지만, 스킬이 최고의 성능을 발휘하기 위해서는 험난한 과정이 필요합니다.  
적과의 일정 거리를 유지해야 하면서 지속적으로 적을 공격하는 등

자칫 잘못하면 처음부터 다시 진행해야 하거나, 최고의 성능을 발휘하기 위해 시간이 필요합니다.

## 4 익숙함과 함께 강력한 존재라는 느낌이 드는 클래스



## 01. 개요 (2) 클래스 컨셉



정리

- 등 뒤에 1개, 양 손에 2개씩 고리를 낀다. (이 팔찌들은 혼천의처럼 맞물려 회전한다.)
- 성반 :

현자는 원리와 법칙을 파악하여 최소한의 움직임으로 최대의 결과를 만들어 내는 효율을 추구합니다.

그들의 모든 기술은 인과에서 비롯되며 전장에서의 행위에 따라 쌓이는 인과는 행동을 멈추면 빠르

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



## 02. 기본 액션 (1) 평타





## 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.



혼천의



(현자 무기 2)



(현자 무기 2)

# End Of Document