

# 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 비연계형 효과로 구성되어 있습니다.



## 연계형 효과 개요

개요

아이덴티티

아크패시브  
: 깨달음

- 깨달음 효과 구성

- 연계형 효과

- 비연계형 효과

### '절제' 라인

1T 깨달음 효과 '절제'와 절제의 연계형 효과

스탠스를 변경하지 않고, 적에게 접근하여 끊임없이 몰아치는 스타일

#### 1 기획 의도

스탠스 변경을 제한하는 대신, 신속 스탯을 사용하도록 유도하고 부족한 자원을 보충하며 난무 스탯의 적을 몰아치는 컨셉을 강화합니다.

#### 2 특징

- 스탯 변경 불가 / 난무 스탯 중심
- 신속 스탯의 효율 증가
- 낮은 조작 난이도 / 일정하게 유지되는 DPS

#### 3 타겟 유저

- 창을 휘둘러 적을 베어내는 타격감을 느끼고 싶은 유저
- 단순하고 안정적인 조작으로 꾸준한 DPS를 유지하길 원하는 유저
- 적을 빠르게 몰아치는 전투를 즐기는 유저

### '절정' 라인

1T 깨달음 효과 '절정'과 절정의 연계형 효과

스탠스를 자유롭게 변경하며 다양한 전투 상황에 대처할 수 있는 스타일

#### 1 기획 의도

스탠스 변경 효과를 통일함으로써 스탯 간 성능을 균형 있게 조정하고, 듀얼 게이지의 활용처를 추가하여 게이지 소모에 대한 리스크와 리턴을 확실하게 제공합니다.

#### 2 특징

- 스탯 변경 효과 통일 / 두 스탯의 전략적 활용
- 특화 스탯의 효율 증가
- 높은 조작 난이도 / 강력한 순간 피해

#### 3 타겟 유저

- 창으로 베고 찌르는 타격감을 동시에 느끼고 싶은 유저
- 상황 대처 능력과 딜링 능력을 모두 중요하게 여기는 유저
- 순간적으로 높은 피해를 줄 수 있는 구조의 전투를 즐기는 유저

## ‘절제’ 라인의 연계형 효과

**기획의도** 스탠스 변경을 제한하는 대신, 신속 스탯을 사용하도록 유도하고 부족한 자원을 보충하며 난무 스탠스의 적을 몰아치는 컨셉을 강화합니다.

<div>1T</div> <div>  <div> <b>절제</b> <p>▶ [절제] 습득 시 다음 아크 패시브는 습득이 불가능합니다. * 절정 I</p> </div> </div> <div>             8P Lv.0/3         </div>	<div>#스탠스 변경 불가 #게이지 추가 획득</div> <p>집중 스탠스를 사용할 수 없지만, 듀얼 게이지 획득량이 <b>50.0/75.0/100.0%</b> 증가한다.</p>
<div>2T</div> <div>  <div> <b>난무 이동</b> <p>1T 깨달음 포인트 24 사용 필요 [절제] 3레벨 습득 필요</p> </div> </div> <div>             24P Lv.0/1         </div>	<div>#이동기 쿨감</div> <p>듀얼 게이지 소모 시 이동기의 재사용 대기 시간이 <b>2.0초</b> 감소한다.</p>
<div>3T</div> <div>  <div> <b>난무 강화</b> <p>2T 깨달음 포인트 24 사용 필요 [난무 이동] 1레벨 습득 필요</p> </div> </div> <div>             8P Lv.0/3         </div>	<div>#난무 스킬 강화</div> <p>난무 스킬의 피해량이 <b>26.0/36.0/46.0%</b> 증가한다.</p>
<div>4T</div> <div>  <div> <b>연가비기</b> <p>3T 깨달음 포인트 24 사용 필요 [난무 강화] 3레벨 습득 필요</p> </div> </div> <div>             8P Lv.0/3         </div>	<div>#아이덴티티 스킬 추가 #치명타 적중률 증가 #마나 회복</div> <p>X키 입력 시 돌진하며 적을 베어내는 연가비기 스킬을 사용할 수 있다. 연가비기 사용 시 연가공법을 발동시켜 <b>16.0초</b> 동안 치명타 적중률이 <b>20.0%</b> 증가하며, 적중 시 최대 마나의 <b>15.0%</b>를 즉시 회복한다. 난무 스킬 사용 시 연가비기 스킬의 재사용 대기 시간이 <b>0.5초</b>씩 감소한다. 연가 비기 스킬의 피해량이 <b>0/100/200%</b> 증가한다.</p>

## ‘절정’ 라인의 연계형 효과

**기획의도** 스탠스 변경 효과를 통일함으로써 스탠스 간 성능을 균형 있게 조정하고, 듀얼 게이지의 활용처를 추가하여 게이지 관리에 대한 리스크와 리턴을 확실하게 제공합니다.

<p>1T</p>  <p>8P Lv. 0/3</p> <p><b>절정 I</b></p> <p>▶ [절정 I] 습득 시 다음 아크 패시브는 습득이 불가능합니다. * 절제</p>	<p>#스탠스 별 속도 증가</p> <p>난무 스탠스 전환 시 이동속도가 6.0/9.0/15.0% 증가하고, 집중 스탠스 전환 시 공격속도가 6.0/9.0/15.0% 증가한다.</p>
<p>2T</p>  <p>8P Lv. 0/3</p> <p><b>절정 II</b></p> <p>1T 깨달음 포인트 24 사용 필요 [절정 I] 3레벨 습득 필요</p>	<p>#난무 스탠스 강화</p> <p>난무 스탠스 전환 시 치명타 피해가 20.0/40.0/60.0% 증가한다.</p>
<p>3T</p>  <p>8P Lv. 0/3</p> <p><b>절정 III</b></p> <p>2T 깨달음 포인트 24 사용 필요 [절정 II] 1레벨 습득 필요</p>	<p>#집중 스탠스 강화</p> <p>집중 스탠스 전환 시 적에게 주는 피해가 8.0/16.0/25.0% 증가한다.</p>
<p>4T</p>  <p>8P Lv. 0/3</p> <p><b>연가심공</b></p> <p>3T 깨달음 포인트 24 사용 필요 [절정 III] 3레벨 습득 필요</p>	<p>#게이지 활용처   #아이덴티티 스킬 추가   #스킬 피해량 1회 증가</p> <p>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 전 까지는 사용할 수 없다.</p>

## 절제 창술사 vs 절정 창술사

절제 창술사 (‘절제’ 라인의 연계형 효과 습득)	분류	절정 창술사 (‘절정’ 라인의 연계형 효과 습득)
스탠스를 변경하지 않고, 적에게 접근하여 끊임없이 몰아치는 스타일	전투 스타일	스탠스를 자유롭게 변경하며 다양한 전투 상황에 대처할 수 있는 스타일
<ul style="list-style-type: none"> <li>스탠스 변경 불가 / 난무 스탠스 중심</li> <li>신속 스탯의 효율 증가</li> <li>낮은 조작 난이도 / 일정하게 유지되는 DPS</li> </ul>	특징	<ul style="list-style-type: none"> <li>스탠스 변경 효과 통일 / 두 스탠스의 전략적 활용</li> <li>특화 스탯의 효율 증가</li> <li>높은 조작 난이도 / 강력한 순간 피해</li> </ul>
난무 스킬	사용 스킬	난무 스킬, 집중 스킬
<div>신속(30)/치명(10), 한계돌파(3), 일격(2), 입식 타격가(2)</div> <div>원한, 아드레날린, 기습의 대가, 돌격대장, 저주받은 인형</div>	아크패시브 : 진화	아크패시브 : 진화
각인	세팅 예시	<div>특화(30)/신속(10), 한계돌파(3), 무한한 마력(2), 뭉툭한 가시(2)</div> <div>원한, 기습의 대가, 돌격대장, 저주받은 인형, 질량증가</div>
<ul style="list-style-type: none"> <li>이동기를 통해 포지셔닝을 하고, 재사용 대기 시간이 끝난 스킬을 연속으로 사용하며 몰아칠 때 온전한 성능이 발휘됩니다.</li> <li>스킬 사이클 시작 전 ‘연가비기’ 스킬을 먼저 사용해야 합니다.</li> </ul>	유의 사항	<ul style="list-style-type: none"> <li>두 스탠스와 듀얼 게이지를 전략적으로 활용해야 온전한 성능이 발휘됩니다.</li> <li>피해량이 가장 높은 스킬을 사용하기 전 ‘연가심공’ 스킬을 먼저 사용해야 합니다.</li> </ul>