

1 '창술사' 전투 시스템 역기획 샘플

SEASON3
LOSTARK

개요

- 기획 의도 및 컨셉

- 클래스 소개

아이덴티티

아크패시브 : 깨달음

기획 의도 및 컨셉

기획 의도

1. 무도가 클래스 중에서 유일하게 날붙이를 무기로 사용하는 클래스

베거나 찌르는 등 날카로운 무기의 사용으로 얻을 수 있는 타격감은 주먹으로 때리거나 기를 방출하여 얻는 타격감과 다른 매력이 있습니다.

따라서, 창술사는 날붙이의 타격감을 줄 수 있는 클래스로 기존의 무

2. 사실적인 동작을 바탕으로 무술 액션의 멋을 살리는 클래스


무술은 인간의 신체를 사용하여 효율적인 힘의 전달, 내면과 외면의 무술 액션은 인간의 신체로 행할 수 있는 동작이어야 하며, 힘을 이

3. 다양한 상황에서 유연한 대처가 가능한 육각형 클래스

스킬의 구성, 아이덴티티 등으로 빠르고 유연한 대처가 가능하면서도 창술사는 유릴 능력과 딜링 능력을 모두 챙기고 싶은 유저들에게 최

클래스 컨셉

창을 다양하게 활용하며 전장을 휘젓는 무도가



[컨셉 예시 1]

[컨셉 예시 2]

전투 시스템 역기획서 <개요>

SEASON3
LOSTARK

개요

아이덴티티

- 듀얼 스탠스

- 듀얼 게이지

- 스탠스 변경

아크패시브 : 깨달음

듀얼 스탠스

기획 의도

✓ 상황 대처 능력 향상

스탠스 변경을 통해 사용할 수 있는 스킬 폭을 넓히고, 스탠스 변경에 대한 조작 난이도를 낮춰 다양한 전투 상황에 유연하게 대응할 수 있도록 설계합니다.



✓ 창의 구조에 기반한 시스템

긴 자루와 날을 지닌 창은 공격 방식(찌르기, 베기 등)에 따라 준비 동작과 무게 중심의 변화가 큰 무기입니다.

이러한 구조적 특성을 바탕으로, 창술사의 전투를 베기 중심과 찌르기 중심으로 분리하여 창이라는 무기에 대한 몰입감을 증가시킵니다.

창술사의 아이덴티티는 두 개의 스탠스를 자유롭게 변경할 수 있는 듀

- 난무 스탠스 : 넓고 긴 창(Glaive)으로 주변에 위치한 적들을 쓸
- 집중 스탠스 : 날카로운 창(Spear)으로 순간 높은 피해를 줄 수

스탠스	무기의 외형
난무 스탠스	 <div>[Glaive, 언월도 형태의 창]</div>
집중 스탠스	 <div>[Spear 형태의 창]</div>

<아이덴티티>

창술사_전투시스템_역기획서.pdf (링크)

SEASON3
LOSTARK

개요

아이덴티티

아크패시브 : 깨달음

- 깨달음 효과 구성

- 연계형 효과

- 비연계형 효과

깨달음 효과 구성

기획 의도

✓ 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 I'의 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.

비연계형 효과	'절제' 라인	'절정' 라인	비연계형 효과
치명적인 베기	절제	절정 I	강력한 찌르기
연가표식	난무 이동	절정 II	전원난무
	난무 강화	절정 III	
	연가베기	연가심공	

<아크패시브 : 깨달음>

전투를 분석하다: 역기획과 데이터 테이블

2 '창술사' 스킬 역기획 샘플 - 적룡포

집중 스킬
적룡포

기획 의도	창에 에너지를 담아 강하게 찔러 용 형상의 에너지를 방출하는 스킬 // 주력 딜링 스킬	아이콘	
스킬 설명	홀딩 스킬이며 자세를 잡고 정신을 한 곳으로 집중한 뒤 전방 12m, 90도 내에 조준하여 창을 찔러 적에게 {dmg_1}의 피해를 준다. 퍼펙트 존에 맞춰 키 입력을 하면 16m 거리까지 발사되며 적에게 {dmg_2}의 피해를 주며 내려버린다.		

[스킬 데이터] (Skill Table)

스킬 정보 키	LANCEMASTER_25	스킬 ID	305250
시전 가능 거리	0.0m (제자리 시전)	스킬 타입	홀딩
슈퍼 아머	경직 면역	스킬 최대 레벨	Lv. 14
재사용 대기 시간	24초	카운터	FALSE
무회화	중 (41)	부위 파괴	-

캐릭터

공격 범위

피펙트 존 성공 시 추가 공격 범위

적룡포 역기획 <개요>

모션 및 이펙트

시전 준비

★ Key Point : 조준하듯 별은 원순

[모션 1-1] 오른쪽발을 뒤로 빼며 몸을 반대로 돌리고, 목표를 조준하듯 원순을 앞으로 뻗습니다.
(오른발을 뒤로 빼며 몸의 방향을 반대로)

△ 회전 시 발 위치

홀딩

★ 용 형상의 에너지 축적

[모션 2] 원순을 앞으로 뻗은 상태로 에너지를 모읍니다.
[이펙트 1-1] 회전 가능 반경과 공격 방향을 표시합니다.

☒ 카메라
☒ loop 모

공격

★ 용 형상의 에너지 방출

[모션 3] 창을 강하게 찌릅니다.
[이펙트 2] 용 형상의 에너지가 방출됩니다.

마무리

★ 잔여 이펙트(지면 균열)

자연스럽게 전투 IDLE로 전환합니다.

스킬 연출

[총 연출 예상 시간] 약 3초 (90 frame) / [모션 시간] 약 2초 (60 frame) * 초당 30프레임 기준

모션	[모션 1] 오른쪽발을 뒤로 빼며 반 바퀴 회전	[모션 2] (loop) 원순을
이펙트		[이펙트 1-1] 회전 반경 [이펙트 1-2] 창에 용 형상
타격 지점		
슈퍼 아머	경직 면역	
바프/시애틀		

[트라이포드 인한 연출 변경 사항]

타ier	아이콘	트라이포드 명	변경 사항	
1		반을 속도	시전 속도 증가	홀딩 단계의 인
1		단단한 갑옷	바프 부여 (자신)	스킬 시전 중 자
2		진화하는 창술	연출 변경	조작 방식이 홀딩 시전 준비>홀딩
2		파괴하는 창	이펙트 색상 변경	전체적으로 붉은
3		악점 포착	이펙트 색상 변경	이펙트 색상이 노

[카메라]

1 에너지를 모으는 동안 천천히 카메라를 줄여옴 (최대 1.0초)

2

<모션 및 이펙트>

<연출 타임라인>

스킬의 효과 목록 [Skill-Effect Table]

//comment	ID (PK)	스킬 ID (FK)	효과 ID (FK)	발동 조건 (트리거)	트리거 태그	영역 유형	영역 값	효과 매개 변수 값
공격 [dmg_1]	3052500	305250	1000	적중 시	atk_1	RECTANGLE	{ "width": 4.0, "height": 12.0 }	{ "base_dmg": 577, "hit_cnt": 1, "stagger": 41 }
피펙트 존 공격 [dmg_2]	3052501	305250	1000	적중 시	perfect_zone	RECTANGLE	{ "width": 4.0, "height": 16.0 }	{ "base_dmg": 1153, "hit_cnt": 1, "stagger": 41 }
공격 [dmg_1]	3052510	305251	1000	적중 시	atk_1	RECTANGLE	{ "width": 4.0, "height": 12.0 }	{ "base_dmg": 577, "hit_cnt": 1, "stagger": 41 }
오버차지 공격 [dmg_2]	3052511	305251	1000	적중 시	overcharge	RECTANGLE	{ "width": 4.0, "height": 16.0 }	{ "base_dmg": 1153, "hit_cnt": 1, "stagger": 41 }

트라이포드 효과 목록 [Tripod-Effect Table]

//트라이포드	//효과 요약	ID (PK)	트라이포드 정보 키 (FK)	효과 ID (FK)	조건	
[1T] 반을 속도	홀딩(자지) 속도 증가	3052500	LM_25_T1_0		스킬 시전 시	{ "cast_spd_increase": 30.0 }
[1T] 확률 조절	게이지 회복량 증가	3052501	LM_25_T1_1		적중 시	{ "identity_gauge_recover": 45.0 }
[1T] 단단한 갑옷	시전 중 받는 피해 감소	3052502	LM_25_T1_2		스킬 시전 중	{ "receive_dmg_reduce": 40.8 }
[2T] 단호한 의지	적에게 주는 피해 증가	3052503	LM_25_T2_0		적중 시	
	적에게 주는 피해 증가 (피펙트 존)	3052504	LM_25_T2_0		피펙트 존 공격 적중 시	
	조작 변경 (자지)	3052505	LM_25_T2_1		항상	{ "skill_type": CHARGE, "max_charge_lv" = 1, "charge_time_per_lv" = 2.5, "rotation_angle" = 180° }
[2T] 진화하는 창술	적에게 주는 피해 증가	3052506	LM_25_T2_1		적중 시	
	적에게 주는 피해 증가 (오버차지)	3052507	LM_25_T2_1		오버차지 공격 적중 시	
	이펙트 색상 변경	3052508	LM_25_T2_2		항상	
[2T] 파괴하는 창	공격 폭 감소	3052509	LM_25_T2_2		항상	{ "hit_area_decrease": 0.5 }
	치명타 적용률 증가	3052510	LM_25_T2_2		시전 시	
	치명타 피해량 증가	3052511	LM_25_T2_2		적중 시	
[3T] 악점 포착	적에게 주는 피해 증가 (네임드 이상)	3052512	LM_25_T3_0		네임드 등급 이상의 적 적중 시	
[3T] 지명적인 조준	치명타 피해량 증가	3052513	LM_25_T3_1		적중 시	

<스킬 효과 & 트라이포드 효과 데이터 목록>

전투를 분석하다: 역기획과 데이터 테이블

1 '창술사' 전투 시스템 역기획 샘플 창술사_전투시스템_역기획서.pdf (링크)

LOSSARK

개요

기획 의도 및 컨셉

클래스 소개

아이덴티티

아크페시브 : 깨달음

기획 의도 및 컨셉

<개요>

기획 의도

1. 무도가 클래스 중에서 유일하게 날붙이를 무기로 사용하는 클래스

베거나 찌르는 등 날카로운 무기의 사용으로 얻을 수 있는 타격감은 주역으로 테리거나 기를 방출하며 얻는 타격감과 다른 매력에 있습니다. 따라서, 창술사는 날붙이의 타격감을 줄 수 있는 클래스로 기존의 무도가와는 다른 재미를 선사합니다.

2. 사실적인 동작을 바탕으로 무술 액션의 맛을 살리는 클래스


무술은 인간의 신체를 사용하여 효율적인 힘의 전달, 내면과 외면의 성장 등을 목표로 수행하는 기술입니다. 즉, 무도가의 스킬은 무술 액션이 바탕이 되어야 합니다. 무술 액션은 인간의 신체로 행할 수 있는 동작이어야 하며, 힘을 이끌어내는 과정이 잘 드러날수록 설득력 있고 멋있는 액션이 될 것입니다.

3. 다양한 상황에서 유연한 대처가 가능한 육각형 클래스

스킬의 구성, 아이덴티티 등으로 빠르고 유연한 대처가 가능하면서도 일정 능력은 유지하지 않는 육각형 클래스로 설계합니다. 창술사는 유닛 능력과 딜링 능력을 모두 챙기고 싶은 유저들에게 최고의 선택이 될 것입니다.

클래스 컨셉

양손(대형)무기 사용과 대각선 공격을 내세우는 무도가



[컨셉 이미지 1] [컨셉 이미지 2]

p. 3/14

LOSSARK

개요

아이덴티티

아크페시브 : 깨달음

듀얼 스탠스

<아이덴티티>

기획 의도

✓ 상황 대처 능력 향상


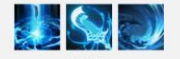
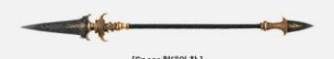

스탠스 변경을 통해 사용할 수 있는 스킬 폭을 넓히고, 스탠스 변경에 대한 조작 난이도를 낮춰 다양한 전투 상황에 유연하게 대응할 수 있도록 설계합니다.

✓ 참의 구조에 기반한 시스템

긴 자루와 날을 지닌 공격 방식(피르기, 베기 등)에 따라 준비 동작과 무게 중심의 변화가 큰 무기입니다. 이러한 구조적 특성을 바탕으로, 창술사의 전투를 베기 중심과 찌르기 중심으로 분리하여 참이라는 무기에 대한 몰입감을 증가시킵니다.

창술사의 아이덴티티는 두 개의 스탠스를 자유롭게 변경할 수 있는 듀얼 스탠스입니다.

- 난무 스탠스: 넓고 긴 창(Glaive)으로 주변에 위치한 적들을 쓸어버리는 스탠스
- 집중 스탠스: 날카로운 창(Spear)으로 순간 높은 피해를 줄 수 있는 스탠스

스탠스	무기의 외형	특징	사용 스킬
난무 스탠스	 <p>[Glaive, 언월도 형태의 창]</p>	베기 위주의 공격	 <p>[난무 스킬]</p>
집중 스탠스	 <p>[Spear 형태의 창]</p>	찌르기 위주의 공격	 <p>[집중 스킬]</p>

p. 5/14

LOSSARK

개요

아이덴티티

아크페시브 : 깨달음

깨달음 효과 구성

<아크페시브 : 깨달음>

기획 의도

✓ 스탠스 별 특징을 강조하여 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 아크페시브 깨달음 효과의 연계형 효과를 통틀어서 'OO 라인'이라고 명명합니다.
예를 들어 1타어 깨달음 효과인 '절정 F' 과 절정 B의 연계형 효과 '절정 R' & '절정 W' & '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 페시브는 '절제' 라인 & '절망' 라인의 연계형 효과와 이를 보조하는 비연계형 효과로 구성되어 있습니다.

비연계형 효과

치명적인 베기

연가표식

'절제' 라인

절제

난무 이동

난무 강화

연가베기

'절망' 라인

절정 I

절정 II

절정 III

절정 IV

연가심공

비연계형 효과

강력한 찌르기

천한난무

p. 8/14

전투를 분석하다: 역기획과 데이터 테이블

2 '창술사' 스킬 역기획 샘플 - 적룡포

중중 스킬
적룡포


기획 의도

창에 에너지를 담아 강하게 찢어 올 형성의 에너지를 방출하는 스킬 // 주력 딜링 스킬

스킬 설명

홀딩 스킬이며 자세를 잡고 창산을 한 곳으로 집중한 뒤 전방 12m, 90도 내에 조준하여 창을 찢어 적에게 (dmg_1)의 피해를 준다.
피해트 존에 맞춰 키 입력을 하면 16m 거리까지 발사되며 적에게 (dmg_2)의 피해를 주어 날려버린다.

아이콘


lm_skill_01_25.png

[스킬 데이터] (Skill Table)

스킬 정보 키	LANCEMASTER_25	스킬 ID	305250	스킬 종류	일반 스킬 (장공 스킬)	지정 설정	FALSE
시전 가능 거리	0.0m (제자리 시전)	스킬 타입	홀딩	타입 별 데이터	["holding_time": 1.0, "perfect_zone_start": 0.6, "perfect_zone_end": 0.9]		
슈퍼 아머	경직 면적	스킬 최대 레벨	Lv. 14	소모 자원	mana	자원 소모 값	88
재사용 대기 시간	24초	카운터	FALSE	스킬 계수	@	공격 타입	백어택
무적화	중 (4)	부위 파괴	-	속독 조건	전투 레벨 40 달성		

[스킬 레벨 별 변동 수치]

LV	소모 값	피해량
1	88	577, 1153
2	119	1019, 2038
3	144	1301, 2601
4	174	1524, 3052
5	223	1706, 3410
6	257	1846, 3691
7	318	1969, 3936
8	340	2082, 4163
9	407	2167, 4333
10	456	2251, 4501
11	456	2252, 4503
12	456	2253, 4504
13	456	2253, 4505
14	456	2254, 4506

● 케릭터 ● 공격 범위 ● 피해트 존 설정 시 추가 공격 범위

12m

4m

4m

(dmg_1)
(기본 범위)

(dmg_2)
(피해트 존/오버차지)

가로: 4m
세로: 12m

가로: 4m
세로: 16m

12m

4m

2m

(dmg_1)
(피해트 존/오버차지)

(dmg_2)
(오버차지)

가로: 2m
세로: 12m

가로: 2m
세로: 16m

2T 트라이포드 '파괴하는 창' 선택 시

2. (케릭터의 정면 방향 기준) 가로/세로 설정

스킬 연출

[총 연출 예상 시간] 약 3초 (90 frame) / [모션 시간] 약 2초 (60 frame) * 총합 30프레임 기준

frame 0102030405060708090

시전 준비 (0.5s)

홀딩 (1.0s)

공격 (0.5s)

마무리 (1.0s)

모션

[모션 1] 오른발을 뒤로 빼며 몸의 회전
[모션 2] (loop) 왼손을 앞으로 뻗은 상태로 에너지 축적
[모션 3] 창을 강하게 찢어기

전투 IDLE로 전환
후 일레이 연출

이펙트

[이펙트 1-1] 회전 방향과 공격 방향을 표시
[이펙트 2] 창에서 방출되는 날아가는 창
[이펙트 3] 창에 에너지가 방출되는 순간

타격 지탄

경직 면적

슈퍼 아머

버프/내배트

* [참고] 단계에서 키 다운이 취소되면 (홀딩이 끝나면) 즉시 [공격] 단계를 진행합니다.

[트라이포드로 인한 연출 변경 사항]

타이	아이콘	트라이포드 명	변경 사항	상세 설명
1		반응 속도	시전 속도 증가	홀딩 단계의 연출 속도가 30% 증가합니다.
1		단단한 갑옷	버프 부여 (자신)	스킬 시전 중 자신에게 [버프 1] 시전 중 받는 피해 감소 효과를 부여합니다.
2		진화하는 창술	연출 변경	조각 방식이 홀딩에서 자치로 변경됨에 따라 연출이 변경됩니다. [시전 준비] → [공격] → [마무리] → [시전 준비] → [공격] → [마무리]
2		파괴하는 창	이펙트 색상 변경	전체적으로 붉은빛을 띤 이펙트 색상이 붉은 조폭으로 변경됩니다.
3		약점 포착	이펙트 색상 변경	이펙트 색상이 붉은 노란빛으로 변경됩니다.

모션 및 이펙트

시전 준비

★ Key Point : 조준하듯 뻗은 왼손
[모션 1-1] 오른발을 뒤로 빼며 몸을 반대로 돌리고, 목표를 조준하듯 왼손을 앞으로 뻗습니다.
(오른발을 뒤로 빼며 몸의 방향을 반대로)

홀딩

★ 올 형성의 에너지 축적
[모션 2] 왼손을 앞으로 뻗은 상태로 에너지를 모읍니다.
[이펙트 1-1] 회전 가능 방향과 공격 방향을 표시합니다.
[이펙트 1-2] 에너지들이 창 형상을 띄며 창에 축적됩니다.
□ 카메라
□ loop 모션

공격

★ 올 형성의 에너지 방출
[모션 3] 창을 강하게 찢습니다.
[이펙트 2] 올 형성의 에너지가 방출됩니다.
□ 카메라

마무리

★ 창에 이펙트(자연 균열)
자연스럽게 전투 IDLE로 전환합니다.
▶ 전환 중 이동이 자유 시 전환 모션이 연출됩니다.
(후 일레이 연출 가능)
[이펙트 3] 지면에 균열은 균열이 형성됩니다.

[카메라]

1. 에너지를 모으는 동안 전방의 카메라를 줄여줌 (최대 1.0초)
2. [모션 3]의 재형과 함께 카메라를 줄여줌에 의해 원래의 시점으로 복귀

스킬 효과 목록 [Skill-Effect Table]

//comment	ID (PK)	스킬 ID (PK)	효과 ID (PK)	발동 조건 (트리거)	트리거 태그	영역 유형	영역 값	효과 해제 변수 값
공격 (dmg_1)	3052500	305250	1000	적용 시	atk_1	RECTANGLE	["width": 4.0, "height": 12.0]	["base_dmg": 577, "hit_cnt": 1, "stagger": 41]
피해트 존 공격 (dmg_2)	3052501	305250	1000	적용 시	perfect_zone	RECTANGLE	["width": 4.0, "height": 16.0]	["base_dmg": 1153, "hit_cnt": 1, "stagger": 41]
공격 (dmg_1)	3052510	305251	1000	적용 시	atk_1	RECTANGLE	["width": 4.0, "height": 12.0]	["base_dmg": 577, "hit_cnt": 1, "stagger": 41]
오버차지 공격 (dmg_2)	3052511	305251	1000	적용 시	overcharge	RECTANGLE	["width": 4.0, "height": 16.0]	["base_dmg": 1153, "hit_cnt": 1, "stagger": 41]

트라이포드 효과 목록 [Tripod-Effect Table]

//트라이포드	//효과 요약	ID (PK)	트라이포드 정보 키 (PK)	효과 ID (PK)	조건	
[1T] 반응 속도	홀딩(자치) 속도 증가	3052500	LM_25_T1_0		스킬 시전 시	["cast_spd_increase": 30.0]
[1T] 피해 조폭	개미지 피해량 증가	3052501	LM_25_T1_1		적용 시	["identity_gauge_recover": 45.0]
[1T] 단단한 갑옷	시전 중 받는 피해 감소	3052502	LM_25_T1_2		스킬 시전 중	["receive_dmg_reduce": 40.0]
[2T] 단단한 의지	적에게 주는 피해 증가	3052503	LM_25_T2_0		적용 시	
	적에게 주는 피해 증가 (피해트 존)	3052504	LM_25_T2_0		피해트 존 공격 적용 시	
	조각 변경 (자치)	3052505	LM_25_T2_1		항상	["skill_type": "CHARGE", "max_charge_lv": 1, "charge_time_per_lv": 2.5, "rotation_angle": 180]
[2T] 진화하는 창술	적에게 주는 피해 증가	3052506	LM_25_T2_1		적용 시	
	적에게 주는 피해 증가 (오버차지)	3052507	LM_25_T2_1		오버차지 공격 적용 시	
	이펙트 색상 변경	3052508	LM_25_T2_2		항상	
	공격 폭 감소	3052509	LM_25_T2_2		항상	["hit_area_decrease": 0.5]
[2T] 파괴하는 창	지명타 적용량 증가	3052510	LM_25_T2_2		시전 시	
	지명타 피해량 증가	3052511	LM_25_T2_2		적용 시	
[3T] 약점 포착	적에게 주는 피해 증가 (내임드 이상)	3052512	LM_25_T3_0		내임드 등급 이상과 적 적용 시	
[3T] 지명타만 조건	지명타 피해량 증가	3052513	LM_25_T3_1		적용 시	