

전장을 꿰뚫는 창,

# 창술사 (LANCE MASTER)



홍진선

전장을 꿰뚫는 창,

# 창술사 (LANCE MASTER)



홍진선



전장을 꿰뚫는 창,

# 창술사 (LANCE MASTER)



홍진선

## 1

### 개요

- (1) 클래스 컨셉
- (2) 클래스 소개

## 2

### 아이덴티티

- (1) 아이덴티티
- (2) 듀얼 스탠스

## 3

### 아크패시브 - 깨달음

- (1) 깨달음 효과 구성
- (2) 깨달음 '절정'
- (3) 깨달음 '절제'





## “전장의 창이 되어, 적을 섬멸하라!”

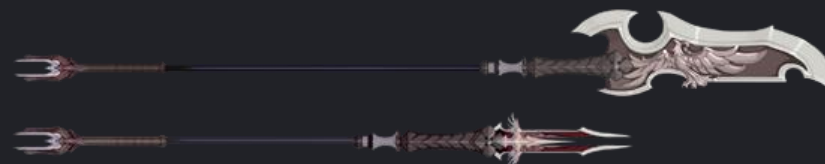
창술사는 상황에 맞게 스탠스를 변경할 수 있는 클래스입니다. 변형 창을 사용해 주변에 위치한 적들을 쓸어버릴 수 있는 난무 스탠스, 날카로운 창으로 순간 높은 피해를 줄 수 있는 집중 스탠스를 사용해 전장의 적들을 단숨에 제압할 수 있습니다.

## IDENTITY

듀얼 스탠스 두 개의 스탠스를 자유롭게 변경할 수 있는 창술사는 스탠스를 유지하거나 적을 공격하는 것으로 듀얼 게이지를 최대 3단계까지 획득할 수 있습니다. 창술사는 스탠스 변경 시 보유한 듀얼 게이지를 소모하여 변경하는 스탠스에 어울리는 강력한 효과를 얻을 수 있습니다.



아이덴티티 | 듀얼 스탠스



대표무기 | 창

## 클래스 컨셉

### 기획 의도

무도가 클래스 중에서 유일하게  
날뿔이를 무기로 사용하는 클래스

무술 액션의 멋이 돋보이는 클래스

여러 상황에 유연한 대처가 가능한 클래스

무도가(배틀마스터, 인파이터, 기공사)는 날뿔이를 무기로 사용  
하는 클래스가 없습니다.

### 클래스 컨셉

### 클래스 컨셉

- 창을 무기로 사용하는 무도가
- 무술에서 창을 사용하는 동작을 스킬의 모션 컨셉으로 활용
- 창은 긴 자루를 활용할 수 있음. (중거리 공격, 방어, 지지대 등)
- 찌르기 위주의 창과 베기 위주의 창 두개를 사용하도록 기획하여 상황에 맞는 대처가 수월하게



무도가 클래스 중에  
날뿔이를 무기로 사용



## 기획 의도

### 1. 무도가 클래스 중에서 유일하게 날붙이를 무기로 사용하는 클래스

베거나 찌르는 등 날카로운 무기의 사용으로 얻을 수 있는 타격감은 주먹으로 때리거나 기를 방출하며 얻는 타격감과 다른 매력이 있습니다. 따라서, 날붙이의 타격감을 줄 수 있는 클래스를 만들어 기존의 무도가와는 다른 재미를 선사합니다.

### 2. 사실적인 동작을 바탕으로 무술 액션의 멋을 살리는 클래스

무술은 인간의 신체를 사용하여 효율적인 힘의 전달, 내면과 외면의 성장 등을 목표로 수련하는 기술입니다.

무술 액션은 인간의 신체로 행할 수 있는 동작이어야 하며, 힘을 이끌어내는 과정이 잘 드러날수록 설득력 있고 멋있는 액션이 될 것입니다.

### 3. 여러 상황에서 유연한 대처가 가능한 클래스

유틸 능력이 높고 파티 플레이에 도움이 되는

## 클래스 컨셉

- 창을 무기로 사용하는 무도가
- 무술에서 창을 사용하는 동작을 스킬의 모션 컨셉으로 활용. (창은 무기가 커서 동작이 잘 보이는 장점이 있음)
- 창은 긴 자루를 활용할 수 있음. (중거리 공격, 방어, 지지대 등)
- 찌르기 위주의 창과 베기 위주의 창 두개를 사용하도록 기획하여 상황에 맞는 대처가 수월하게
- 운용 난이도가 낮아야 유연한 대처를 할 수 있다.

## 개요

- 클래스 컨셉

- 클래스 소개

아이덴티티

아크패시브 - 깨달음

## 클래스 소개

SEASON 3  
LOSTARK

### 개요

- 클래스 컨셉

- 클래스 소개

아이덴티티

아크패시브 - 깨달음

- 무도가 클래스 중에서 유일한 날붙이 무기를 사용하는 클래스
- 무술 액션이 돋보이는 클래스
- 상황에 맞는 대처가 가능한 클래스 (긴 자루를 활용)

창술사는 상황에 맞게 스탠스를 변경할 수 있는 클래스입니다. 변형 창을 사용해 주변에 위치한 적들을 쓸어버릴 수 있는 난무 스탠스, 날카로운 창으로 순간 높은 피해를 줄 수 있는 집중 스탠스를 사용해 전장의 적들을 단숨에 제압할 수 있습니다.



