



로스트아크

연계 스킬 시스템 기획서

LOSTARK™

# 목차



## 1. 개요

1. 게임 소개
2. 시스템 개요
3. 기획 의도

## 2. 연계 스킬

1. 규칙
2. 데이터
3. UI

## 1. 개요

게임 소개 : 로스트아크



게임 명	로스트아크
개발	트라이포드 스튜디오
유통	스마일게이트
플랫폼	PC
장르	MMORPG
출시	2018/11/07
엔진	Unreal Engine 3

## 1. 개요

### 게임 소개 : 로스트아크

쿼터뷰 액션 MMORPG 게임

여러 대륙과 지역을 이동하며 플레이하는 구역 분리형 월드 구조의 MMORPG

노타겟 액션 전투 기반 및 플레이어의 속련도인 타이밍, 포지셔닝, 스킬 방향 등 액션 중심의 전투 플레이 경험

클래스 별 구분된 전투 콘셉트 및 액션성을 통해 경험 제공

각 콘텐츠의 재화를 통해 장비 성장 및 재진입을 통한 콘텐츠 순환 구조

고난이도 레이드 콘텐츠를 중심으로 한 엔드 콘텐츠를 통해 파티 플레이와 패턴 공략의 재미를 강조

콘솔 게임의 전투 시스템을 채용하여 액션성 강화 및 속련도 요구 (저스트 가드, 카운터 등)



대륙/스토리



전투



레이드



채집/생활



아이템 성장

## 1. 개요

### 게임 소개 : 로스트아크\_그림자 스킬

보스의 스킬을 사용하는 아이템 기반 추가 스킬

보스 몬스터 레이드를 통해 **그림자 스킬 아이템 해금** (제작 가능)

해당 아이템 사용 시 **보스 몬스터의 특정 패턴이 발동** (추가 스킬)

아이템을 매개로 한 추가 스킬을 통해 클래스 별 격차 등 밸런스 상 제약 없이 **자유롭게 사용 가능**

제작 코스트 **낮음** (보스 모션 및 이펙트 재활용 가능)

추가 스킬을 통한 **공략 난이도 완화** (패턴 파훼, 대미지 등)



1. 아이템 사용



2. 그림자 스킬 발동



3. 스킬 효과에 따라 대미지, 무력화 등 공략 난이도 완화

## 1. 개요

### 시스템 개요 : 연계 스킬

그림자 스킬 사용 시 연계된 스킬에 따라 **추가 스킬이 발동하는 시스템**

**지정 시간 내** 사용된 그림자 스킬 순서에 따라 연계 스킬 발동 조건 충족 시 **연계 스킬 발동**

**연계 스킬을 통한 패턴 단축 및 파훼** (무력화, 대미지 등)

**스킬 조합**에 따라 발동하는 **연계 스킬 변경**



그랑블루 리링크\_오의 체인(풀체인)

### 레퍼런스 : 그랑블루 리링크 오의 체인 시스템

오의 스킬 사용 시 파티원의 **오의 스킬 사용**에 따라 **추가 스킬이 발동하는 시스템**

오의 체인 인원에 따라 **보상 강화**

- 1인 : 단순 스킬 사용
- 2인 : 추가 대미지 및 무력화 및 소량 링크 게이지
- 3인 : 강화 추가 대미지 및 무력화 및 일정량 링크 게이지
- 4인 : 강화 추가 대미지 및 무력화 및 링크 확정 (확정 딜타임)

파티원 협력 및 연출 요소 강화

오의 스킬 게이지 관리 및 **타이밍 숙련도 요구** (패턴 파훼 등)



그랑블루 리링크\_오의 체인 추가 스킬

## 1. 개요

### 기획 의도 : 연계 스킬

개인의 강함이 아닌 파티의 협력 및 타이밍에 따라 **보상 제공**

클래스의 스킬이 아닌 아이템 기반 그림자 스킬을 채택하여 **클래스 기반 딜 사이클 유지**

기다림 및 **타이밍 숙련도 요구**

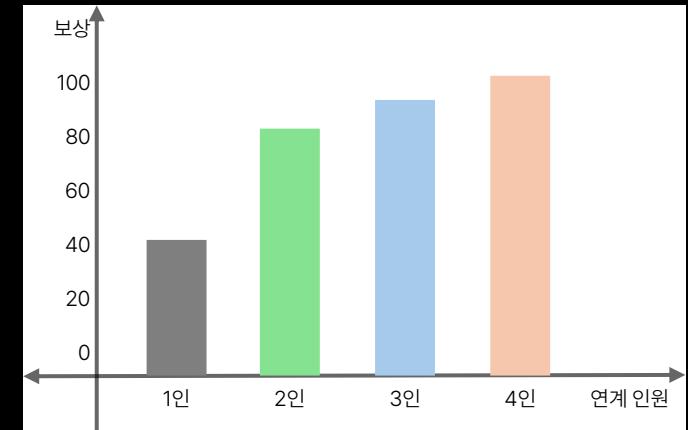
파티 숙련도에 따라 몬스터의 패턴을 다양한 방법으로 **공략 가능**

**점진적 보상을 채택**하여 실패 시의 **스트레스 완화**

콘텐츠 및 아이템 확장을 고려한 **시스템 확장성 유지**

스펙 및 딜 사이클 중심의 전투 흐름이 아닌 레이드에 참여한 플레이어의 선택과 타이밍에 따라 결과에 영향을 주는 구조 제공

연계 스킬 성공 시 **보스 몬스터의 다양한 패턴을 시각적으로 경험하여 연출 요소 강화**



연계 스킬 보상 그래프



연계 스킬 발동 예시 (에스더 스킬)

## 2. 연계 스킬

### 연계 스킬 : 규칙

그림자 스킬 **시전 성공** 시 서버에서 **판정** 진행

그림자 스킬 발동 시 데이터 설정에 따라 **지속 시간 발생**

지속 시간 내 파티원 혹은 공격대원이 그림자 스킬을 추가로 발생하면 **지속 시간 갱신**

지속 시간 만료 내 조건 미충족 시 만료 후 **누적된 연계 조건 초기화 및 연계 스킬 발동하지 않음**

지속 시간 만료 내 **조건 충족** 시 만료 후 **연계 스킬 발동 및 연계 조건 초기화**

연계 스킬 발동 시 연계 스킬 **재사용 대기시간 발생**

재사용 대기시간 발생 중 그림자 스킬이 발생 시 **카운트 하지 않음**

연계 스킬의 발동 위치는 **마지막 스킬 시전 위치** (그라운드 타겟 위치)



1. 마지막 스킬 시전 위치

### 연계 스킬

- 발동된 연계 스킬의 스탯 = **(고정 수치)** 계산 (스킬 데이터)
- 스킬의 이펙트 및 모션은 발동 SkillID에서 사용

### 기여도

- 발동된 연계 스킬의 대미지, 무력화 등 수치는 **플레이어 기여도에 합산 처리하지 않음** (시스템 발동으로 취급)



2. 시전 위치에서 연계 스킬 발생

## 2. 연계 스킬

### 연계 스킬 : 데이터

#### 공용 상수 테이블 (CommonConstant)

재사용 대기시간 (float LinkedSkillCooltime)

지속 시간 (float LinkedSkillDuration)

#### 연계 스킬 데이터 (FST\_LinkedSkillList)

Array<FST\_LinkedSkill> LinkedSkillList // 콤보 스킬 전체 리스트

Array<FST\_TriggerSkill> TriggerSkillList // 트리거 스킬 리스트

    int TriggerSkillID // 트리거 스킬 ID

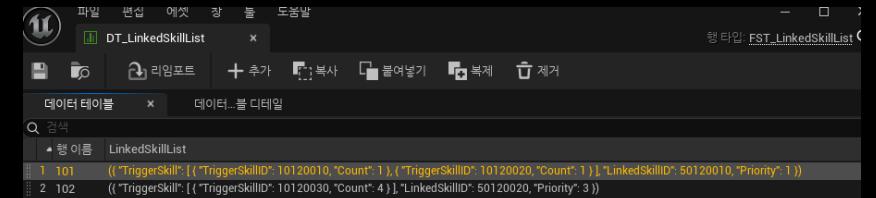
    int Count // 트리거 스킬의 조건 수량

Int ResultSkillID // 발동할 연계 스킬 ID

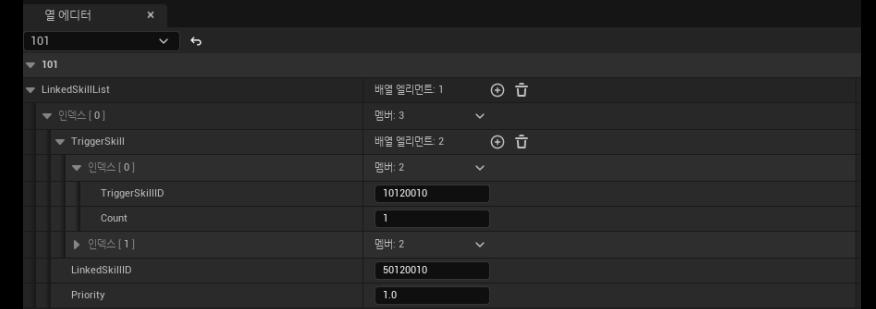
float priority // 연계 스킬 우선순위 (조건 충족 스킬이 여러 개인 경우 priority가 높은 연계 스킬 발동)

#### 발동 예시

1. A + B 스킬 사용 시 Result 스킬 -> C 스킬 발동
2. A + B + B 스킬 사용 시 Result 스킬 -> D 스킬 발동 (C스킬 조건 만족하나 Priority가 높은 스킬)



#### 테이블 예시



## 2. 연계 스킬

### 연계 스킬 : UI



구분	설명
스킬 아이콘	<p>1. 조건 발생 시 해당 아이콘 영역에 발동된 스킬 아이콘 출력</p> 
	<p>2. 마우스 오버 시 스킬 툴팁 출력 (오버 해제 시 툴팁 종료)</p> 
	<p>3. 발동된 스킬이 없는 경우 해당 란 공란 표시</p> 
	<p>4. 연계 스킬 쿨타임 발생 시 담드 및 프로그래스 바 표시</p> 
	<p>5. 지속 시간 발생 시 아이콘 아웃라인 프로그래스 바 표시 Full -&gt; Empty 방향 (CommonConstant_LinkedSkillDuration)</p> 
	<p>6. 지속 시간 만료 시 아이콘 초기화</p>