

3인칭 논타겟 액션 MMORPG
클래스 '**배틀 메이지**' 기획서

목차

1. 개요

1. 게임 소개
2. 클래스 개요
3. 기획 의도

2. 클래스 설정

1. 기본 액션
2. 스킬 리스트
3. 딜 사이클

1. 개요

게임 소개

3인칭 **논타겟** 액션 MMORPG

3인칭 : 캐릭터를 자유 시점에서 조작하며, **카메라**의 위치와 각도가 **전투 인지**와 **판단**에 영향

논타겟 : 스킬 사용 시 **타겟팅 없이**, 스킬에 정의된 범위와 방향에 따라 대상에게 효과 적용

액션 : 선 딜레이와 후 딜레이가 존재하며, 전투 결과는 플레이어의 **입력** 타이밍과 **판단**에 따라 **변화**

MMORPG : 파티 플레이, 보스 레이드 등 **다수 인원**이 **참여**하는 **콘텐츠** 전제, 성장과 클래스 별 역할 분화 핵심

[공통 규칙]

스킬 사용 중 넉백, 기절 등 행동 불가 상태가 발생하는 경우 스킬은 즉시 중단

액티브 스킬 8개 구성, 4개 장착 및 사용 가능

레퍼런스 게임 : 마비노기 영웅전

- 3인칭 자유 시점 기반 논타겟 액션 전투
- 파티 플레이와 보스 레이드 중심 콘텐츠 구조
- 보스 패턴에 따라 회피·가드 타이밍이 중요한 전투 설계
- 클래스별 전투 역할과 플레이 감각이 명확히 분화



1. 개요

클래스 개요

배틀 메이지

룬 건틀릿을 활용해 **근접 전투**를 수행하는 **메이지 계열 클래스**

룬 시스템으로 조건을 쌓고, 스킬로 이를 해소해 **순간적인 폭발력**을 만들어내는 **사이클형 클래스**

근접 전투 유지와 회피 타이밍에 대한 **숙련도 요구**

근접 전투 유지의 리스크 감수 시 높은 대미지 보상을 얻는 **리스크&리턴 구조**

마나 / 기력 사용 (마나 : Max 100, 스테미너 : Max 200)

예시 이미지



1. 개요

클래스 개요

룬 시스템

룬 활성화

- 평타 적중 시 대상에게 룬 활성화 상태이상 스폰 (5초 지속, 중첩 가능, 신규 상태이상 스폰 시 지속시간 갱신)

룬 공명

- 룬 활성화 상태이상이 6스택인 경우 룬 공명 상태이상 스폰 (룬 활성화 상태이상 제거, 5초 지속)
- 룬 공명 상태이상 보유 중 평타로 인한 룬 활성화 상태이상은 스폰되지 않음 (우선순위 처리)

룬 각인

- 룬 공명 상태이상을 보유한 대상에게 스킬 적중 시 스킬에 해당하는 룬 각인 상태이상 스폰 (룬 공명 상태이상 제거, 5초 지속)
- 룬 각인 상태이상 보유 대상에게 다른 스킬 적중 시 기존 룬 각인 상태이상 제거, 신규 상태이상 스폰 (우선순위 처리)
- 룬 각인 상태이상은 1개만 보유 가능
- 룬 각인 상태이상 보유 중 평타로 인한 룬 활성화 상태이상은 스폰되지 않음 (우선순위 처리)

룬 폭발

- 룬 블래스트 스킬 적중 시 각인된 룬의 효과 발동 및 룬 각인 상태이상 제거
- 룬 각인 상태이상 보유 대상에게 사용하는 경우 추가 대미지

룬 효과

[재생의 룬] - 10초 동안 Max HP의 0.5% 회복 (전투 유지력, 상태이상)

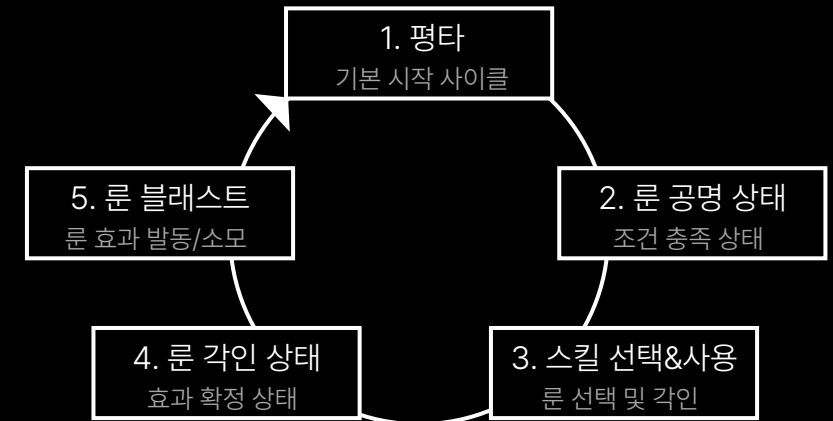
[폭발의 룬] - 룬 블래스트 사용 시 60% 추가 대미지 (대미지)

[붕괴의 룬] - 대상 방어력 20% 감소 디버프 부여 (파티 시너지, 상태이상)

예시 사이클

기본 공격 6회 진행 (룬 활성화) - 룬 공명 상태 - 스킬 사용(재생의 룬) - 재생의 룬 각인 상태 - 룬 블래스트 스킬 사용 - 룬 폭발 (룬 효과 발동 및 소모)

전투 순환 구조



1. 개요

기획 의도

1

평타를 중심으로 한 전투 순환 구조

평타를 전투의 **중심 루프**로 설정하여 단순 피해 수단이 아닌 룬 활용을 위한 조건 생성 수단으로 설계
스킬 쿨타임 중에도 전투에서 이탈하지 않도록 구성, 전투 내내 지속적인 긴장감 및 타격감을 유지

2

스킬 선택에 따라 효과가 결정되는 룬 시스템

룬 시스템을 통해 전투 상황과 플레이어의 성향에 따라 **효과**를 선택하도록 구성
스킬 선택에 따라 다른 결과를 제공하고, 선택은 보상 및 손실로 이어져, 잘못된 판단은 **사이클 붕괴**로, 올바른 판단은 폭발적인 **성과**로 체감되도록 설계
플레이어의 판단이 **전투 결과**를 만드는 과정이 되도록 설계

3

숙련도 요구 클래스

근접 전투 및 스택 형태의 상태이상을 기반으로 하여 **전투 유지**를 요구, 이에 따라 **전투 리스크**가 발생하도록 설계
사이클 종료 시점에 대미지가 집중되도록 설계, **사이클 숙련도** 및 타이밍 **판단**이 **전투 성과**로 드러나는 **클래스 경험 목표**
위험을 감수해 사이클을 완주했을 때 가장 **큰 쾌감**을 얻는 **클래스**

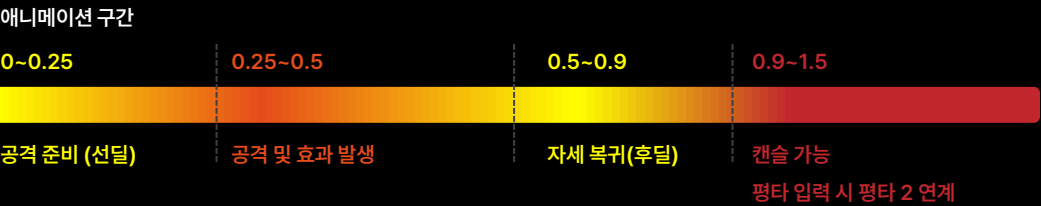
2. 클래스 설정

기본 액션 : 평타

스킬명	트리플 스트라이크
스킬 타입	액티브
이동 여부	불가
바디 점유	점유 (자세 복귀 동작 시 추가 조작으로 인한 스킬 캔슬 가능)
효과	43% / 52% / 77% 대미지 (총 172%) 적중 시 적에게 룬 활성화 상태이상 부여 (중첩 가능, 최대 6스택) [룬 활성화] 지속 시간 5초 (중첩 상태이상 스폰 시 지속시간 갱신) 6스택인 경우 룬 공명 상태이상으로 변경 (룬 활성화 상태이상 제거)
소모	없음
효과 대상	적 (최대 4)
범위	캐릭터 전방 2m 기준 길이 2m, 높이 4m의 사각형 범위
쿨타임	0초
설명	전방을 타격해 총 172%의 대미지를 가합니다. 적중 시 [룬 활성화] 상태가 적에게 부여됩니다.
게임 플레이	룬 활성화 상태에 진입하기 위한 핵심 조건 생성 수단 매 전투 시작 및 사이클 종료 시 사용되며 사용 실패 시 전투 순환 단절
기획 의도	전투 흐름을 형성하는 핵심 루프 스킬 쿨타임에도 전투 리듬 유지 룬 활성화라는 목표 부여를 통한 평타 사용 유도 순환 구조를 통해 근접 전투에 지속적으로 관여 단계 별 대미지 배율 증가를 통해 평타 연계 성공 시 보상 제공 애니메이션의 길이 제어를 통해 실제 전투 시 룬 공명까지 6~7초의 리듬 형성

애니메이션 (평타 1)

1. 오른손으로 전방을 향해 공격하는 동작 (라이트 잭)
- 애니메이션 길이 1.2~1.5초
 - 오른손을 전방으로 뻗어 라이트 잭 진행 (0.5초)
 - 하단 발 고정
 - 공격 이후 입력이 없는 경우 자세 복귀 후 대기 상태 진입



이펙트

1. 전방 타격 시 휘두르는 궤적에 트레일 이펙트 출력
2. 피격 시 히트 이펙트 출력 (대상 림라이트 및 이펙트)
3. 룬 활성화 상태이상 스폰 시 타겟 헤드 상단 아이콘 출력
 - 1스택 시 마법진 아이콘 생성 (육각형 형태의 빈 곳에 룬이 채워지는 형태)
 - 룬 공명 상태이상 스폰 시 회전 및 색상 변경



트레일 이펙트 예시



히트 이펙트 예시



헤드 상단 아이콘 예시

2. 클래스 설정

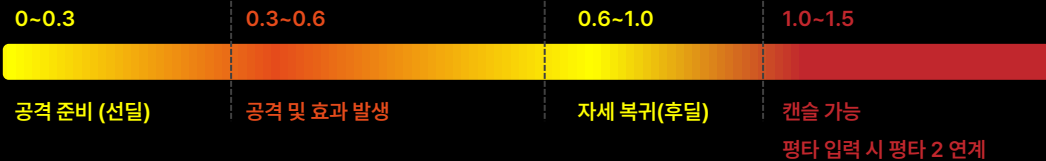
애니메이션 (평타 2)

1. 왼손으로 전방을 향해 공격하는 동작 (레프트 후)

- 애니메이션 길이 1.2~1.5초
- 파워를 위해 상체를 기울이며, 무게 중심을 좌측 하단으로 이동
- 하체는 왼발 축, 오른발 회전 진행하여 골반 및 상체 회전
- 전방을 향해 레프트 후 동작 진행



애니메이션 구간



이펙트

1. 전방 타격 시 휘두르는 궤적에 트레일 이펙트 출력
2. 피격 시 히트 이펙트 출력 (대상 림라이트 및 이펙트)
3. 룬 활성화 상태이상 스폰 시 타겟 헤드 상단 아이콘 출력
 - 1스택 시 마법진 아이콘 생성 (육각형 형태의 빈 곳에 룬이 채워지는 형태)
 - 룬 공명 상태이상 스폰 시 회전 및 색상 변경



트레일 이펙트 예시



히트 이펙트 예시



헤드 상단 아이콘 예시

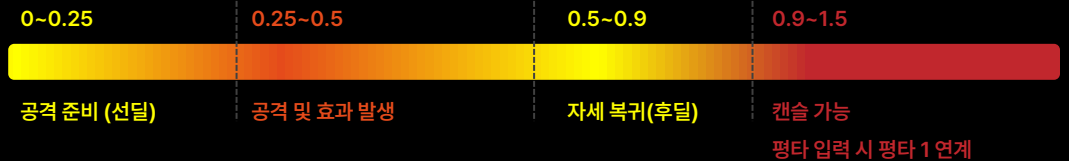
애니메이션 (평타 3)

1. 오른손으로 전방을 향해 공격하는 동작 (라이트 스트레이트)

- 애니메이션 길이 1.2~1.5초
- 파워를 위해 골반 후방 회전, 회전 시 오른발 회전 진행
- 전방을 향해 골반 및 상체를 회전
- 직선으로 오른 팔을 뻗어 라이트 스트레이트 진행



애니메이션 구간



이펙트

1. 전방 타격 시 휘두르는 궤적에 트레일 이펙트 출력
2. 피격 시 히트 이펙트 출력 (대상 림라이트 및 이펙트)
3. 룬 활성화 상태이상 스폰 시 타겟 헤드 상단 아이콘 출력
 - 1스택 시 마법진 아이콘 생성 (육각형 형태의 빈 곳에 룬이 채워지는 형태)
 - 룬 공명 상태이상 스폰 시 회전 및 색상 변경



트레일 이펙트 예시



히트 이펙트 예시



헤드 상단 아이콘 예시

2. 클래스 설정

기본 액션 : 회피

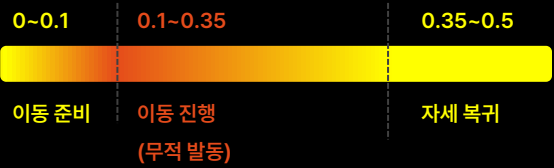
스킬명	슬립 대시
스킬 타입	액티브
이동 여부	불가
바디 점유	점유
효과	입력 시 입력 방향을 향해 4m 강제 이동 이동 중 0.4초간 무적 상태 적용
소모	스태미너 50
효과 대상	자기 자신 (논타겟)
범위	-
쿨타임	0초
설명	입력 방향을 향해 이동하며 무적 상태가 됩니다.
게임 플레이	적의 공격 타이밍에 맞춰 회피 근접 전투 시 생존과 반격의 핵심 수단으로 사용
기획 의도	복싱 기반 상체 중심의 회피 동작 표현을 위한 스킬 이동 제한 및 바디 점유로, 회피 성공 여부가 플레이어의 입력 타이밍에 의존 소모 자원을 통해 연속 사용 시 자원 관리 요구

애니메이션 (Forward)

1. 상체를 숙여 전방으로 이동하는 동작 (더킹)
- 애니메이션 길이 0.5초
 - 무릎을 낮추며 중심이 하강, 상체를 전방으로 숙임
 - 발이 미끄러지며 전방을 향해 4m 이동 (루트 모션)
 - 상체를 세우며 중심 복구 및 기본 자세 복귀



애니메이션 구간



애니메이션 (Back)

1. 상체를 기울여 후방으로 이동하는 동작 (스웨이)
- 애니메이션 길이 0.5초
 - 상체를 후방으로 기울임
 - 발이 미끄러지며 후방을 향해 4m 이동 (루트 모션)
 - 상체를 세우며 중심 복구 및 기본 자세 복귀



애니메이션 구간

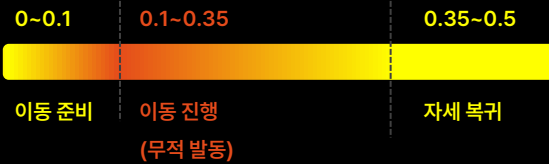


2. 클래스 설정

애니메이션 (Left)

1. 상체를 기울여 좌측으로 이동하는 동작 (사이드 슬립)
 - 애니메이션 길이 0.5초
 - 상체를 좌측으로 기울임
 - 발이 미끄러지며 좌측을 향해 4m 이동 (루트 모션)
 - 상체를 세우며 중심 복구 및 기본 자세 복구

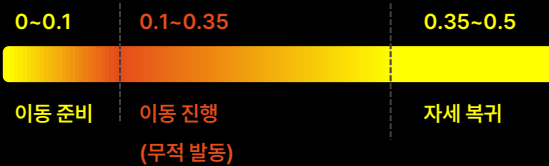
애니메이션 구간



애니메이션 (Right)

1. 상체를 기울여 우측으로 이동하는 동작 (사이드 슬립)
 - 애니메이션 길이 0.5초
 - 상체를 우측으로 기울임
 - 발이 미끄러지며 우측을 향해 4m 이동 (루트 모션)
 - 상체를 세우며 중심 복구 및 기본 자세 복구

애니메이션 구간



8방향 구현

Forward – Back – Left – Right 제작

입력 벡터 - 가장 가까운 방향 애니 1개 선택

캐릭터 회전 - 입력 벡터

방향이동 - 입력 벡터 기준 강제 이동

해당 처리를 통해 8방향 회피 동작 구현

2. 클래스 설정

스킬 리스트 : 액티브

스킬명	마나 피스트
스킬 타입	액티브 / 콤보 스킬 (총 2회 대미지)
이동 여부	불가
바디 점유	점유
효과	52% / 78% 대미지 (총 130%) [룬 각인] 대상 룬 공명 상태이상 혹은 다른 룬 상태이상을 보유한 경우 [재생의 룬 각인] 상태이상 부여 (기존 상태이상 제거) 지속 시간 5초 (중첩 불가)
소모	마나 10 / 마나 15
효과 대상	적 (최대 4)
범위	캐릭터 중심 기준 전방 부채꼴 (120도) 지름 4m 범위
쿨타임	25초
설명	왼손으로 전방을 타격해 대미지를 가합니다. 추가 입력 시 오른손으로 전방을 한번 더 타격해 대미지를 가합니다. 대상에게 룬 공명이 가능한 경우 [재생의 룬]이 각인됩니다
게임 플레이	이동을 통한 재포지셔닝이 필요할 경우 스킬 사용 HP가 낮은 상태에서 전투 유지력을 위해 스킬 사용
기획 의도	평타 기반 전투 흐름에서 룬 각인을 자연스럽게 연결하기 위한 스킬 단순 피해가 아닌 전투 순환 구조의 역할을 수행하도록 설계 추가 입력에 따라 자원 소모 및 대미지 변경, 전투 상황에 따른 판단 요구 미스의 경우 추가 자원을 소모해 콤보를 사용하여 전투 유지가 가능하도록 설계

애니메이션

1. 오른손으로 정면을 강하게 내려치는 동작

2. 왼손으로 정면을 올려치는 동작 (어퍼컷)

■ 애니메이션 길이 1.2~1.5초 (각 동작 기준)

■ 내려치기 진행 시 정면을 향해 0.9m 이동 (루트 모션)

■ 올려치기 진행 시 하단 발 고정

■ 공격 이후 입력이 없는 경우 자세 복귀 후 대기 상태 진입



애니메이션 구간



이펙트

1. 주먹을 휘두르는 궤적에 트레일 이펙트 출력

2. 피격 시 히트 이펙트 출력 (대상 림라이트 및 이펙트)

3. 재생의 룬 각인 시 대상 헤드 상단 아이콘 출력



트레일 이펙트 예시



히트 이펙트 예시



헤드 상단 아이콘 예시

2. 클래스 설정

스킬 리스트 : 액티브

스킬명	블레이즈 스톰
스킬 타입	액티브
이동 여부	불가
바디 점유	점유
효과	25%/25%/30%/35%/60% 대미지 (총 175%) [룬 각인] 대상 룬 공명 상태이상 혹은 다른 룬 상태이상을 보유한 경우 [폭발의 룬 각인] 상태이상 부여 (기존 상태이상 제거) 지속 시간 5초 (중첩 불가)
소모	마나 25
효과 대상	적 (최대 5)
범위	캐릭터 전방 2.5m 기준 가로 3m, 세로 5m의 사각형 범위
쿨타임	20초
설명	정면을 향해 5번의 연속 공격을 가하여 대미지를 줍니다. 대상에게 룬 공명이 가능한 경우 [폭발의 룬]이 각인됩니다
게임 플레이	룬 각인을 남기기 위한 연결 스킬로 사용 안정적인 딜 타이밍에 스킬 사용 폭발의 룬을 통한 추가 대미지가 필요한 경우 스킬 사용
기획 의도	비교적 긴 애니메이션 시간 및 바디 점유를 통한 전투 리스크 배율 설정을 통해 완주 시 보상 제공 적의 패탄을 예측하고 타이밍을 판단하여 성능의 차이가 발생하도록 설계 연속 공격의 콘셉트 및 긴 애니메이션을 통해 전투 흐름 환기

애니메이션

1. 양손을 교대하며 정면을 강하게 때리는 동작
- 애니메이션 길이 2.0~2.5초

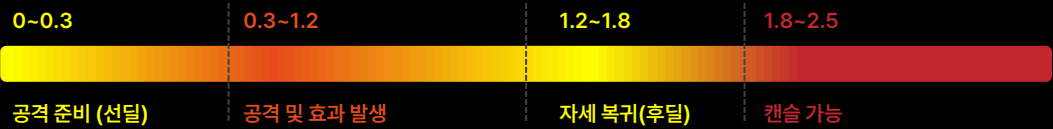
■ 오른손으로 동작을 시작하며 왼손 교차 (하단 발 고정)

■ 5번째 공격 시 올려치기 진행 (정면 미세 전진 0.2m)

■ 공격 이후 입력이 없는 경우 자세 복귀 후 대기 상태 진입



애니메이션 구간



이펙트

1. 주먹을 휘두르는 궤적에 트레일 이펙트 출력
2. 피격 시 히트 이펙트 출력 (대상 림라이트 및 이펙트)
3. 폭발의 룬 각인 시 대상 헤드 상단 아이콘 출력



트레일 이펙트 예시



히트 이펙트 예시



헤드 상단 아이콘 예시

2. 클래스 설정

스킬 리스트 : 액티브

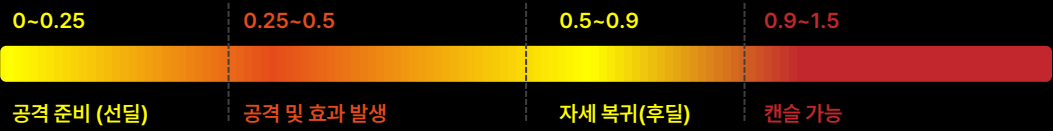
스킬명	어스 브레이크
스킬 타입	액티브
이동 여부	불가
바디 점유	점유
효과	142% 대미지 [룬 각인] 대상 룬 공명 상태이상 혹은 다른 룬 상태이상을 보유한 경우 [붕괴의 룬 각인] 상태이상 부여 (기존 상태이상 제거) 지속 시간 5초 (중첩 불가)
소모	마나 22
효과 대상	적 (최대 5)
범위	캐릭터 중심 기준 지름 5m 원형 범위
쿨타임	20초
설명	도약 후 주먹으로 지면을 강하게 내려쳐 대미지를 줍니다. 대상에게 룬 공명이 가능한 경우 [붕괴의 룬]이 각인됩니다
게임 플레이	룬 각인을 남기기 위한 연결 스킬로 사용 붕괴의 룬을 통한 파티 시너지가 필요한 경우 스킬 사용 이동을 통한 재포지셔닝이 필요한 경우 스킬 사용
기획 의도	전투 상황에 따라 디버프를 남기는 선택지를 제공하기 위한 스킬 도약을 통한 근접 진입을 전제로 전투 리스크를 감소하고 붕괴의 룬을 통한 파티 단위 전투 효율을 높이는 역할 개인 화력보다, 전투 흐름과 협동 플레이를 고려한 판단 요구

애니메이션

1. 도약하며 지면을 강하게 내려치는 동작
- 애니메이션 길이 1.2~1.5초
 - 입력 방향을 향해 도약 진행 (1.2m)
 - 도약 후 착지하며 지면을 강하게 오른손으로 내려침
 - 공격 이후 입력이 없는 경우 자세 복귀 후 대기 상태 진입



애니메이션 구간



이펙트

1. 내려 칠 때 트레일 이펙트 및 지면 도착 시 지면에 폭발 이펙트 출력
2. 피격 시 히트 이펙트 출력 (대상 림라이트 및 이펙트)
3. 붕괴의 룬 각인 시 대상 헤드 상단 아이콘 출력



트레일 이펙트 예시



히트 이펙트 예시



히트 이펙트 예시



헤드 상단 아이콘 예시

2. 클래스 설정

스킬 리스트 : 액티브

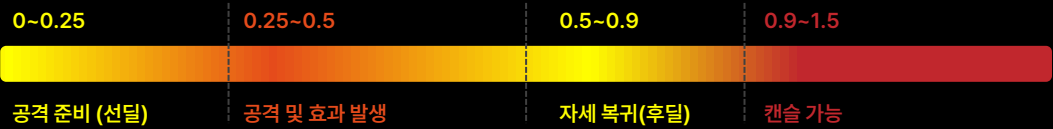
스킬명	허리케인 그랩
스킬 타입	액티브
이동 여부	불가
바디 점유	점유
효과	110.5% 대미지 [그랩] 상태이상 부여 (상태이상 보유자는 시전자를 향해 강제 이동) [룬 각인] 대상 룬 공명 상태이상 혹은 다른 룬 상태이상을 보유한 경우 [재생의 룬 각인] 상태이상 부여 (기존 상태이상 제거) 지속 시간 5초 (중첩 불가)
소모	마나 25
효과 대상	적 (최대 5)
범위	캐릭터 중심 기준 지름 7m 원형 범위
쿨타임	15초
설명	회전하여 주변 적들을 타격해 대미지를 가합니다. 적에게 [그랩]을 부여해 시전자를 향해 강제 이동합니다. 대상에게 룬 공명이 가능한 경우 [재생의 룬]이 각인됩니다.
게임 플레이	전투 시작 시 적의 강제 이동을 통해 전투 개시 HP가 낮은 상태에서 전투 유지력을 위해 스킬 사용
기획 의도	전투 개시 시점에 적의 위치를 강제로 재배치하여 전투 흐름 주도 다수의 적을 자신에게 끌어당겨 전투 시작부터 근접 전투 설계 적에게 상태이상 및 룬 각인을 동시에 부여할 수 있는 기회 제공

애니메이션

1. 두 팔을 벌려 적을 끌어당기는 동작
- 애니메이션 길이 1.2~1.5초
 - 두 팔을 벌려 회전 동작 진행 (우측 방향 회전)
 - 하단 발 고정
 - 공격 이후 입력이 없는 경우 자세 복귀 후 대기 상태 진입



애니메이션 구간



이펙트

1. 회전 시 트레일 이펙트 출력
2. 피격 시 히트 이펙트 출력 (대상 림라이트 및 이펙트)
3. 재생의 룬 각인 시 대상 헤드 상단 아이콘 출력



트레일 이펙트 예시



히트 이펙트 예시



헤드 상단 아이콘 예시

2. 클래스 설정

스킬 리스트 : 액티브

스킬명	인페르노 버스트
스킬 타입	액티브 / 차지 스킬
이동 여부	불가
바디 점유	점유
효과	100% / 135% / 185% 대미지 (차지 시 대미지 증가, 3단계 - 0.3, 0.4, 0.5) 입력 종료 시 스킬 효과 발생 [룬 각인] 대상 룬 공명 상태이상 혹은 다른 룬 상태이상을 보유한 경우 [폭발의 룬 각인] 상태이상 부여 (기존 상태이상 제거) 지속 시간 5초 (중첩 불가)
소모	마나 20
효과 대상	적 (최대 6)
범위	캐릭터 중심 기준 가로 4m, 세로 5m의 사각형 범위
쿨타임	20초
설명	힘을 모아 전방의 적을 강하게 타격합니다. 차지 시 대미지가 증가합니다. 대상에게 룬 공명이 가능한 경우 [폭발의 룬]이 각인됩니다.
게임 플레이	전투 상황과 패턴 예측을 통해 안정적인 타이밍을 확보 후 스킬 사용
기획 의도	패턴 및 리듬을 예측하여 사용하는 숙련도 기반 스킬 플레이어의 전투 상황 판단에 따라 차지 단계를 선택하도록 설계 입력 기반 3단계의 차지 스킬에 리스크 동반, 대미지 수치 곡선을 통한 보상

애니메이션

1. 오른손에 기를 모은 뒤 전방을 올려치는 동작

■ 애니메이션 길이 2.4초 (Start / Loop / End)

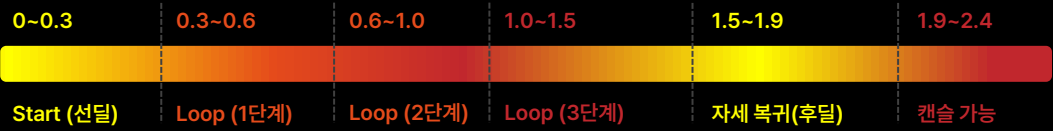
■ 상체를 후방으로 기울이며 오른팔에 기를 모은 뒤 적을 타격

■ 하단 발 고정

■ 공격 이후 입력이 없는 경우 자세 복귀 후 대기 상태 진입



애니메이션 구간



이펙트

1. 기를 모을 때 오른손에 차지 이펙트 출력 (차지 단계에 따른 변화)

2. 차지 종료 시 휘두르는 궤적에 트레일 이펙트 출력

3. 피격 시 히트 이펙트 출력 (대상 림라이트 및 이펙트)

4. 폭발의 룬 각인 시 대상 헤드 상단 아이콘 출력



차지 이펙트 예시



트레일 이펙트 예시



히트 이펙트 예시



헤드 상단 아이콘 예시

2. 클래스 설정

스킬 리스트 : 액티브

스킬명	그라운드 크러셔
스킬 타입	액티브
이동 여부	불가
바디 점유	점유
효과	121% 대미지 [기절] 상태이상 부여 (보유자 행동 불가, 2초) [룬 각인] 대상 룬 공명 상태이상 혹은 다른 룬 상태이상을 보유한 경우 [붕괴의 룬 각인] 상태이상 부여 (기존 상태이상 제거) 지속 시간 5초 (중첩 불가)
소모	마나 25
효과 대상	적 (최대 3)
범위	캐릭터 중심 기준 지름 4m 원형 범위
쿨타임	30초
설명	발로 지면을 강하게 내려찍어 대미지를 입힙니다. 적에게 [기절] 상태이상을 부여합니다. 대상에게 룬 공명이 가능한 경우 [붕괴의 룬]이 각인됩니다.
게임 플레이	다수의 적의 행동 제어를 위해 사용하는 광역 제어 스킬 안전한 전투 상황이 필요 시 사용
기획 의도	기절 효과를 통해 적의 행동을 차단하고, 안정적인 타이밍 확보 비교적 긴 쿨타임을 통해 사용 시 플레이어에게 판단을 요구 어스 브레이크 스킬 대비 순수 전투 효율은 낮으나 광역 기절을 통한 상황 제어를 목적으로 선택지 제공

애니메이션

1. 왼발을 들었다가 지면을 향해 강하게 내려찍는 동작
- 애니메이션 길이 1.2~1.5초

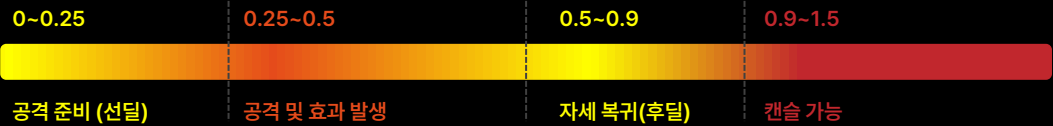
■ 우측 발을 고정한 채 왼발을 들어올려 지면을 향해 내려찍음

■ 왼발을 들어올릴 때 상체의 무게중심이 후방으로 향함

■ 공격 이후 입력이 없는 경우 자세 복귀 후 대기 상태 진입



애니메이션 구간



이펙트

1. 지면에 발이 닿을 때 충격파 이펙트 출력
2. 피격 시 히트 이펙트 출력 (대상 림라이트 및 이펙트)
3. 붕괴의 룬 각인 시 대상 헤드 상단 아이콘 출력



충격파 이펙트 예시



히트 이펙트 예시



헤드 상단 아이콘 예시

2. 클래스 설정

스킬 리스트 : 액티브

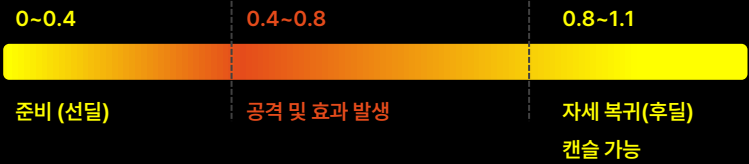
스킬명	익시드
스킬 타입	액티브
이동 여부	가능 (상하체 블렌드)
바디 점유	점유
효과	10초 동안 치명타 확률 20% 증가 익시드 상태에서 공격 시 15% 확률로 [가속] 상태이상 획득 [가속] 3초간 공격속도 3% 증가 (5회 중첩 가능, 신규 상태이상 발생 시 지속시간 갱신)
소모	마나 20
효과 대상	자기 자신
범위	-
쿨타임	30초
설명	10초간 치명타 확률을 얻습니다. 익시드 효과 보유 중 공격 시 15% 확률로 [가속] 상태이상을 얻습니다. [가속] : 3초간 공격속도 3% 증가 (5회 중첩 가능)
게임 플레이	전투 중간의 핵심 대미지 구간에 사용하여 공격을 멈추지 않고 딜 사이클을 가속할 때 사용
기획 의도	전투 중간의 대미지 집중 구간에서 사용하도록 설계된 가속형 버프 스킬 플레이어가 공격을 멈추지 않고 리스크를 감수할수록 더 큰 보상을 제공 안정성을 낮추되, 공격적 선택과 전투 흐름을 유지

애니메이션

1. 하늘을 향해 포효하는 동작
- 애니메이션 길이 0.9~1.2초
 - 두 손을 몸체 하단으로 이동하여 팔을 벌리는 동작
 - 시선 정면 주시
 - 공격 이후 입력이 없는 경우 자세 복귀 후 대기 상태 진입



애니메이션 구간



이펙트

1. 두 팔을 교체할 때 캐릭터 중심 기준 아우라 이펙트 출력 (상태이상)
- 아우라 이펙트 1회 출력 후 바닥 이펙트를 제외한 몸 주위의 이펙트는 반복 재생 (Loop)



아우라 이펙트 예시

2. 클래스 설정

스킬 리스트 : 액티브

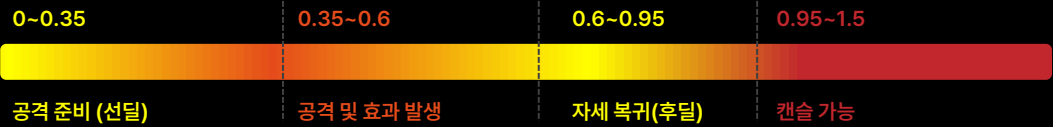
스킬명	룬 블래스트
스킬 타입	액티브
이동 여부	불가
바디 점유	점유
효과	160% 대미지 [룬 폭발] 대상 룬 각인 상태인 경우 룬 폭발 발생 (룬 블래스트 스킬 쿨타임 50% 감소, 250% 대미지 변경) 재생의 룬 - 10초 동안 MaxHP의 0.5% 회복 (전투 유지력) 폭발의 룬 - 룬 블래스트 사용 시 60%의 추가 대미지 붕괴의 룬 - 대상 방어력 20% 감소 디버프 부여 (파티 시너지)
소모	마나 20
효과 대상	적 (최대 6)
범위	캐릭터 전방 2.5m 기준 지름 5m 원형 범위
쿨타임	20초
설명	포효하며 주변에 대미지를 줍니다. 대상에게 룬이 각인된 경우 룬의 효과가 발동됩니다.
게임 플레이	사이클의 종점에 강화 및 룬 각인의 효과를 발동시키기 위해 사용
기획 의도	전투 순환 구조의 대미를 장식하는 스킬 룬 사이클이 약 8초의 시간 소요, 50% 쿨타임 감소를 통해 사이클을 유기적으로 돌아가도록 설계 실패 시 사이클이 중단되어 전투 손실로 직결되도록 구성 판단과 숙련도가 전투 결과에 직접 반영되도록 설계

애니메이션



1. 오른팔로 지면을 향해 내려찍는 동작
- 애니메이션 길이 1.2~1.5초
 - 상체를 우측 회전하며 무게 중심을 뒤로 이동
 - 전방을 향해 오른팔로 지면을 내려찍는 동작 (우측 발이 전방으로 이동)
 - 공격 이후 입력이 없는 경우 자세 복귀 후 대기 상태 진입

애니메이션 구간



이펙트



룬 건틀렛 이펙트 예시

1. 상체 회전 시 룬 건틀렛 형태의 메쉬 이펙트 출력
2. 캐릭터 전방 로컬 좌표 1m 기준 폭발 이펙트 출력
3. 룬 폭발 발생 시 룬 별 이펙트 출력
- 재생의 룬 : 내 캐릭터 중심 기준 오오라 이펙트
 - 폭발의 룬 : 폭발 이펙트 2회 발생 (색상 붉은색으로 변경)
 - 붕괴의 룬 : 대상 중심 기준 오오라 이펙트



폭발 이펙트 예시



재생의 룬 예시



폭발의 룬 예시



붕괴의 룬 예시

2. 클래스 설정

스킬 리스트 : 패시브

스킬명	스킬 타입	효과	쿨타임	지속 시간	효과 대상	설명	기획 의도
룬 피스트	패시브	평타 데미지 10% 증가	-	-	자신	평타의 피해량이 10% 증가합니다.	기본 공격 비중이 높은 클래스의 안정적 피해량 확보 초보 및 숙련 플레이어에게 효율 제공
이베이드 마스터리	패시브	회피 스테미너 소모량 5 감소	-	-	자신	회피의 스테미너 소모량이 5 감소합니다.	스테미너 소모량 감소를 통해 연속 회피 보조 및 회피 중심 전투 컨셉트 유지
리커버리	패시브	치명타 발생 시 MaxHp의 5% 회복	-	10초	자신	치명타 공격 시 최대 HP의 5%를 회복합니다.	공격을 통해 생존 및 유지력을 보상하는 구조로 방어적 플레이 보 다 공격에 적극적인 플레이 유도
룬 실드	패시브	룬 각인 대상에게서 받는 피해 10% 감소	-	-	자신	룬 각인 대상에게서 받는 피해가 10% 감소합니다.	룬 각인 시스템을 활용하여 전투의 안정성 보장
회피의 룬	패시브	회피 성공 시 다음 평타 2타로 강화	-	-	자신	회피 성공 시 다음 평타의 타수가 2로 변경됩니다.	회피 성공에 대한 공격 보상을 통해 숙련 플레이 유도 회피를 방어 수단이 아닌 공격의 기점으로 인식
룬 브레이크	패시브	룬 폭발 발생 시 모든 스킬 쿨타임 5% 감소	10초	-	자신	룬 폭발 발생 시 모든 스킬의 쿨타임이 5% 감소합니다.	스킬 연계 빈도를 증가시켜 전투 사이클 단축 룬 시스템 숙련자에게 보상 제공

2. 클래스 설정

딜 사이클

3-1 빌드 (기본)

룬 각인 스킬 3종, 룬 블래스트 채용을 통해 사이클의 안정성이 강화되는 빌드
보스 이동, 미스 등 룬 각인 실패 상황에서 룬 각인 스킬의 여유를 통해 복구가 쉬움
모든 룬 채용을 통해 룬 효과를 플레이어가 선택 가능 (유지력, 시너지, 대미지)
복잡한 리스크 관리보다 안정적인 사이클 운영을 선호하는 플레이어 권장

채용 스킬 : 마나 피스트 (쿨타임 25초), 블레이즈 스톰 (쿨타임 20초), 어스 브레이크 (쿨타임 20초), 룬 블래스트 (쿨타임 20초, 적중 시 쿨타임 50% 감소)
8. 마나 피스트 사용이 필요 없는 경우 어스 브레이크를 통해 시너지 재적용 가능

딜 사이클 순환 상세



2. 클래스 설정

딜 사이클

3-1 빌드 (대미지)

기존 3-1 빌드 구조를 유지하되, 유지력을 포기하고 차지 스킬인 인페르노 버스트를 채용하여 대미지를 강화하는 빌드
기본 사이클의 안정성을 유지하면서, 몬스터 패턴 학습된 플레이어 권장
차지 실패 시 대미지 손실이 발생하지만, 기본 3-1 구조를 통해 복구가 가능하도록 설계

채용 스킬 : 블레이즈 스톰 (쿨타임 20초), 어스 브레이크 (쿨타임 20초), 인페르노 버스트 (쿨타임 20초), 룬 블래스트 (쿨타임 20초, 적중 시 쿨타임 50% 감소)

딜 사이클 순환 상세



2. 클래스 설정

딜 사이클

3-1 빌드 (CC)

기존 3-1 빌드 구조를 유지하되, CC를 채용해 순간 화력보다 확정적인 대미지 타이밍 확보를 우선한 빌드
CC를 통해 인페르노 버스트의 차지 및 룬 블래스트 확정 대미지 가능
PVP 상황에서 평타의 리스크를 CC로 완화하는 빌드

채용 스킬 : 허리케인 그랩 (쿨타임 15초), 인페르노 버스트 (쿨타임 20초), 그라운드 크러셔 (쿨타임 30초), 룬 블래스트 (쿨타임 20초, 적중 시 쿨타임 50% 감소)

딜 사이클 순환 상세



2. 클래스 설정

딜 사이클

2-1-1 빌드 (기본)

룬 각인 스킬 2종, 익시드, 룬 블래스트 채용을 통해 사이클 순환 및 대미지가 강화되는 빌드

3-1 빌드 대비 사이클의 안전성을 포기하되, 익시드를 통해 3-1 빌드 대비 높은 대미지 타이밍 확보

3-1 빌드는 룬 선택의 자유를 준다면, 2-1-1 빌드는 선택의 책임을 강조

익시드 이후 블레이즈 스톰 및 룬 블래스트를 사용하여 타수 확률 기반의 [가속] 상태이상 활용 및 치명타 확률을 챙겨 대미지 증폭

채용 스킬 : 블레이즈 스톰 (쿨타임 20초), 어스 브레이크 (쿨타임 20초), 익시드 (쿨타임 30초), 룬 블래스트 (쿨타임 20초, 적중 시 쿨타임 50% 감소)

딜 사이클 순환 상세



2. 클래스 설정

딜 사이클

2-1-1 빌드 (대미지)

기존 2-1-1 빌드 구조를 유지하되, 인페르노 버스트 채용을 통해 대미지를 강화한 속련자용 빌드
익시드를 사이클 중간에 사용하여 블레이즈 스톰, 인페르노 버스트에 효과 적용 가능
대미지의 고점을 추구하고, 몬스터 패턴 학습된 플레이어 권장

채용 스킬 : 블레이즈 스톰 (쿨타임 20초), 인페르노 버스트 (쿨타임 20초), 익시드 (쿨타임 30초), 룬 블래스트 (쿨타임 20초, 적중 시 쿨타임 50% 감소)

딜 사이클 순환 상세



2. 클래스 설정

딜 사이클

2-1-1 빌드 (CC)

기존 2-1-1 빌드 구조를 유지하되, CC를 채용해 순간 화력보다 확정적인 딜 타이밍 확보를 우선한 빌드
CC 및 익시드를 활용해 확정 데미지에 힘을 실은 2-1-1 버전 안정성 빌드
PVP 상황에서 평타의 리스크를 CC 및 익시드를 통해 안정성 확보

채용 스킬 : 허리케인 그랩 (쿨타임 15초), 그라운드 크러셔 (쿨타임 30초), 익시드 (쿨타임 30초), 룬 블래스트 (쿨타임 20초, 적중 시 쿨타임 50% 감소)

딜 사이클 순환 상세



감사합니다.