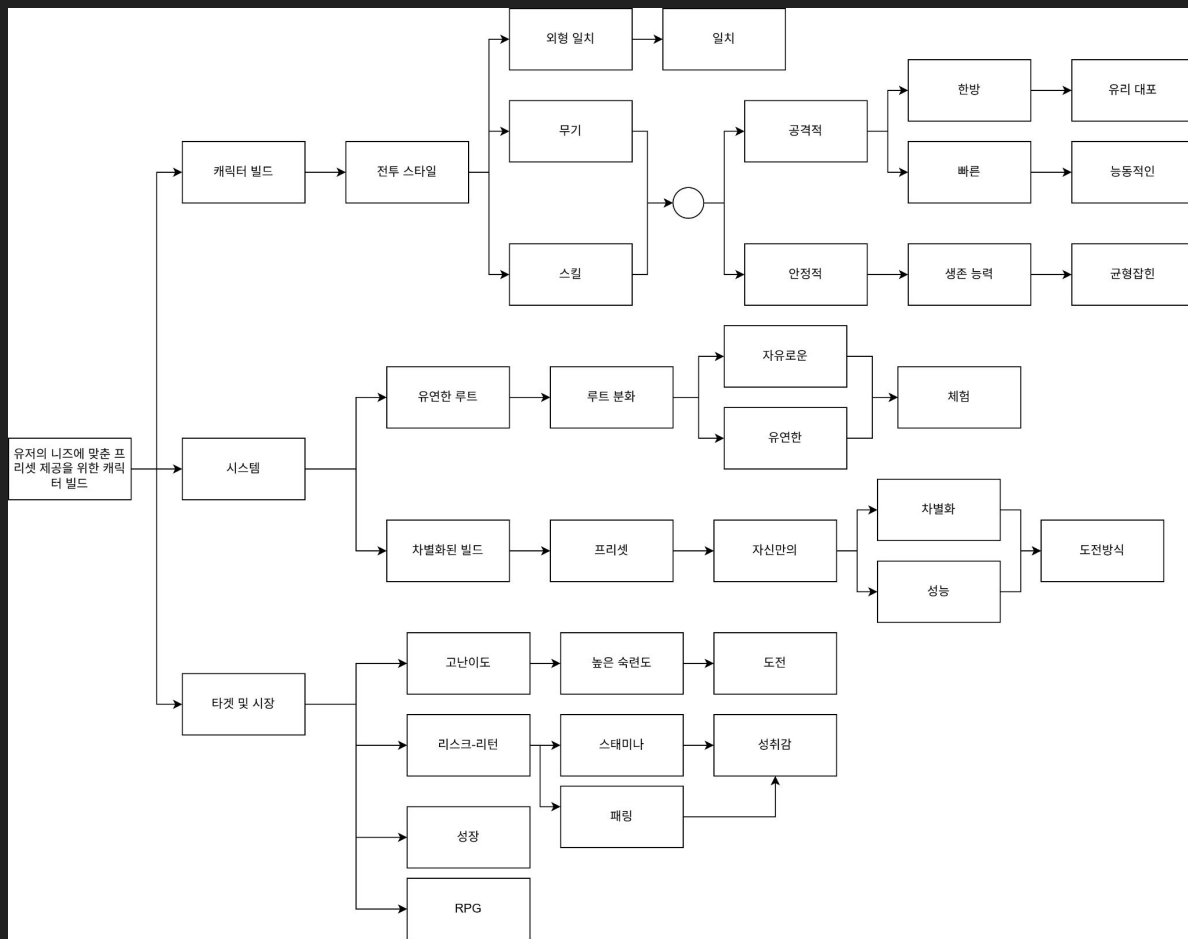


이슈트리



컨셉

Why? 왜 해야하지?

: 다크소울·엘든 링 등 대형 IP의 성공에 따라 시장은 커졌지만, 높은 난이도를 게임의 핵심요소로 사용하는 소울라이크 장르의 특성상 유입 유저에게는 여전히 높은 진입장벽이 존재한다.

→ 태생 프리셋과 숙련도 시스템을 기반으로, 누구나 자신의 스타일에 맞는 전투 방식을 쉽게 설계할 수 있어야 한다.

For What? 무엇을 위해 해야 하지?

: 유저 이탈을 줄이고, 캐릭터 성장과 전투 반복이 곧 몰입과 성취감으로 이어지게 만들어야 한다.

→ 라이트 유저는 안정적 생존 빌드로 RPG적인 성장의 재미를 느끼고,

→ 하드 유저는 높은 숙련도와 패링 중심의 빌드로 도전적 재미를 경험하게 된다.

→ 빌드는 단순히 선택지가 아닌 플레이 동기의 핵심이다.

So What? 그 다음에는 뭘 할 거야? 그걸 하면 어떤 이득이 있지?

: 다양한 빌드와 특징적인 전투 스타일은 전투가 곧바로 성취감과 성장에 대한 동기로 이어지는 선순환 구조가 이뤄진다.

→ 플레이어는 자신만의 전투 스타일을 구체화하며 '내가 만든 캐릭터'에 몰입하게 된다.

→ 전투 경험은 숙련도로 이어지고, 스킬 트리는 전투를 변화시켜 반복 도전을 지루하지 않게 만든다.

→ 빌드 → 전투 → 성장 → 보상 → 빌드 수정의 순환이 유저를 엔딩까지 이끈다.

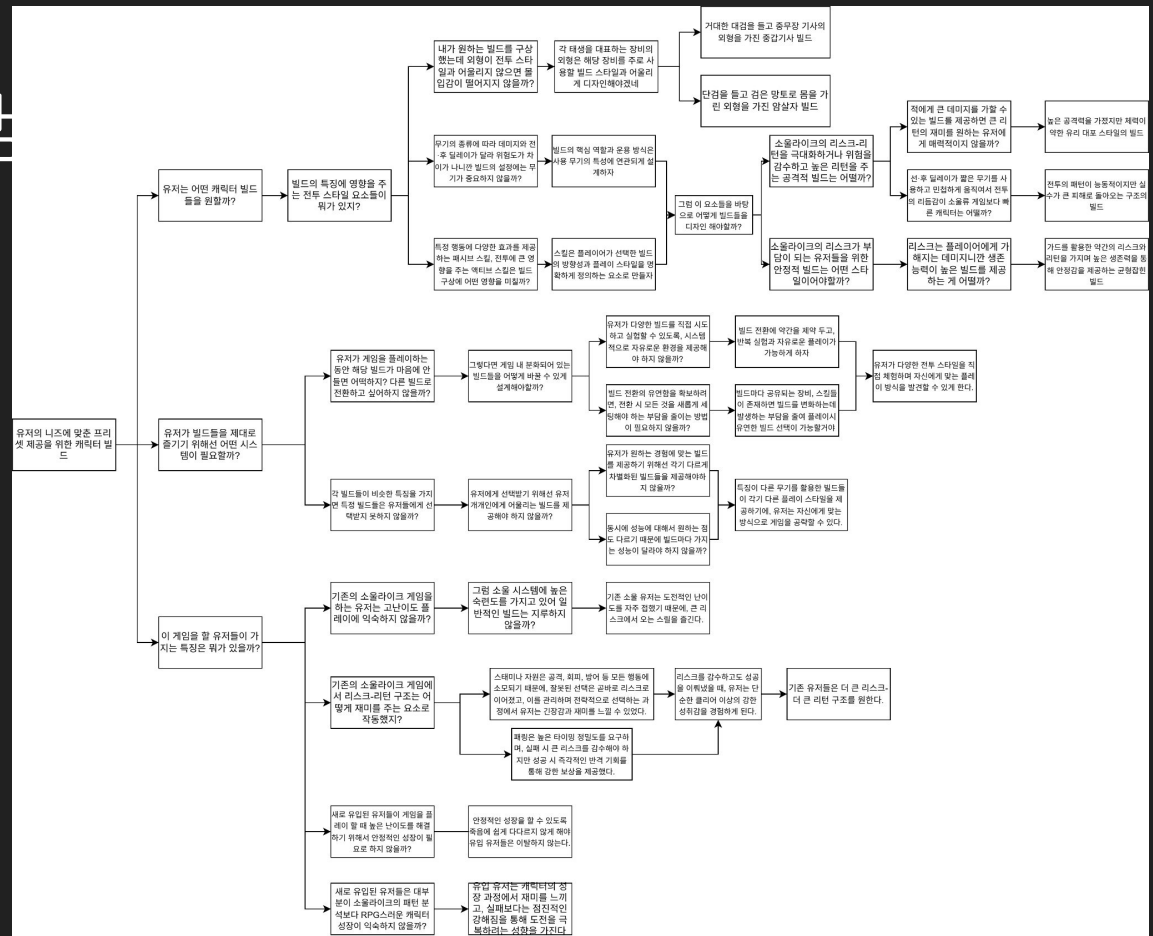
But For? 안 하면 안되나? 이거 안해도 되는 일 아닐까?

→ 특정 빌드만 효율적인 메타가 정착되면, 다수 유저가 주체적으로 빌드를 선택할 이유가 사라진다.

→ 빌드 고착 → 전투 고착 → 이탈 → 실패한 소울라이크의 전철을 밟는다.

→ 각기 다른 전투 취향에 대응하는 캐릭터 빌드 제공은 선택이 아니라 필수다.

로직 다이어그램



주인공 캐릭터 이슈트리(상세)

기획과제

고객의 니즈

- **기존 소울 유저** : 이미 소울라이크를 즐겨왔기에 소울라이크의 패턴 학습과 리스크-리턴 구조에 익숙하다.
→ 패턴 파훼 과정에서 얻는 리스크가 커지면서 얻는 스릴, 더욱 큰 리턴에 따른 큰 성취감 구조를 원한다.
- **유입 유저** : 소울라이크의 인기에 유입되었지만 게임 난이도에 대한 걱정이 크다.
→ 반복되는 사망 스트레스를 줄이기 위해 안정적인 빌드 구성이 필요하다

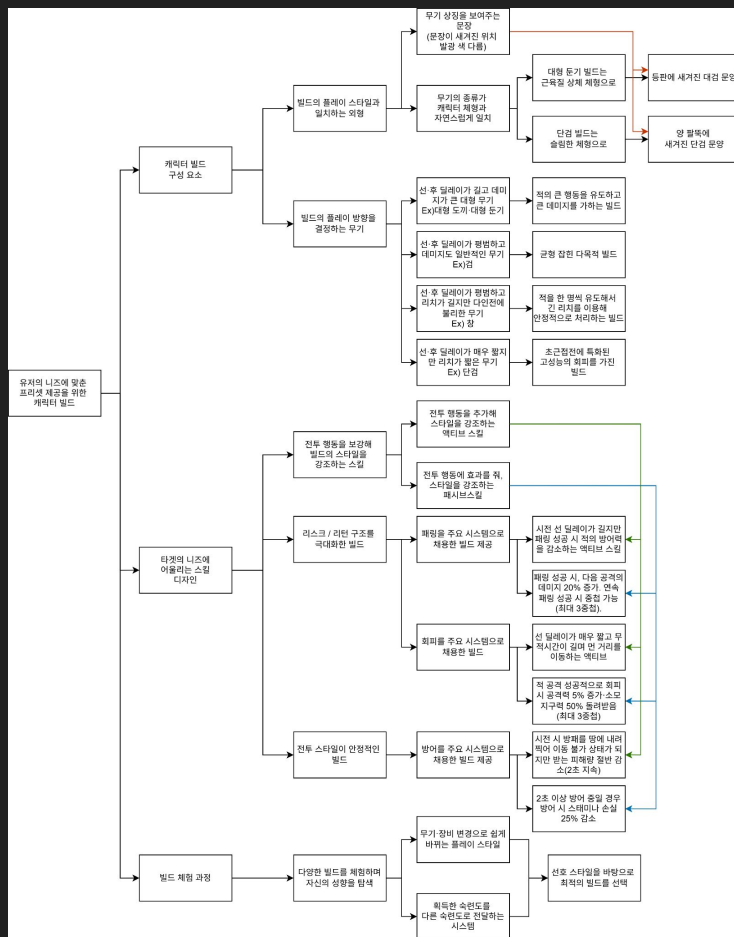
고객의 원초

- **기존 소울 유저**
 1. 남들과 다른 방식으로 보스를 공략할 수 있는 개성 있는 빌드를 원한다.
 2. 비효율적으로 보이지만 숙련으로 완성되는 하드코어 빌드를 원한다
- **유입 유저**
 1. 직관적인 성장 루트를 따라가며 자연스럽게 강해지는 경험을 원한다
 2. 다양한 무기와 스킬을 시도해보며 자신에게 맞는 스타일을 찾는 것을 원한다
 3. 강성보다는 성능 위주의 효율적인 빌드를 원한다.

기획과제

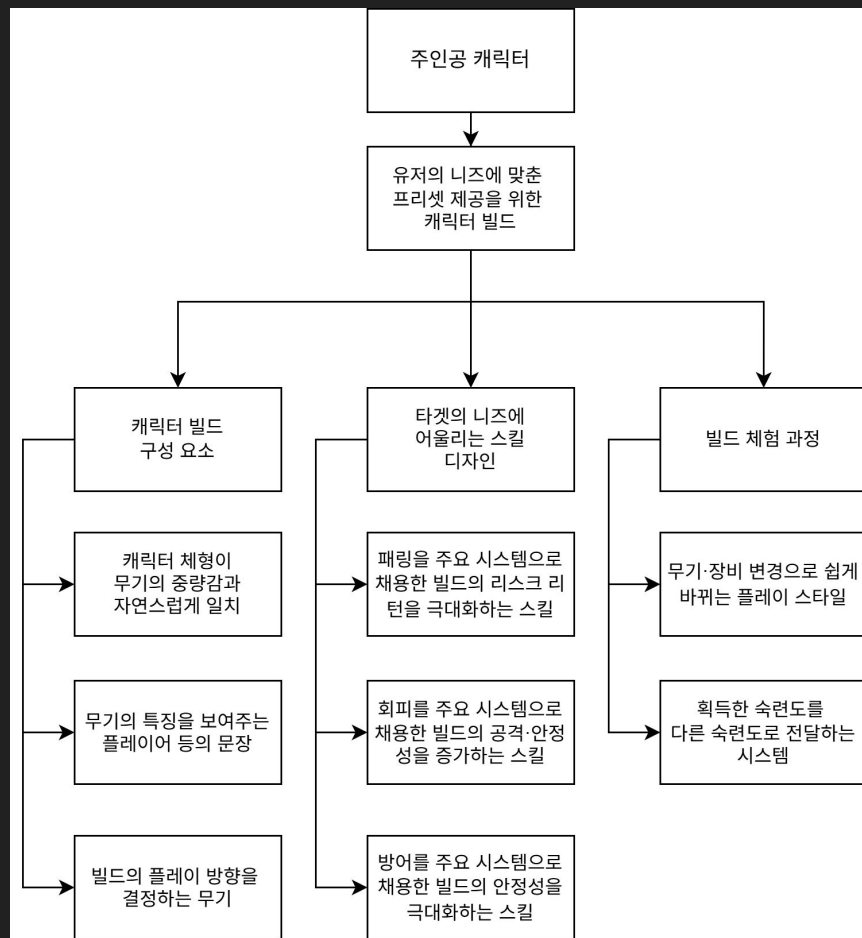
- **기존의 소울 유저를 위한 개성 강한 고난이도 빌드 제공**
 - 스릴을 주는 하이 리스크와 성취감을 주는 하이 리턴 구조를 채용한 다양한 빌드 제공
 - 기존의 소울라이크 장르의 적에 행동에 맞춘 수동적인 전투 스타일에서 벗어나는 능동적인 빌드 제공
→ 어려움을 기반으로 하는 빌드들은 기존의 소울 유저들이 소울을 좋아하게 만든 어려운 도전을 통한 스릴, 성공했을 때 돌아오는 강렬한 카타르시스를 더욱 직접적으로 제공하고 게임을 플레이하는 동기가 된다.
- **유입 유저를 위한 직관적이고 안전한 빌드 제공**
 - 반복되는 사망과 진입장벽을 낮추기 위한 안정형 프리셋 빌드를 제공한다.
 - 생존 중심(HP/방어력/치유 아이템 위주)의 캐릭터 프리셋을 제공
→ 소울의 재미인 패턴 학습과 반복적인 도전을 통해 동시에 성장하는 유저와 캐릭터, 두 요소를 즐길 수 있도록 보다 안정적이고 쉬운 플레이가 가능하도록 해야, 게임 플레이를 지속할 수 있다.

하우트리



주인공 캐릭터 하우트리

컨셉맵



주인공 캐릭터 컨셉맵

컨셉

컨셉 : 니즈에 맞춘 캐릭터 빌드 제공으로 유저 유입 증가.

빌드의 방향을 설정하는 무기와 어울리는 체형과 문양 & 유저 별 니즈에 맞춘 전문화된 빌드와 쉽게 변경 가능하게 하자

1. 캐릭터 외형과 전투 스타일이 유기적으로 연결된 몰입형 빌드 설계!

- 캐릭터의 체형과 문양이 플레이 스타일과 직관적으로 연결되어 외형만으로도 전투 성향이 드러나 몰입하도록 한다.
- 빌드가 사용하는 무기의 딜레이와 리치에 따라 전투 스타일과 리듬이 달라지고, 이에 따라 플레이 방향이 뚜렷하게 나뉜다.

2. 전투 스타일에 맞춘 스킬 설계로, 유저의 니즈를 정확히 저격!

- 플레이 스타일을 강조하는 액티브/패시브 스킬은 기존 행동을 보강하거나 새로운 전투 흐름을 추가하여 빌드의 개성을 뚜렷하게 만든다.
- 고난이도 플레이에 익숙한 소울라이크 유저에게 리스크와 리턴을 극대화하는 패링을 핵심 시스템으로 채용한 하이리스크/하이리턴 구조의 전투스타일을 제공한다.
- 기존의 소울라이크 경험을 원하는 유저를 위해 회피를 주축으로 공격 안정성을 함께 챙기는 균형형 빌드를 제공한다.
- 반복적인 죽음이 불쾌한 경험으로 다가올 신규 유저를 위해 방어를 중심으로 생존력을 강화한 안정성을 중시하는 빌드를 제공한다.

3. 다양한 빌드를 자유롭게 체험하며, 나만의 성장 방향을 찾아가는 빌드 탐색 과정!

- 플레이어는 무기의 변경으로도 손쉽게 전투 스타일을 전환할 수 있으며, 이를 통해 자신에게 어울리는 전투 스타일을 찾아간다.
- 각 숙련도들은 다른 빌드로도 유연하게 전갈 가능한 구조로 설계되어 있어 큰 자원 소모 없이 다른 빌드에 어울리는 숙련도로 변경할 수 있다.

컨셉 키워드

<컨셉 키워드>

1. 전투 스타일과 외형이 연결된 몰입형 설계

→ 무기를 들면 몸이 바뀐다! 무기에 맞는 체형과 문양!

2. 유저의 전투 스타일에 맞춘 스킬 설계

→ 무기로 길을 정하고, 스킬로 그 길을 다듬어라!

3. 나만의 성장 방향을 찾아가는 빌드 탐색

→ 정답은 없다. 나만의 길을 구축하는 자유로운 세팅!

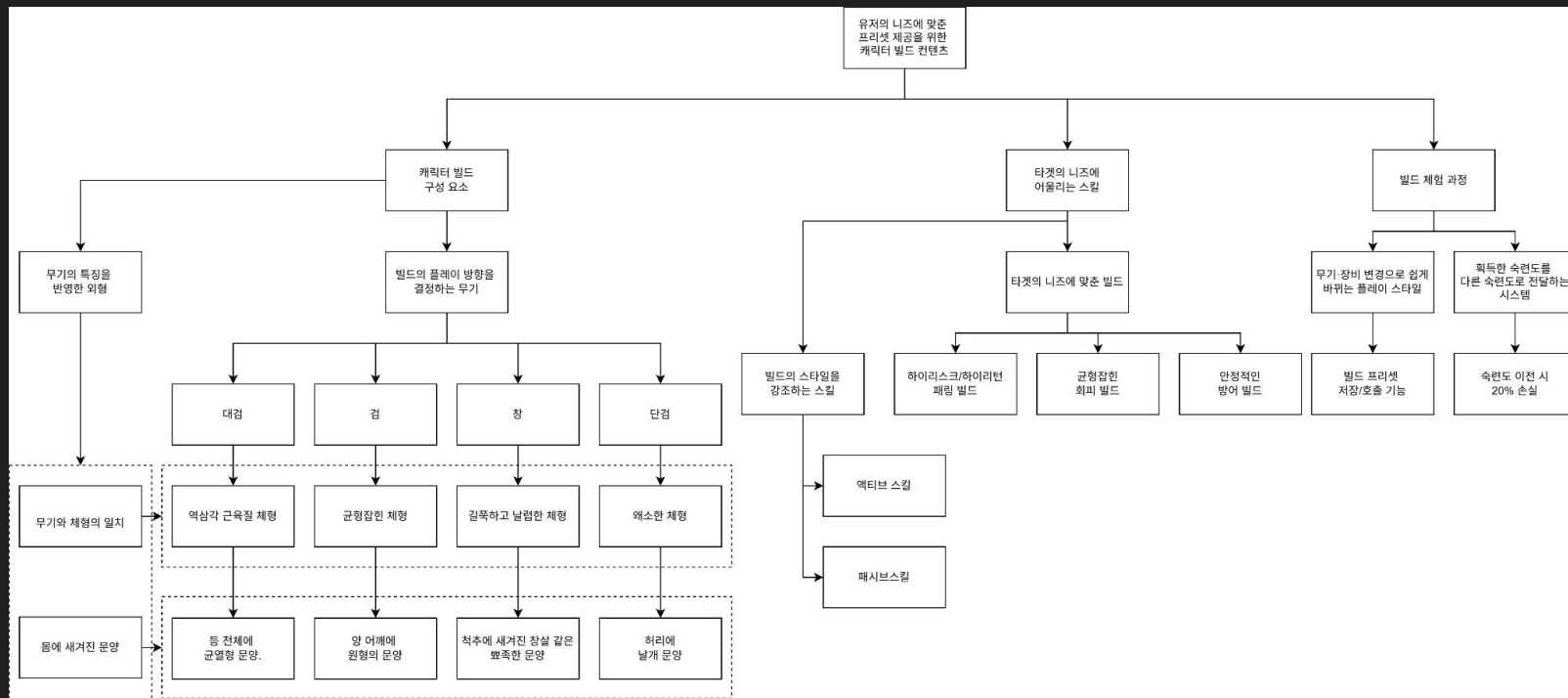
위험 요소

분류	위험 요소	발생 원인	발생 가능성	해결 방안
내적 문제	문양 시스템이 장비 위에 새겨질 경우 문양이 장비를 가려버린다.	문양이 장비 위에 직접 오버레이되어 겹쳐 보이면 시각적으로 불편하다. 레이어 우선순위 설계가 미흡하면 발생한다.	중간	기본적으로 문양은 신체 보다 더 높은 위치에 새겨지도록 하고 문양을 끄거나 켤 수 있는 설정을 제공한다.
내적 문제	대중적인 편리함이나 효율성이 높은 스킬 스타일에 유저가 집중되어 다양성이 사라진다.	높은 효율의 스킬 조합이 유저 커뮤니티를 통해 빠르게 확산되면 발생한다.	중간	메타 고착을 방지하기 위해 유저 통계를 기반으로 효율이 과도하게 높은 스킬은 하향, 비주류 스킬은 상향 조정
내적 문제	획득한 숙련도나 스킬을 특정 루트를 통해 반복 숙련 후 다른 숙련도로 전이하는 파밍 루트 고착화가 진행된다	숙련도 전이의 효율이 너무 높을 경우 가장 효율적인 경로만 최적화되며 파밍 루트 고정화가 발생한다.	높음	숙련도 전이에 비용/제한 조건을 부여해 무한 전이를 방지
내적 문제				

캐릭터 세부 기획

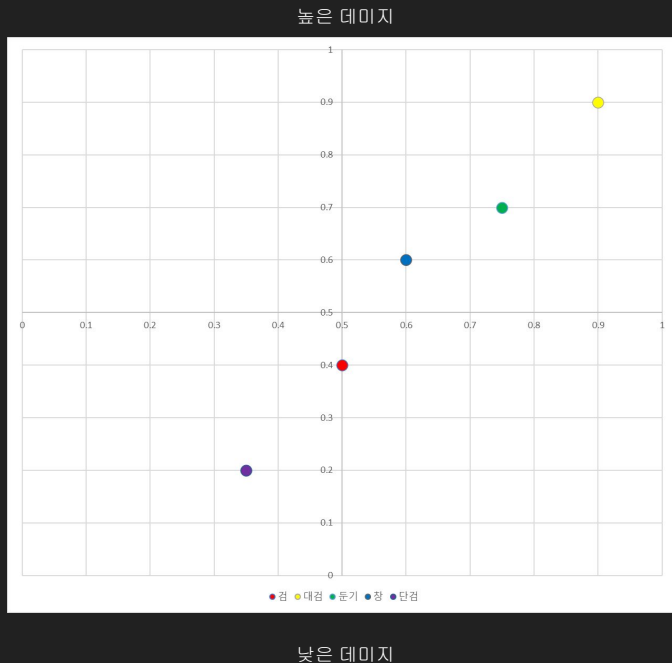
SOULS LEGACY

컨텐츠 맵



캐릭터 역할 설정

짧은 딜레이



긴 딜레이

무기 종류	공격력	딜레이	리치	소모 스테미나	
검	보통	빠름	보통	적음	
대검	매우 높음	매우 느림	깊	매우 많음	
둔기	높음	느림	짧음	높음	
창	보통	보통	매우 깊	보통	
단검	낮음	매우 빠름	매우 짧음	매우 낮음	
무기 종류	공격력	딜레이	리치	소모 스테미나	총합 (0점 기준)
검	0.5	0.4	0.5	0.4	0.2
대검	0.9	0.9	0.7	0.8	-0.1
둔기	0.6	0.6	0.4	0.6	-0.2
창	0.5	0.5	1	0.5	0.5
단검	0.3	0.2	0.2	0.2	0.1

여러 종류의 무기 중 무기의 특색이 확실한 5종을 선정해 주요 빌드로 선택했다.

캐릭터 개요



플레이어가 직접 조작하게 되는 주인공 캐릭터.

다크 판타지 세계를 탐험하며 다양한 전투 상황을 경험하고, 전투 스타일에 따라 성장 방향과 조작 난이도가 달라지는 전투 중심형 캐릭터이다.

설계 목적

- 하드코어 전투 중심 게임의 몰입도 강화
- 유저의 전투 스타일에 따라 빌드가 자연스럽게 분화되도록 유도
- 플레이 결과에 따라 캐릭터가 성장하는 직접적 경험 제공

플레이를 통해 전달하는 경험

- 패턴 학습과 극복을 통한 조작 능력의 성장
→ 반복되는 실패 속에서 적의 공격 패턴을 분석하고, 회피·방어·패링 등 타이밍 기반 대응을 익히는 과정 제공
- 리스크와 리턴이 명확한 조작 기반 전투
→ 전투 행동은 스테미나 리소스를 소모하며, 잘못된 선택은 즉각적인 불이익으로 이어짐
→ 타이밍의 성공은 전투 흐름 전체를 유리하게 전환시킴
- 유저가 빌드를 주도적으로 구성하는 자유도
→ 태생 선택, 무기 교체, 숙련도 성장, 스킬 해금 등 모든 요소가 플레이어 선택에 따라 변화
→ 스스로 선택한 전투 스타일을 강화해가는 빌드 성장 경험 제공

기대 효과

- 유저의 컨트롤 역량과 캐릭터 성장이 직접 연결되어 몰입도 강화
- 초보 유저는 안정적인 빌드로 진입하고, 숙련 유저는 고난도 빌드로 도전 가능
- 다양한 빌드 구성으로 반복 플레이 유도 및 리플레이 가치 확보

캐릭터 개요

- 개발 목적

전투의 난이도와 조작의 정밀도를 핵심 재미로 삼는 하드코어 액션 게임에서, 유저가 캐릭터 조작을 통해 명확한 성취를 느낄 수 있도록 설계된 조작 중심형 전투 캐릭터를 개발한다. 전투 스타일과 성장 방향을 유기적으로 연결시켜 플레이 경험이 곧 캐릭터의 차별성으로 이어지도록 구성한다.

- 제안 배경

소울라이크 장르가 대중화됨에 따라, 특유의 높은 난이도는 신규 유저에게 진입장벽으로 작용한다. 이를 해소하기 위해 많은 소울라이크 게임에서 난이도 조절을 위한 간접적인 설계 요소들을 도입하고 있다. 그렇기에 유저의 경험에 맞춘 빌드 프리셋을 제공하는 태생 시스템, 반복 플레이를 통해 성장의 체감을 제공하는 숙련도 시스템, 무기·스킬·성장 경로의 자유로운 선택을 중심으로 한 캐릭터 중심 설계, 패링·회피·방어 등 정밀한 입력 타이밍을 요구하는 전투 시스템을 통해, 진입장벽을 낮추면서도 희석되지 않은 소울라이크 플레이 경험을 제공하고자 한다.

- 기대 효과

전투 컨트롤 실력의 성장과 캐릭터 강화가 직결됨으로써 강한 몰입 유도. 빌드 자유도를 바탕으로 신규 유저부터 고숙련 유저까지 넓은 수용 가능성 확보. 플레이어가 선택한 무기, 스킬, 태생에 따라 재대전 시 새로운 플레이 흐름 발생. 리플레이 가치를 높이고, 반복 플레이에 따른 지루함을 방지

- 의도한경험과 감정

- 적의 패턴을 파악하고 이를 극복했을 때의 통제감과 정복감
- 위험한 상황 속에서 느끼는 스릴과 회피, 패링, 방어 등 행동을 성공했을 때의 자기효능감
- 빌드를 완성해나가는 주도적 성취감과 만족감

- 달성하고 싶은 목표

- 직접 컨트롤해서 이겼다는 플레이어 주도 승리 경험 제공
- 전투 스타일, 성장 루트, 장비 선택이 사용자 조작과 전략 선택에 따라 달라지도록 설계
- 하나의 캐릭터로 여러 빌드를 경험하고 성장시키는 구조를 통해 지속적인 도전 동기 부여

캐릭터 상세 - 공용 행동

행동 정의	행동 조건	애니메이션	행동 효과
걸기	걸기 키 토글 후 방향키 입력	무기를 내리고 등을 펴 천천히 걷는다. 경계 중인 모습.	스태미나 소비 없음. 정밀한 조작 가능. 적의 어그로를 덜 끌며 소리 발생도 낮음.
속보	방향키 입력	무기를 가볍게 든 채 전방을 응시하며 빠르게 걷는다. 경계 태세가 유지된다.	스태미나 소비 없음. 키 조작 없이 방향키 입력 시 기본적으로 해당 상태로 이동
전력질주	전력질주 키 토글 후 방향키 입력	상체를 앞으로 숙이고 무기를 한 손에 든 상태로 전력으로 내달린다. 주변에 바람이 휘감기듯 스피디한 느낌.	전투 시 스태미나 지속 소비. 적의 시선을 끌며 소리 발생. 긴 거리를 빠르게 이동 가능.
점프	점프 키 입력	무릎을 굽혔다가 뛰어오르며, 착지 시 살짝 무릎을 굽혀 충격을 잡는다.	가슴 높이까지 점프. 공중 공격으로 이어질 수 있음
방패 방어	우클릭 입력	방패를 앞으로 내밀어 몸을 가려 방어한다.	정면에서의 피해 감소. 방어 성공 시 스태미나 소모. 후방 및 측면에 취약.
회피	회피 키 입력	몸을 빠르게 굴리며 적의 공격선을 벗어난다. 구르는 방향으로 무게 중심을 낮춰 빠르게 움직인다.	무적 프레임 중 적의 공격 회피 가능. 스태미나 소비. 회피 성공 시 반격 기회 창출.
포션 마시기	아이템 슬롯에 포션이 선택된 상황에서 아이템 사용 키 입력	병을 꺼내 입에 털어넣으며 고개를 쭉힌다. 짧게 연속 입력 시 병을 꺼내는 모션 생략 후, 같은 동작 반복.	일정 시간 후 HP 회복. 모션 중 피격 시 모션 취소·회복은 진행. 연속 입력 시 초반 딜레이 삭제
패링	왼손 액티브 스킬에 패링 스킬이 선택된 상황에서 왼손 스킬 키 입력	방패를 내 몸 가까이에서 바깥 방향으로 짧게 휘두르며 공격을 받아낸다. 반사적으로 튕겨내는 느낌.	타이밍 성공 시 적의 균형도에 큰ダメージ를 주고, 실패 시 큰 리스크. 스태미나 소비.
피격	적에게 피격 시	공격받은 방향의 반대쪽으로 몸이 튕기며 밀린다. 잠시 경직된다.	경직을 받을 경우 추가 타격을 받을 수 있다. 균형감 스테이터스가 높을 경우 경직이 잘 걸리지 않는다.
카운터 피격	특정 행동 도중 일정 데미지 이상 피격 시	하던 행동이 중단되며 공격받은 방향의 반대쪽으로 몸이 크게 밀려나며 넘어진다. 넘어진 상황에서 피격당할 수 있다.	하던 행동이 중단되며 추가 피해. 넘어진 상황에서 방어 불능, 이때 데미지를 받을 수 있음.

캐릭터 개요 - 빌드 역할

무기 타입	역할	강점	약점
검 빌드	밸런스형 근접 전투 빌드. 상황에 따라 공격과 수비 모두 유연하게 대응할 수 있으며, 회피와 방어 중심의 안정적인 플레이가 가능하다. 기존의 소울라이크 게임의 재미를 느끼길 원하는 유저에게 적합하다.	검은 공격 속도가 빠르고 딜레이가 짧아 정밀한 조작과 빠른 대응이 가능하며, 회피나 방어 같은 타이밍 기반 행동을 자주 사용하는 유저에게 적합하다. 공격과 방어의 균형이 잘 맞춰져 있어 다양한 전투 상황에 대응하기 편하다	공격력은 비교적 낮은 편이기 때문에 전투가 장기화되기 쉬우며, 무기의 리치도 중간 수준이라 적과의 거리 조절에 세심한 조치가 요구된다.
대검 빌드	강력한 일격과 넓은 공격 범위를 바탕으로 적을 압도하는 고위력 중심의 전투 스타일. 선·후딜이 크지만, 한 번의 성공적인 공격으로 전투 흐름을 뒤엎을 수 있다. 전투 시 공격 타이밍을 정확하게 판단하고 리스크를 감수하고 큰 리턴을 원하는 유저에게 적합하다.	대검은 매우 높은 공격력과 넓은 공격 범위 능력을 지녀, 적을 빠르게 제압하거나 보스의 패턴을 끊어내는 데 탁월하다. 다수의 적을 한 번에 타격할 수 있는 넓은 범위를 갖고 있어 군중 제어 능력이 뛰어나며, 명확한 타이밍에 일격을 성공시켰을 때 최대의 리턴을 얻는 쾌감을 준다.	공격 동작이 크고 느리기 때문에, 적의 패턴을 잘못 읽거나 타이밍이 어긋났을 경우 큰 리스크를 감수해야 한다. 행동 후 빈틈이 크고 회피 타이밍 확보가 어려워 유저의 실수가 큰 손실로 이어지는 구조를 가진다.
둔기 빌드	높은 균형도 감소 수치를 바탕으로 적의 균형도를 깎아 그로기 상태를 유도하는 전투 스타일. 연속적인 타격을 통해 적을 일시적으로 무력화시키며, 그로기 상태의 적에게 강력한 후속타 공격으로 큰 피해를 입히는 데 특화되어 있다.	둔기는 데미지 자체도 높은 편이지만, 특히 적의 균형도를 무너뜨리는 능력이 뛰어나 그로기 유도 및 후속타 연결에 탁월하다. 무기 특성상 경직 발생 빈도가 높아, 보스의 중요 패턴을 그로기 해결하거나 중장갑 적이나 방패를 사용하는 적에게 가드 브레이크를 이끌어 낼 수 있다.	공격 속도가 느리고 리치가 짧아 근접 전투를 강요받는다. 공격을 누적하지 못하면 적의 균형도를 회복하기 때문에 기절 유도를 위해 반복 타격이 필요하다. 또한 공격 범위가 좁아 다수의 적에게 둘러싸인 상황에서의 대응력이 크게 저하된다.
창 빌드	리치를 활용한 거리 유지 전투에 특화된 중장거리형 전투 스타일. 일정 거리를 유지하면서 공격할 때가 피해 보너스가 적용되는 구조를 가지고 있어, 거리 조절 능력이 데미지에 직결된다. 적의 공격 범위를 벗어난 위치에서 안정적으로 타격을 가할 수 있고 방어 상태에서도 공격할 수 있기 때문에 초보자에게 추천된다.	창은 전 무기 중 가장 긴 리치를 보유하고 있어, 적의 사거리 밖에서 공격하거나 보스 패턴을 피하면서 안전하게 지속적인 피해를 누적시킬 수 있다. 특히 거리 유지에 성공할 경우 추가 데미지 보너스가 부여되기 때문에, 위치 조절이 정확하면 1대 1에서 안정적이면서 순수한 데미지를 보여준다.	리치에 의존하는 전투 방식 특성상 거리 조절에 실패하면 피해량이 감소하며, 근접전에서는 민첩한 적을 타격하지 못하면 쉽게 빈틈을 노출당할 수 있다. 공격 판정이 대부분 일직선 피르기에 한정되어 있어 측면이나 다수의 적 대응이 불리하며, 실전에서 안정적인 거리를 꾸준히 유지하지 못하면 성능이 저하되는 구조다.
단검 빌드	최고 속도의 공격 빈도와 순간적인 회피 기동성을 활용해 적의 빈틈을 파고드는 초근접형 전투 스타일. 적의 측면이나 후방을 계속해서 움직이며 데미지를 누적하는 운영에 특화되어 있으며, 고기동·고집중형 빌드로 설계되어 있다. 빠른 플레이 스타일을 선호하고 타이밍 중심 전투에 자신 있는 유저에게 적합하다	단검은 전 무기 중 가장 빠른 공격 속도를 지니며, 연속 타격을 통해 적에게 짧은 시간 내에 데미지를 누적시키는 능력이 뛰어나다. 회피 동작과의 연계가 매끄러워 적의 공격을 회피하면서 바로 데미지를 주는 높은 공격성을 가진다	기본 피해량과 사거리가 매우 짧아, 직접 접근하지 않으면 전투 자체가 불가능한 구조이며, 실수 한 번에 치명적인 리스크를 감수해야 한다. 적의 공격 패턴을 완벽히 파악하지 못하거나 회피 타이밍을 놓칠 경우 즉각적으로 피해를 입고, 군중 제어 능력이 떨어지기 때문에 다수의 적을 상대하는 상황에서 매우 불리하다

캐릭터 개요 - 빌드 역할

무기 타입	주요 활용법	VS 잡몹	VS 보스
검 빌드	검은 방패와 함께 사용하는 것이 기본적이며 가벼운 공격은 막아내거나 패링해 기회를 만들어내고 남은 스테미나를 이용하여 공격을 넣고 회피할 스테미나를 남겨놓는 형태의 안정적인 플레이를 기반으로 한다. 공격에 치중한 스테이터스보다 생존에 치중된 스테이터스가 필요하다.	안정적인 리치와 길지 않은 딜레이로 여러 적의 공격을 막아내고 반격하기에 용이하다. 방패로 가벼운 공격을 무난히 받아내며, 짧은 틸을 이용해 적을 빠르게 처리하거나 포지셔닝을 유지하며 각개격파를 유도하는 전투에 유리하다. 적을 쓸어버리는 전투보다 방어 위주의 지속전투가 핵심이다.	균형잡힌 무기의 스펙은 보스 패턴 분석과 대응에 특화된다. 방패로 방어하며 스테미나 관리만 충분하다면 안정적으로 패턴을 유도하고 틸을 벌릴 수 있다. 큰 데미지를 기대하기보다는, 리스크를 줄이고 꾸준히 체력을 깎아내는 전투에 적합하며, 방어 시 스테미나 소모가 큰 공격은 회피하는 플레이가 요구된다.
대검 빌드	대검은 방어 이후 반격 구조가 어울리지 않아 양손 플레이가 기본이 된다 . 양손으로 대검을 들면 방패 방어·패리를 할 수 없지만 데미지 상승과 딜레이 감소 효과를 받을 수 있다. 적의 공격을 회피하면서 빈틈을 노리다 큰 방향을 노리는 플레이 를 지향하며 공격에 치중한 스테이터스가 적합하다.	강한 데미지와 긴 리치는 다수의 약한 적을 쓸어버리는데 특화되어 있다. 다만 산개한 적들의 경우 무기의 딜레이가 길어 적 하나를 공격하는 과정에서 다른 적에게 피격당할 위험성이 있다.	보스전에는 정확한 패턴 분석과 회피 타이밍 속도가 전제된 플레이가 요구된다. 모션이 큰 패턴을 유도하고 생기는 빈틈을 노려 높은 데미지의 일격을 꽂아넣는 방식으로, 공격 한 번에 큰 리턴을 얻는 플레이가 요구된다.
둔기 빌드	둔기는 기본적으로 검 빌드와 운영이 비슷하지만 보다 높은 스테미나 소모, 긴 딜레이로 리스크가 존재한다. 특히 적의 균형도를 회복하기 전에 계속해서 적에게 데미지를 누적시켜 그로기로 만드는 플레이 가 중요하기 때문에 무리하는 플레이가 자주 나온다. 스테미나·체력·근력에 적절한 배분이 필요하다.	공격 범위는 좁지만 방패를 드는 적이나 방어력이 높은 잡몹을 빠르게 무력화하기에 유리하며, 균형도를 무너뜨려 기절 상태로 만들고 각개격파하는 전투 흐름에 강점을 가진다. 다만 선투딜이 길어 다수의 적에게 포위당했을 때는 회피 타이밍이 꼬이기 쉬워, 위치선정과 판단이 중요하다.	보스의 공격 루틴 사이에 틸을 노려 연속적인 타격을 적중시키면 균형도를 무너뜨려 그로기 상태를 유도할 수 있으며, 이를 활용해 적의 어려운 패턴을 넘기고 큰 리턴을 가져올 수 있다. 회피와 근접 압박을 반복하며 위험을 감수해야 하는 구조지만, 다운 이후 강공격이나 앞잡기로 이어지는 구조를 가진다.
창 빌드	창은 긴 리치를 바탕으로 적과의 거리를 유지하며 안정적으로 피해를 누적 시키는 빌드로 정면에서의 공방에 강점을 가진다. 방패를 병행해서 사용하는 것이 기본적이며 적정거리를 유지하면서 천천히 데미지를 누적하는 플레이가 기본이 된다. 안정성을 더하기 위해 체력·스테미나에 많은 투자가 필요하다.	긴 리치를 활용해 적에게 접근당하기 전에 먼저 타격을 가할 수 있어 선제공격과 거리 조절을 통한 안전한 전투 운영에 유리하다. 찌르기 기반 공격을 사용하기 때문에 적을 하나씩 끌고와 처리하는 방식에 적합하며 다수에게 돌려 싸이면 큰 위험이 발생한다.	보스와 정면에서 적정거리를 유지하며 패턴을 유도하고 틸을 계속해서 데미지를 누적하는 방식의 전투에 특화된다. 안정적으로 피해를 누적 시킬 수 있으며, 방패와 병행하면 더욱 안정적으로 플레이가 가능하다.
단검	단검은 매우 빠른 공격 속도와 낮은 스테미나 소모를 바탕으로 빈틈을 파고들어 연속 타격 을 가하는 빌드로, 짧은 틸에 달려들며 데미지를 넣고 빠져나오는 전투에 적합하다.	높은 이동성과 좋은 성능의 회피기로 적들의 빈틈을 파고들고 원거리 거리 적이나 낮은 체력의 적을 우선으로 노려 처리하는 플레이가 가능하다. 다만 너무 깊게 파고들었을 때의 리스크와	패턴을 파헤치고 짧은 딜레이를 이용하여 적의 패턴 사이에도 데미지를 넣는 플레이가 가능하다. 빠른 기동력으로 패턴 유도 후 후면으로 돌아가 프리딜을 넣는 플레이도 가능하다.

캐릭터 개요 - 빌드

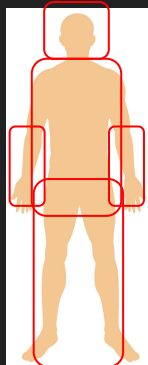
빌드의 구성 요소 - 스테이터스

생명력 스테이터스	최대 체력량 증가.
지구력 스테이터스	최대 스테미나 + 회복 속도 증가
의지력 스테이터스	상태이상 저항력 증가 (출혈, 중독, 공포 등).
균형감 스테이터스	경직 내성, 행동 중단 저항 수치 증가
근력 스테이터스	타격/참격 계열 데미지 증가
기량 스테이터스	참격/관통 계열 데미지 증가
신앙 스테이터스	교단 무기/장비 보정
신비 스테이터스	이단 무기/장비 보정
운 스테이터스	몬스터 아이템 드랍률, 획득 골드량 증가

빌드의 구성 요소 - 속련도 & 스킬

빌드의 구성 요소 - 장비

머리 파츠	캐릭터의 머리에 장착될 장비. 방어력에 영향
상체 파츠	캐릭터의 상체에 장착될 장비, 하체 파츠 위에 오버레이. 방어력에 영향
하체 파츠	캐릭터의 하체에 장착될 장비. 방어력에 영향
팔 파츠	캐릭터의 팔에 장착될 장비. 방어력에 영향
오른손 파츠	캐릭터가 들 주요 무기. 플레이 스타일을 결정하며 공격력에 영향
왼손 파츠	캐릭터가 들 방패 및 보조 무기. 방어 시 공격 감소율에 영향
액티브 스킬(R)	캐릭터가 들 주요 무기의 스킬 슬롯에 장착된 액티브 스킬
액티브 스킬(L)	캐릭터가 들 방패 및 보조 무기의 스킬 슬롯에 장착된 액티브 스킬



캐릭터 개요 - 검 빌드



검 빌드

검 빌드는 공격과 방어, 회피와 패링 등 전투의 모든 기본 요소를 고르게 수행할 수 있는 빌드로, 유저의 숙련도에 따라 다양한 대응이 가능한 표준 빌드. 주로 전투 상황에서의 빠른 대응, 안정적인 리치, 무난한 딜레이와 스테미나 소모를 통해 모든 상황에서 평균 이상의 성능을 낼 수 있는 전천후 빌드.

● 배경

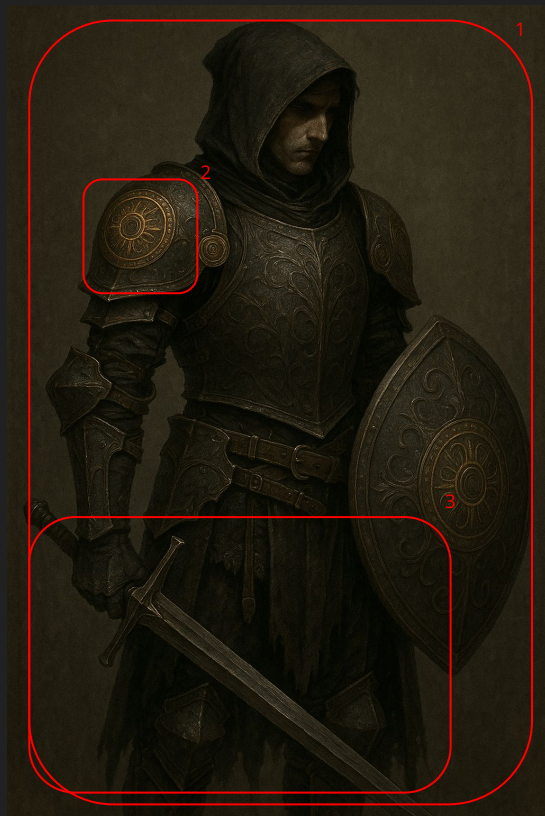
“당신은 내전에서 종사를 잃은 기사를 섬길 수 있었습니다. 많은 전투에서 기사와 함께 싸운 당신은 기사가 은퇴하면서 그의 남은 무구들을 받을 수 있었습니다.”

● 빌드 초반 스테이터스 /장비/숙련도

빌드 이름	검 빌드
생명력 스테이터스	13
지구력 스테이터스	12
의지력 스테이터스	11
균형감 스테이터스	13
근력 스테이터스	12
기량 스테이터스	10
신앙 스테이터스	8
신비 스테이터스	7
운 스테이터스	9
총합	95
시작레벨	5

빌드 이름	검 빌드
머리 파츠	낮은 기사의 후드
상체 파츠	낮은 기사의 갑옷
하체 파츠	낮은 기사의 각반
팔 파츠	낮은 기사의 건틀릿
오른손 파츠	낮은 기사의 검
왼손 파츠	낮은 기사의 방패
액티브 스킬 (R)	크게 내려베기
액티브 스킬 (R)2	
액티브 스킬 (L)	패링
액티브 스킬 (L)	

캐릭터 상세 - 검 빌드 외형



1. 균형잡힌 체형을 가지고 있다. 시작 시 제공되는 갑옷은 어둡고 헤진 스타일이다. 전체적으로 금속으로 이뤄진 형태 보호구들을 착용하며 그 외의 부분은 가죽으로 마감한 형태의 보호구를 착용한다.
 머리 : 다크 가죽으로 만들어진 후드
 상체 : 다크 망가진 듯한 갑옷. 문양이 새겨져 있지 않으며 견갑에도 다크 헤진 모양
 하체 : 가죽으로 된 허리띠, 금속으로 된 각반을 신고 있다. 허리에는 쇠사슬을 엮어 만든 사슬 보호구를 착용, 그 위에 허리 보호구 착용
 팔 : 팔목 아래를 지켜주는 금속 건틀릿을 착용
1. 양 어깨 견갑 위에는 금빛 형태의 원형 문양이 새겨진다.
 2. 문양 없는 칼(폼멜과 핸드가드에도 문양이 없다)과 방패를 들고 있다. 방패는 금속으로 만들어진 방패

캐릭터 상세 - 검 빌드 행동

행동 정의	애니메이션	행동 효과
일반공격 1	우측 상단에서 좌측 하단으로 내려 베기	
일반공격 2	좌측 상단에서 우측 하단으로 내려 베기	
일반공격 3	우측 하단에서 좌측 중단으로 올려 베기	
일반공격 4	좌측 하단에서 우측 중단으로 올려 베기	
일반공격 5	가운데 강하게 내려 베기	
강공격 1	좌측 중단에서 우측 중단으로 휘두르기	
강공격 2	우측에서 중앙으로 깊게 찌르기	
점프 공격	우측 상단에서 좌측 하단으로 내려 베기	
점프 강공격	바닥을 향해 크게 내려 베기	
양손 방어	양손으로 원 상태로 칼날이 우측 상단을 향하고 손잡이가 좌측 하단에 있게 대각선으로 방어하는 형태	
액티브 스킬		
액티브 스킬 2		