

# 인파이터 캐릭터 분석 및 개선 제안서

서정원

Tel 010 - 2315 - 3848

E-mail jweon1997@gmail.com

© NEOPLE Corporation All Rights Reserved.

# 목차


1

## 개요

- 인파이터의 전투 구조, 특징
- 인파이터의 리스크와 리턴

2

## 스킬 개선안

- 홀리 카운터
- 퀵 패리
- 피벗 스텝
- 더킹 대시
- 드라이 아웃

3

## 신규 스킬

- 스위칭 ( 인파이팅 <-> 아웃복싱 )


© NEOPLE Corporation All Rights Reserved.

# 인파이터의 전투 구조와 특징





< 진: 인파이터 일러스트 >



최소한의 거리유지, 회피 → 회피 이후 빠른 접근







< 강력한 한방의 주먹(좌), 연타 주먹 공격(우) >

## 인파이터란 어떤 직업인가

인파이터는 근거리 퓨어 딜러입니다.

절제된 움직임 속에서
강력한 한 방과 연속적인 주먹 러시를 모두 구사하는 직업으로,
근접 전투에서의 박진감과 타격감을 극대화합니다.

‘섀도우 박서’를 통해 타격 수가 늘어나며,
쏟아지는 연타가 인파이터만의 독특한 손맛을 만들어냅니다.

단순히 빠르게 공격하는 캐릭터가 아니라,
거리 감각과 스킬 타이밍, 리듬을 정밀하게 조율해야 하는 직업입니다.

## 인파이터의 전투 구조

다른 많은 직업들은 무적 판정이 포함된 공격 스킬로
공격과 생존을 동시에 수행할 수 있지만,
인파이터는 공격과 회피가 명확히 분리된 구조를 가집니다.

적의 공격 속에서도 더킹 대시·스웨이를 능동적으로 사용해 거리를 유지해야 하며,
한정된 안전 구간 안에서 스킬을 어떻게 분배하느냐가
인파이터의 성능을 좌우합니다.

좁은 스킬 범위와 짧은 리치로 인해,
패턴 대응·거리 감각·타이밍 판단이 딜 효율에 직결되는 구조를 보입니다.

단순히 딜을 넣는 싸움이 아니라,
거리·타이밍·리스크를 동시에 다뤄야 하는 현실의 ‘복서’와 유사한 전투 방식입니다.

# 인파이터의 리스크와 리턴



| 황금향 | | | |
|---|---|---|---|
| 1 | 다크나이트 | 32,928,428,511 | 무형검, 45제 |
| 2 | 엘븐나이트 | 31,278,726,133 | 무형검, 창조반, 75제 |
| 3 | 로그 | 29,977,944,531 | 샤인폐, 창조반, 35제 |
| 4 | 스핏파이어(여) | 29,927,851,681 | 노오레, 80제 |
| 5 | 키메라 | 29,552,764,668 | 이카(스증), 80제 |
| 6 | 소드마스터 | 29,145,110,069 | 역작, 해일, 35제 |
| 7 | 비질란테 | 28,550,073,340 | 인요(스증), 해일, 70제 |
| 8 | 인파이터 | 28,380,660,568 | 소울, 해일, 35제 |

< 상위권에 위치한 인파이터의 딜량(던담 사이트 기준) >




< 딜을 하기 어려운 상황(마흐나발) >




< 인게임 전직 정보 >

## 높은 리턴, 그러나 까다로운 조건

인파이터는 높은 숙련도를 전제로 한 강력한 딜러입니다.

숙련된 유저가 손에 익히면 높은 딜량을 보여줍니다.
하지만 이 높은 리턴은 정확한 거리 감각과 패턴 대응 능력을 전제로 합니다.

근접해서 공격해야만 딜이 나는 구조이기 때문에,
보스가 이동하거나 장판형 패턴을 사용할 때마다
더킹 대시·스웨이로 즉시 재접근해야 안정적인 딜링이 가능합니다.

특히 지속시간이 긴 장판형 패턴 안에 보스가 머무는 경우,
근접 전투 특성상 안전하게 접근해 공격하기가 사실상 불가능해집니다.

근접→타격→이탈의 싸이클을 완벽히 유지해야만
딜 손실 없이 전투를 이어갈 수 있습니다.

## 높은 조작 난이도

인파이터의 생존은 더킹 대시와 스웨이의 짧은 무적을
얼마나 정밀하게 다루느냐에 달려 있습니다.

두 스킬은 쿨타임이 짧고 즉각적인 회피가 가능하지만,
생존 수단이 사실상 이 두 기술에 전적으로 의존되기 때문에
사용 타이밍이 조금만 어긋나도 피격으로 이어집니다.
이런 구조 속에서 숙련도는 곧 생존력이자 딜 효율을 결정하는 핵심 요소가 됩니다.

초심자에게는 진입장벽이 높지만, 숙련될수록 효율이 기하급수적으로 상승합니다.

또한 드라이아웃은 스택형 구조가 아니어서,
다른 캔슬 스킬(발검술, 머슬 쉬프트 등)에 비해 컨트롤 난이도와 피로도가 더욱 높습니다.

결국 인파이터는 높은 딜량이라는 리턴을 얻기 위해
정확한 타이밍 조절과 반복적인 피로를 감수해야 하는 구조를 지닙니다.

# 개선 방향 요약

## 리스크는 유지하되, 리듬은 새롭게

인파이터는 숙련을 전제로 한 강력한 리턴 구조를 가지고 있지만,
높은 피로도와 진입장벽으로 인해 접근성이 낮습니다.

이번 개선안은
‘숙련의 가치를 유지하면서, 피로를 줄이는 것’을 목표로 합니다.

리스크형 전투 철학은 그대로 유지하되,
리듬·거리·조작 템포를 개선해 플레이 흐름을 재정립합니다.

## 개선안 1 - 확실한 보상 구조

홀리 카운터와 퀵 패리 개편을 통해,
운에 좌우되던 회피 구조를 개선합니다.

스킬을 잘 활용했을 때
확실한 리턴을 보장하는 구조로 변경하여,

숙련이 곧 안정성과 보상으로 이어지는 설계로 조정합니다.

## 개선안 2 - 조작 난이도 완화

드라이아웃을 스택형 스킬로 개편해
리듬감과 유연성을 강화합니다.

또한, 더킹 대시에 추적 기능을 추가하여,
2회 입력 시 가장 강한 적의 방향으로 접근합니다.

접근 실패를 줄여 조작 난이도를 완화하면서도,
인파이터 특유의 손맛은 그대로 유지합니다.

## 개선안 3 — 인파이팅/아웃복싱 모드 추가

스위칭 스킬 (인파이팅 ↔ 아웃복싱) 을 도입해,
현실 복싱의 구조를 게임적으로 구현합니다.

아웃복싱 모드는 저숙련자도 안정적 전투를 가능하게 하고,
인파이팅 모드는 숙련자의 리스크-리턴을 극대화합니다.

두 모드를 상황에 맞게 전환할 때
최고의 성능을 발휘하도록 설계했습니다.

# 액티브 스킬 - 홀리 카운터 - 개선안






< 스킬 사용을 위해 일부러 피격 당했음에도 하락하는 점화 게이지(상 → 하) >



< 준비 동작(좌)에서 받은 정면 공격으로 점화 게이지가 감소하지 않게 변경됩니다. >

## 기획 의도

홀리 카운터는 피격 시 전진하며 반격하는
인파이터의 핵심 생존기이자 돌파 기술입니다.

하지만 실제 전투에서는 '피격 후 발동'이라는 특성 때문에,
점화 게이지가 감소하는 리스크가 존재합니다.

이로 인해 공격 중 전방 돌파나
재진입용으로 사용하기 부담스러웠으며,

공격을 일부러 받아내는 스킬임에도
오히려 점화 게이지가 하락하는 아이러니한 상황이 발생했습니다.

## 개선 방향

홀리카운터 발동 시, 피격 성공 시점에는
점화 게이지가 감소하지 않도록 변경합니다.

이를 통해 피격 리스크를 감수하며 반격을 성공시킨 플레이어가
기존보다 높은 보상(점화 게이지 유지)을 얻게 됩니다.

또한, 늘어난 드라이아웃 횟수와의 연계를 통해 (10, 11페이지)
현실 복싱처럼 거리와 타이밍을 읽는 치고 빠지는 전투가 가능해집니다.

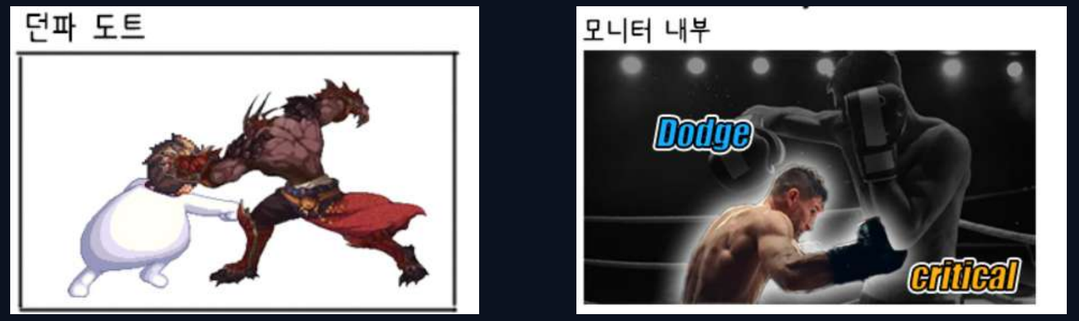
숙련될수록 전투의 완성도가 높아지고,
딜로스가 줄어드는 유연한 전투 구조로 개선됩니다.

# 패시브 스킬 - 퀵 패리 - 개선안






< 스킬 사용을 위해 일부러 피격 당했음에도 하락하는 점화 게이지(상 → 하) >




< 퀵 패리 시각 자료(출처 : 던파 홈페이지 밧또루메이지님 공략글) >

## 기획 의도

퀵 패리는 공격 중 일정 확률로 회피 효과가 발생하는
인파이터의 대표적인 생존 패시브입니다.

숙련된 타이밍 조작이 요구되지만,
‘확률’이라는 요소로 인해 결과가 일정하지 않았습니다.

특히 회피 실패 시 피격 판정으로 점화 게이지가 감소하는 구조적 리스크가 존재해,
숙련된 플레이어조차 리턴을 안정적으로 확보하기 어려운 상황이 발생했습니다.

그 결과, 스킬을 잘 활용하더라도 고점 보상이 불확실하게 들어오는 구조가 되었으며,
숙련도와 성능의 연계성이 약화되는 문제가 나타났습니다.

이번 개편을 통해 퀵 패리는
정확한 타이밍 판단이 곧 확정적인 리턴으로 이어지는 구조로 조정됩니다.

## 개선 방향

퀵 패리를 기반으로 한 확정형 회피 구조를 추가 도입합니다.
숙련된 타이밍 판단이 안정적인 리턴으로 이어지는 구조를 구현합니다.

공격 중 피격을 받을 경우 일정 시간 동안 확정 회피 상태에 진입합니다.
이를 통해 스킬 활용 타이밍에 대한 숙련 리턴이 명확해지고,

인파이터의 전투 리듬이 일정하게 유지됩니다.
운요소를 제거하면서도 리스크는 그대로 유지되어,
“정확한 타이밍 판단이 안정적 보상으로 이어지는 구조”를 완성합니다.

# 패시브 스킬 - 피벗 스텝 - 상세 설명





< 현실에서의 피벗 스탭 사용 예시 (출처 : 유튜브 복싱독학) >



< 발동 이펙트 연출 예시 >




< 스킬을 켜고 끌 수 있습니다. (레퍼런스 - 파동비전 혜안) >

## 기획 의도

기존의 퀵 패리는 공격 중 일정 확률로 회피 효과가 발생하는 패시브로,
평균적인 생존력은 높지만 리턴의 안정성이 부족한 구조였습니다.

이에 따라 확률 의존을 줄이고,
명확한 보상을 제공하는 신규 패시브 피벗 스텝을 도입합니다.

피벗 스텝은 현실 복싱의 실제 스텝 동작을 응용한 기술로,
공격 중 몸의 중심을 틀어 상대의 공격 궤도를 벗어나며
리듬을 끊지 않고 전투를 이어가는 회피 동작입니다.

이 스킬은 쿨타임이 존재하지만 회피가 확정적으로 발동되는 구조로,
순간적인 생존력과 숙련 보상을 강화하는 대신,
지속적인 안정성은 퀵 패리보다 낮은 하이리스크·하이리턴형 성격을 가집니다.

퀵 패리와 피벗 스텝은 서로 다른 방향성의 선택지로,
플레이 성향에 따라 자유롭게 전환할 수 있는 ON/OFF형 구조로 설계됩니다.

## 스킬 정보

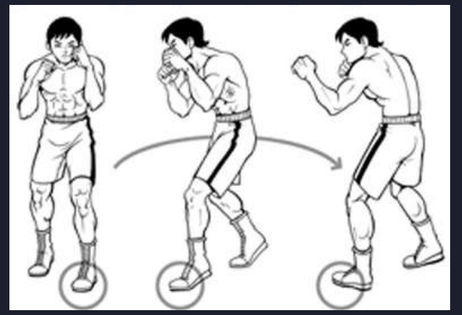
| 스킬명 | 피벗 스텝 | 다단히트 횟수 | - |
|---|---|---|---|
| 스킬 타입 | 패시브 | 쿨타임 | 20 |
| SP 소모량 | 0 | 분신 생성 쿨타임 | 0.3초 |
| 스킬 아이콘 |  AI 생성 이미지 | | |

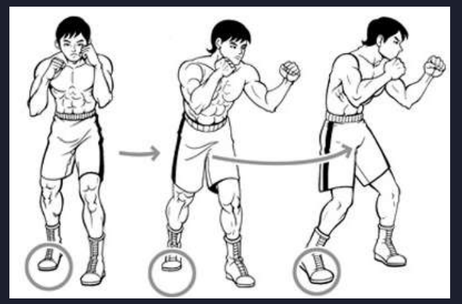
## 스킬 설명

신격 액티브 스킬 사용 중 피격 판정이 발생하면,
1.5초 동안 모든 공격을 회피합니다.
공격을 회피 할 때 마다 인파이터의 그림자 분신이
순간적으로 회피 동작(우측 이미지 참고)을 취하며
빠르게 공격을 피하는 듯한 연출이 발생합니다.

본체는 공격을 멈추지 않으며,
지속적으로 공격 동작을 이어갈 수 있습니다.
이 스킬에는 쿨타임 감소의 효과가 적용되지 않습니다.

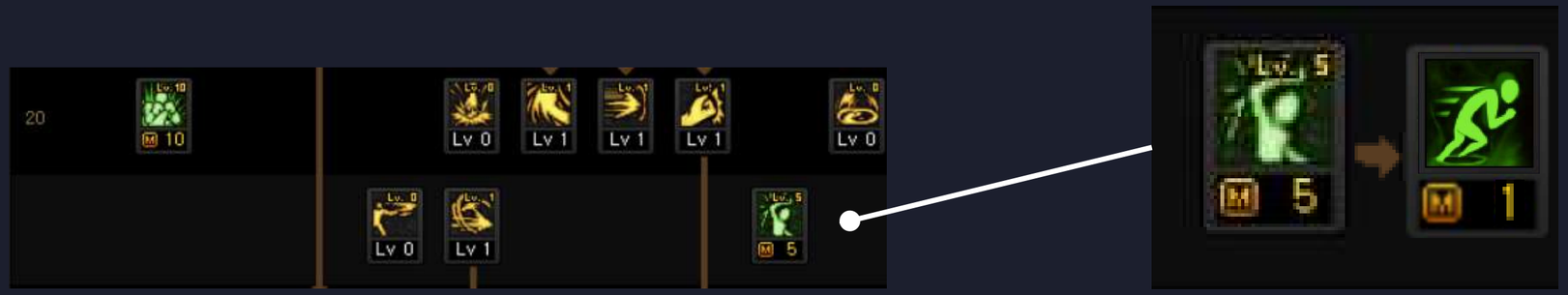
## 그림자 분신 동작 예시





# 패시브 스킬 - 피벗 스텝 - UI

## 스킬창 UI 배치




인파이터의 기존 스킬창에서 퀵 패리의 오른쪽에 피벗 스텝을 추가합니다.

## 쿨타임 표시






피벗 스텝의 쿨타임은
스택화 된 스킬의 쿨타임 표기 방식을 사용합니다.

## 활성 / 비활성화




스킬 퀵슬롯의 좌측 버튼을 좌클릭 합니다.




피벗 스텝 스킬 아이콘을 우클릭 하여 활성/비활성화 시킬 수 있습니다.




던전 내에서도 피벗 스텝의 활성/비활성 전환은 가능하지만
잦은 스왑 플레이를 방지하기 위해 활성 시 선쿨타임 20초가 적용됩니다.

## 더킹 대시 타임라인




## 기획 의도

더킹 대시는 인파이터 전투의 핵심 이동 스킬로,
공격과 회피의 리듬을 유지하는 중심축 역할을 담당합니다.

짧은 리듬 템포와 거리 감각에 대한 숙련도가 요구되어,
저숙련자에게는 고난이도 스킬로 작용합니다.

숙련되지 않은 원치 않는 방향으로 이동하거나,
거리 계산에 실패해 낭패를 보기도 합니다.

이러한 반복된 실패 경험은 스킬 사용 자체를 꺼리게 만들어,
결국 더킹 대시를 활용하지 않게 되는 경우도 많습니다.

이에 따라 방향 전환 기능을 도입하되,
스킬의 정체성과 밸런스를 유지하기 위해
더킹 대시의 쿨타임과는 별개로 5초의 쿨타임을 적용합니다.

## 개선 방향

더킹 대시에 '추가 입력 시 추적 기능'을 추가합니다.

스킬 시전 후 약 0.1초(추가입력 구간) 이내에 2회 입력 시,
가장 가까운 대상 방향으로 전환하며 대시를 이어갑니다.

이를 통해 더킹의 기존 리듬은 유지하면서,
추적 성공률을 높일 수 있는 구조를 제공합니다.

추가입력 가능 구간은 더킹의 가속 전 단계에 해당하며,
속도가 실리기 전의 느린 이동 흐름에 맞춰 설정되었습니다.

해당 구간까지만 입력을 허용해
자연스러운 가속 리듬과 모션 일관성을 유지하도록 설계했습니다.

## 스킬 범위, 쿨타임 표기

추적 가능 범위

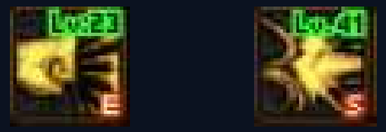





더킹 대시의 추적 쿨타임은
스택화 된 스킬의 쿨타임 표기 방식을 사용합니다.

# 패시브 스킬 - 드라이아웃 - 구조와 개선 필요성





< 현재 드라이아웃이 자주 활용되는 스킬 (좌 : 핵펀치, 우 : 헤븐리 컴비네이션) >




< 드라이아웃이 없어 캔슬이 불가능한 상황 >

## 현재 구조와 활용 방식

인파이터의 전투 구조는 후딜레이가 긴 주요 스킬을
드라이아웃으로 끊어 빠르게 다음 공격으로 전환하는 흐름을 기반으로 합니다.

대표적으로 핵펀치, 헤븐리 컴비네이션 등의 후딜레이 캔슬 효율이 높지만,
단일 스택 구조로 인해 한 번의 캔슬 이후 공백이 생기거나
회피 타이밍을 놓치는 어려움이 발생합니다.

특히 저숙련 유저는 스킬의 마지막 타격 타이밍을 정확히 파악하지 못해,
드라이아웃을 너무 일찍 사용하면 딜로스가 발생하는 경우도 잦습니다.

## 문제점 요약

기존 드라이아웃은 단일 사용 구조로 인해
머슬 시프트나 발검술 등 다른 직업의 캔슬 스킬보다 유연성이 떨어집니다.

후딜레이가 긴 스킬이 많음에도 불구하고 스택이 하나뿐이라,
드라이아웃을 가장 효율적인 스킬(예: 핵펀치, 헤븐리 컴비네이션 등)에만
고정적으로 사용하는 경향이 생겼습니다.

이로 인해 전투가 단조로워지고,
홀리카운터와 같은 회피·이동용 캔슬 활용이 어려워지는 문제도 발생합니다.

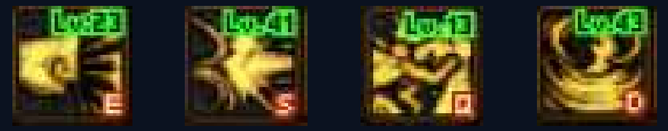
이러한 구조적 제약은 인파이터의 전투 방식을 제한하고,
상황에 맞춰 다양한 연계나 대응을 시도하기 어렵게 만드는 요인입니다.

# 패시브 스킬 - 드라이아웃 - 개선안

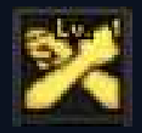





< 기존 UI (좌) / 변경 UI (우) >



< 캔슬 선택의 폭이 넓어진 후딜레이가 긴 스킬들 >



< 적극적으로 활용 가능해진 홀리카운터 >

| | 개선 전 | 개선 후 |
|---|---|---|
| 구조 | 단일 스택 | 2스택 |
| 활용 | 한정적인 연계 | 다양한 스킬 연계 |
| 리스크 | 회피, 공격 중 택1 | 회피, 공격 동시 운용 가능 |
| 플레이 성격 | 숙련자 중심 | 숙련도별 접근성 확보 |

2스택 구조 도입으로 인파이터의 전투 흐름이 유연해지고, 상황 대응력이 향상됩니다.

## 드라이아웃 스택화

이번 개편은 드라이아웃을 2회 스택형으로 변경했습니다.

1스택은 공격 중 후딜레이 캔슬용,
1스택은 회피 및 재진입 대응용으로 분리해 사용할 수 있습니다.

이를 통해 인파이터는 공격 중에도 즉각적인 회피 전환이 가능해졌으며,
후딜 캔슬 효율이 특정 스킬에 고정되던 문제도 완화됩니다.

드라이아웃은 이제 ‘리듬 조절과 생존 판단’을
동시에 담당하는 핵심 스킬로 진화합니다.

## 전투 및 플레이 다양성 확대

단일 스택 구조에서는
드라이아웃의 사용처가 핵펀치, 헤븐리 컴비네이션 등에 고정되어
전투가 다소 단조로워지는 경향이 있었습니다.

이제는 여유 스택을 활용해
어그레시브 저지먼트, 코크 스크류 블로우 등
다양한 스킬의 후딜을 자유롭게 캔슬할 수 있으며,
빠른 템포의 콤보 루프 구성도 가능합니다.

결과적으로 숙련자는 공격 리듬의 다양화,
초심자는 드라이아웃 활용 부담 완화를 얻게 됩니다.

# 액티브 스킬 - 스위칭 - 개요





적극적인 인파이팅을 구사하는 헤글러







아웃복싱 스탭을 구사하며 상대의 공격을 보고 회피하는 헤글러

## 상황에 따라 변하는 전투 전략

현실 복싱에서는 상대의 스타일, 리치, 운영 전략, 약점에 따라
전투 방식을 유연하게 전환하는 복서들이 존재합니다.

대표적인 예가 마빈 헤글러입니다.

전성기의 그는 초반엔 아웃복싱으로 거리 싸움으로 주도권을 잡고,
중·후반에는 인파이팅으로 압박해 흐름을 장악했습니다.

이러한 전환은 단순한 거리 조절이 아니라,
상황에 따라 전투 리듬을 재구성하는 전략적 선택이었습니다.

## 현실 복싱의 전략을 시스템화

이번 인파이터 개선안의 스위칭 시스템은
이러한 복싱 전략을 전투 구조에 반영한 시스템입니다.

각 모드는 서로 다른 리스크와 리턴을 가지며,
플레이어는 상황·거리·패턴에 따라
인파이팅과 아웃복싱을 전환하며 전투를 설계할 수 있습니다.

이를 통해 유저들은 현실 복싱에 가까운 전투를 즐기며,
그 속에서 자신만의 플레이를 만들어갈 수 있습니다.

# 액티브 스킬 - 스위칭 - 내러티브



## 인파이팅 모드




인파이터 레퍼런스 - 파퀴아오

핵심 키워드: 근거리 압박형 / 순간 폭발력 / 빠른 연속 타격

| 현실 복싱에서의 특징 | 인게임 적용 |
|---|---|
| 상대에게 바짝 붙어 근접전 유지 | 리스크 - 리턴 구조 중심 설계 |
| 빈틈을 주지 않는 압박 | 공격속도 증가, 드라이아웃 쿨타임 감소,<br>무력화 게이지 감소량 소폭 증가 |
| 방어보단 지속 공격 중심 | 생존, 회피 보다 공격 효율이 더 좋은 구조 |
| 결정적 한 방보다는 지속적인 연타로 압도 | 공격력 증가가 아닌 스킬 쿨타임 감소를 통한 dps 향상 |

## 아웃복싱 모드



아웃복서 레퍼런스 - 메이웨더

핵심 키워드: 거리 유지형 / 타이밍 중심 / 정확도·판단형 전투

| 현실 복싱에서의 특징 | 인게임 적용 |
|---|---|
| 직관과 발놀림으로 거리 조절 | 더킹 대시, 스웨이 이동 거리 증가 / 이동속도 증가 |
| 효율적 타격, 맞불보단 피하기 중심 | 스킬 범위 증가, 공격력 상승 |
| 안정적 리듬과 타이밍 확보, 피로도 낮음 | 비교적 여유로운 플레이를 통한 생존, 회피력 상승 |
| 정확한 거리 유지로 효율을 극대화하나, 파괴력은 낮음 | 인파이팅 모드에 비해서 조금 낮은 딜 기대값 |

# 액티브 스킬 - 스위칭 - 모드 별 적용 효과

## 기획 의도

- 리스크-리턴 균형 설계:
  인파이팅은 “고난이도·고보상”,
  아웃복싱은 “저난이도·안정보상” 구조로 명확히 구분합니다.

- 숙련도 기반 성장 곡선:
  초보자는 아웃복싱 중심으로 안정적인 플레이가 가능하며,
  숙련자는 인파이팅과 아웃복싱을 병용하여 극한의 고점을 추구할 수 있습니다.

- 전투 흐름의 다양화:
  한 가지 모드에 의존하지 않고, 패턴·상황에 따라 모드를 전환하며
  플레이 리듬을 스스로 설계할 수 있습니다.

- 핵심 메시지:
  리스크 감수에 비례한 효율이라는 논리 아래,
  두 모드가 서로 보완 관계를 이루도록 만들었습니다.

## 인파이팅 모드

핵심 콘셉트: 근거리 리스크 감수, 쿨타임 효율로 극딜 구간을 단축하는 공격 집중형 모드

| 항목 | 변경 내용 |
|---|---|
| 쿨타임 | 스킬 쿨타임 10% 감소 |
| 드라이아웃 | 쿨타임 감소 -> 연계 효율 상승 |
| 공격 템포 | 공격속도 증가 |
| 리스크/리턴 구조 | 리스크 ↑ (근거리 전투 중심) 리턴 ↑ (쿨감 효율에 따른 DPS 상승) |
| 예상 실전 딜량 | 아웃복싱 모드 +4% |

## 아웃복싱 모드

핵심 콘셉트: 안전 거리 유지, 이동 중심의 회피형 스타일. 범위·기동성을 통한 안정적 DPS 확보

| 항목 | 변경 내용 |
|---|---|
| 데미지 | 스킬 공격력 증가율 +1% |
| 기동력 | 이동속도 증가, 더킹·스웨이 이동 거리 +20% |
| 스킬 범위 | 스킬 범위 증가, ‘권풍’ 적용 |
| 리스크/리턴 구조 | 리스크 ↓ (거리 유지 중심) 리턴 ↓ (딜 기댓값 낮음) |
| 예상 실전 딜량 | 인파이팅 모드 - 4% |

# 액티브 스킬 - 스위칭 - 밸런싱 기준



## 밸런싱 설계 기준

1. 추가 보정:
   인파이팅 모드의 10% 쿨타임 감소는
   인게임 동일 등급 아이템 간의 쿨타임 감소와
   스킬 공격력 증가 간 밸런싱 비율 구조를 참고하여,
   약 1.6~2.0 구간의 효율 범위를 채용했습니다.

   해당 비율에 따르면 동등 효율 기준 스킬 공격력은 약 +6~7% 수준이지만,
   아웃복싱 모드의 범위·채널링 이점으로 인해
   실전 효율이 더 높게 나타날 것으로 예상되므로,

   인파이팅 모드는 리스크·조작 난이도를 감안해 표기상 딜량을 높게 설정하고,
   아웃복싱 모드의 스킬 공격력 증가율은 +1~2% 수준으로 보정했습니다.

   이를 통해 양 모드 간 실전 딜 격차가 약 4% 내외로 수렴하도록 설계했으며,
   필요 시 아웃복싱 모드의 스킬 공격력 증가율을 조정하여 밸런스를 조절할 예정입니다.

2. 쿨타임 감소 상한 및 효율 전환 설계:
   인파이터는 평균 세팅 기준 약 37.6% 쿨타임 감소 효과를 보유하고 있습니다.
   (윌드라이버 + 마법석 + 베누스 고유 융합석 4부위)

   이 상태에서 칠흑의 정화 세트 타락 모드 사용 시
   쿨타임 감소가 상한 수치인 70%를 초과하는 경우가 발생합니다.

   이를 고려하여 인파이팅 모드의 추가 +10% 쿨타임 감소 효과는
   상한을 초과할 경우 무력화 게이지 감소량 증가로 전환되며,
   성능 손실 없이 리스크-리턴 구조를 유지할 수 있도록 설계되었습니다.

## 참고 사례: 동일 등급 내 밸런스 비교

| 아이템 | 옵션 비교 | 데미지 증가량 대비 쿨타임 감소 비율 |
|---|---|---|
| 인요의 황혼 | 데미지 12.3% vs 쿨타임 감소 20% | 1.626 |
| 새겨진 기억의 해방 볕 vs 해일 | 데미지 7% vs (1% 데미지 + 쿨타임 감소 10%) | 1.684 |
| 무지: 망각의 순간 vs 창조: 비틀린 공간 | 데미지 15% vs (4% 데미지 + 쿨타임 감소 20%) | 1.98 |

인게임 아이템(인요의 황혼, 창조 반지 등)의 데미지 증가량 대비 쿨타임 감소 비율들을 참고하여,
인파이팅·아웃복싱 모드 간 밸런스 지표로 활용했습니다.

$$\text{딜쿨비 (DCR)} = \frac{\text{쿨타임감소율차이}}{\text{데미지증가율차이}}$$

< 사용한 계산식 >

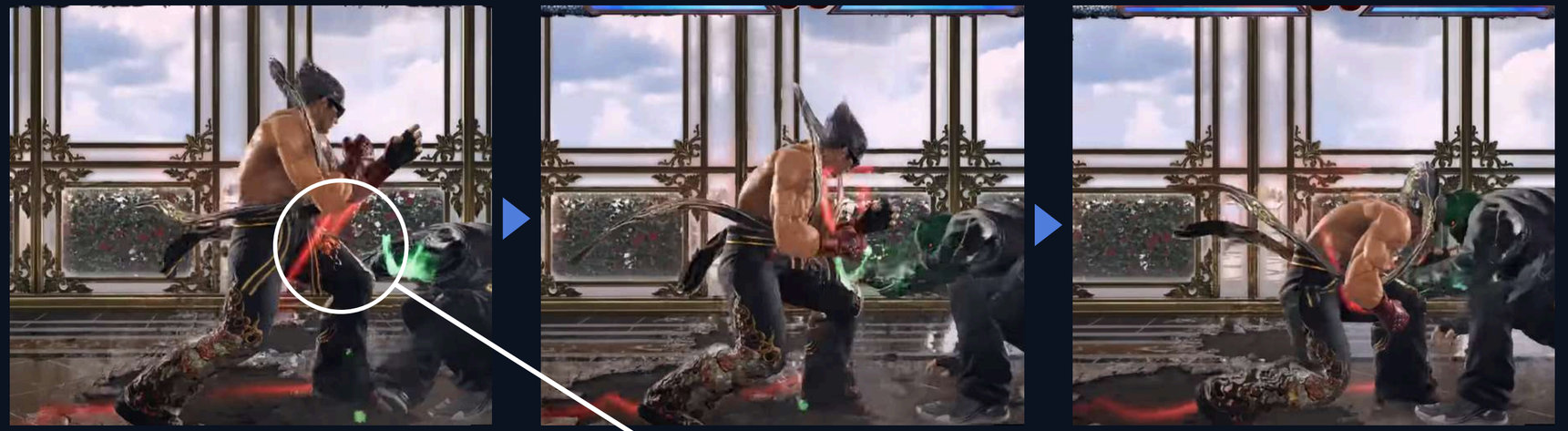
## 세부 밸런스 고려 항목

- 스킬 범위: 아웃복싱 모드의 권풍 등 일부 스킬 범위 증가로 실전 딜 효율이 상승합니다. (딜 누락률 감소)
- 이동속도: 더킹 대시, 스웨이의 이동거리 증가로 생존력과 안정성이 강화됩니다.
- 쿨타임 감소 효율: 인파이팅 모드는 기본적으로 채널링 기반의 근접형 구조로, 효율이 좋지는 않지만,
  드라이아웃의 2스택화 및 쿨타임 감소로 이전보다 쿨감의 체감 효율이 개선되었습니다.
- 난이도 보정: 인파이팅 모드는 리스크·조작 난이도 모두 높아,실전 딜량을 아웃복싱보다 높게 설정했습니다.

# 액티브 스킬 - 스위칭 - 이펙트




< 오라 형태 레퍼런스 - 나루토 팔문둔갑 >



< 트레일 효과 레퍼런스 >

## 이펙트 종류

각 모드의 특징이 시각적으로 즉시 인지될 수 있도록 설계했습니다.

인파이팅과 아웃복싱 모드 전환 시 오라의 색상이 달라져,
현재 플레이 중인 모드를 직관적으로 구분할 수 있습니다.

이펙트의 색상은 플레이 스타일의 변화를 상징적으로 표현합니다.

| | |
|---|---|
| 전신 오라 | 전신에 흐르는 에너지 효과가 발생하며,<br>모드에 따라 색상이 달라집니다. |
| 트레일 효과 | 전신 잔상형 이펙트가 아닌,<br>공격 순간 주먹 궤적을 따라 짧게 번쩍이는 광효과를 의미합니다.<br>공격 동작이 더욱 역동적이고 현란하게 보이도록 연출합니다. |

## 모드 별 이펙트 색상



< 전신 오라 색상 톤  인파이팅(좌), 아웃복싱(우) >

## 전신 오라 범위



# 액티브 스킬 - 스위칭 - 상세 설명

## 더킹 대시 타임라인




## 스킬 정보

| 스킬명 | 스위칭 | 습득 레벨 | 20 |
|---|---|---|---|
| 스킬 타입 | 액티브 | 쿨타임 | 7초 |
| 캐스팅 시간 | 0.2초 | SP 소모량 | 0 |
| 스킬 아이콘 |  AI 생성 이미지 | | |

## 스킬 설명

인파이팅과 아웃복싱 중 하나를 선택하여 사용할 수 있습니다.
던전 입장 시 인파이팅 모드가 기본 적용됩니다.

[인파이팅]
- 스킬 쿨타임 10% 감소 (각성기 제외)
- 공격속도 +15%
- 드라이아웃 쿨타임 10% 감소
- 무력화 게이지 감소량 + 5%

[아웃복싱]
- 스킬 공격력 1% 증가
- 이동속도 +15%, 더킹 대시, 스웨이 이동 거리 20% 증가
- 스킬 범위 10% 증가
- ‘권풍’ 스킬 활성화

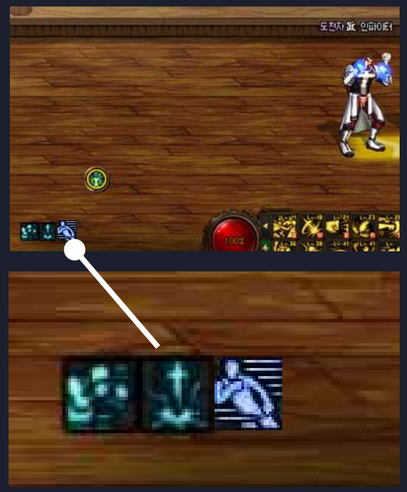
[권풍]
공격 시 대기를 타격하여 기압탄을 발사합니다. (쿨타임 7초)
(실전 딜량의 2% 정도를 차지하는것을 목표로 밸런싱합니다)

## 모드 전환 UI




아웃복싱 전환 인파이팅 전환

## 모드 상태 표시 UI



지속 버프칸에 표시

# 액티브 스킬 - 스위칭 - 권풍 개요



< 권풍 레퍼런스 - 나루토 가이 저녁 코끼리 >



< 다른 각도에서 사용 >

## 기획 의도

권풍은 아웃복싱 모드에서만 발동되는 전용 스킬로,
거리 유지 중심의 플레이에 적합한 원거리 스킬을 설계했습니다.

공격 시 주먹으로 대기를 타격해 기압탄을 발사하며,
3회째 발사에서는 범위와 위력이 강화된 ‘강풍’으로 변합니다.

아웃복서가 거리 너머에서 타이밍을 재며 압박을 가하는
현실적인 전투 감각을 강화합니다.

# 액티브 스킬 - 스위칭 - 권풍 - 이펙트, 스킬 범위



< 권풍 예시 >



< 인게임 적용 이펙트 예시 >

## 권풍 스킬 범위

*z축 범위는
인파이터의 키를 1을 기준으로 설정합니다.




x,y축 범위
z축 범위 1

## 강풍 스킬 범위

*z축 범위는
인파이터의 키를 1을 기준으로 설정합니다.




x,y축 범위
z축 범위 1.3



# 감사합니다

서정원

Tel 010 - 2315 - 3848

E-mail jweon1997@gmail.com

© NEOPLE Corporation All Rights Reserved.