

웨펀마스터 초각성(4차 각성) 기획 제안서

서정원

Tel 010 - 2315 - 3848

E-mail jweon1997@gmail.com

Copyright(C) 2005 NEOPLE INC. All Rights Reserved.

목차

1

개요

- 던파의 각성 시스템
- 초각성 기획 의도
- 만렙 확장 & 초각성 출시 시기

2

스토리 & 콘셉트

- 스토리
- 외형 콘셉트
- 전투 콘셉트

3

스킬

- 패시브 스킬 - 검의 묘리
- 액티브 스킬 - 천절검
- 액티브 스킬 - 이기어검 : 출
- 초각성 스킬 - 극섬

Copyright(C) 2005 NEOPLE INC. All Rights Reserved.

던파의 각성 시스템



< 검성 일러스트 >



< 검신 일러스트 >



< 眞:웨펀마스터 일러스트 >

각성의 의의

던파에서 전직/각성은 단순한 단계적 성장 시스템을 넘어,
플레이어가 키운 캐릭터가 어떤 서사를 거쳐 어떤 힘을 얻는가를 보여주는 장치입니다.

이 과정에서 서사의 진화는 곧 새로운 기술과 전투 체험으로 연결됩니다.
그리고 그 결과, 플레이어는 자연스럽게
“다음 단계에서는 어떤 변화가 찾아올까?”라는 기대감을 가지게 됩니다.

웨펀마스터의 각성 구조

- 검성 - 1차 각성
  → 평범한 자질에도 검을 놓지 않고 끝없이 수련하여,
  한계를 견뎌낸 끝에 깨달음에 도달

- 검신 - 2차 각성
  → 웨펀마스터 영웅들의 기술을 계승하며, 검술의 극한 경지에 도달

- 진: 웨펀마스터 - 3차 각성(진: 각성)
  → 모든 욕망과 집착을 비워내고 초심으로 돌아가, 무형의 검술을 완성

각성마다 서사의 확장과 동시에 신규 스킬의 추가/강화로 전투 경험이 새로워집니다.
따라서 각성은 **“성장 + 스토리 + 전투”가 동시에 확장**되는 구조입니다.

초각성 기획 의도



< 사도 카인(좌), 사도 힐더(우) >



<인간 최강자로 불리는 솔도로스(좌), 신검 양얼(우)>

서사적 배경

- 모험가는 이제 곧, 사도 중에서도 최정점에 선 존재들과 맞서야 하는 단계에 도달하게 됩니다.
  카인과 힐더는 이전까지의 어떤 적과도 비교할 수 없는 차원의 위협으로 다가옵니다.

- 그동안의 각성은 선배 웨펀마스터들의 길을 따라가며 힘을 계승하는 여정이었지만,
  이제는 그들이 닿지 못한 경지를 스스로 개척해야 할 때입니다.

필요성

- 새로운 힘의 필요성 :
  앞으로 마주할 더욱 강력한 적들을 상대하기 위해서는 새로운 힘이 필요합니다.

- 계승에서 개척으로 :
  이제는 계승자가 아니라 개척자로서, 선배들이 닿지 못한 경지를 열어야 합니다.
  (출시 시점은 강력한 적과 대면하기 직전이 가장 자연스럽습니다.)

유저 경험

- 새로운 힘의 획득 :
  4차각성을 통해 신규 스킬을 습득하며, 이전과는 또 다른 방식의 전투를 체험하게 됩니다.

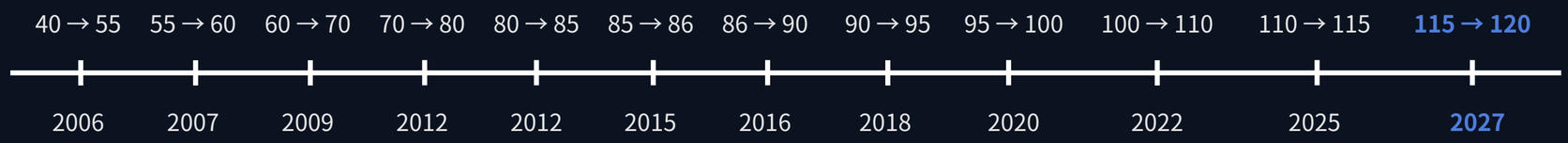
- 서사에 몰입, 성취감 :
  단순한 전투력 상승이 아니라, “최강의 사도와 맞서기 위해 성장했다”는 서사적 납득과 함께,
  이제는 전설을 잇는 후계자가 아닌
  스스로 새로운 신화를 개척하는 존재라는 성취감을 느낄 수 있습니다.

‘초각성’이라는 이름의 의미

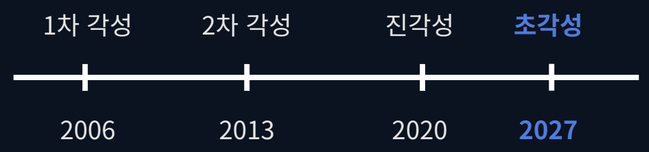
기존 진각성이 ‘깨달음과 완성(眞)’을 뜻했다면,
초각성은 그 완성을 뛰어넘는 ‘초월(超)’을 상징합니다.

더 이상 계승이 아닌, 스스로 개척한 새로운 경지를 담아내고자 했습니다.

만렙 확장 & 초각성 출시 시기



< 만렙 확장 타임라인 >



< 각성 출시 타임라인 >

만렙 확장

“2027년, 미카엘라 레이드 출시 이후 115 → 120 만렙 확장”

2026년 8월,
천해천 시즌의 최종 보스인 미카엘라 레이드가 출시될 예정입니다.

미카엘라를 쓰러뜨리는 시점은 장대한 서사가 마무리되는 순간이며,
새로운 시즌의 막을 여는 전환점이 됩니다.

이러한 맥락에서 115 → 120 만렙 확장은
새로운 시즌에서 등장할 더 강력한 적들과 맞서기 위한 준비 과정이 됩니다.

만렙 확장은 기존 최고 레벨의 한계를 넘는 새로운 목표를 제시하며,
기존 유저에게는 복귀 동기를, 현재 유저에게는 새로운 성장과 도전의 기회를 제공합니다.

초각성 출시 시기

각성 출시는 대체로 7년 주기로 이루어져 왔습니다.

- 1차 각성 : 2006년
- 2차 각성 : 2013년
- 진 각성 : 2020년

이를 기준으로 할 때, 2027년 초각성 출시는 약 7년 만으로,
기존 각성 주기와 비교했을 때도 충분히 적절한 시기입니다.

플레이어는 새 시즌 콘텐츠에 진입하기 위해 레벨업을 거쳐야 하고,
이 과정에서 얻은 스킬포인트는 자연스럽게 초각성 스킬 투자로 이어집니다.

또한 카인·힐더 등 최정점 사도와의 전투를 앞둔 시점에서
다가올 최강의 적들과의 전투에는 뚜렷한 격차가 존재하지만,
초각성은 그 간극을 줄이며 만렙 확장과 맞물려 플레이어의 성장을 설득력 있게 이끌어냅니다.

기획 의도

현재 던파 세계관에서 인간 중 최강으로 불리는 존재는 솔도로스이며,
그는 무려 2천 년의 세월 동안 수련을 이어온 끝에 절대적인 강함을 손에 넣었습니다.

그러나 앞으로 스토리 상 마주하게 될 카인과 같은 존재는,
설령 솔도로스라 할지라도 승리를 장담하기 어려운 격을 가진 강자입니다.

이런 맥락에서, 모험가 역시 단순히 기존의 성장만으로는
카인과 대적할 수 없다고 판단했습니다. 그렇기에 모험가가 또 다른 극한의 수련을 통해
초월하는 성장 서사를 거쳐야 한다고 생각했습니다.

2천 년에 달하는 세월은 아니더라도,
인간의 한계를 뛰어넘는 오랜 수련을 통해서만 도달할 수 있는 경지를 설정하고 싶었습니다.

이를 바탕으로, '시간의 방'이라는 공간을 무대로 모험가가 천 년에 가까운 수련을 거쳐
마침내 '검극(劍極)'이라는 새로운 경지에 오르게 되는 이야기를 구상했습니다.

이는 모험가가 세계 최강자들과 맞설 수 있는 필연성과 서사적 설득력을 부여하기 위한 장치입니다.





< 시간의 방 모티브 - 정신과 시간의 방(좌), 절망의 탑(우) >

전 직업 공통 스토리

천재 미쉘 쿠리오는 나벨의 기억 속 테라의 기술을 토대로,
'절망의 탑'과 유사한 시간이 느리게 흐르는 공간, '시간의 방'을 만들어낸다.

이곳에서는 배고픔도, 노화도 존재하지 않았다. 모험가는 다가올 규격 외의 강적들을 이겨내기 위해
끝없는 수련을 통한 깨달음이 필요하다고 판단하고, 스스로 그곳에 몸을 맡긴다.

그러나 머지않아, 불완전한 기술로 유지되던 입구가 붕괴해 버린다.

이제 공간을 파괴하지 않는 한 영원히 갇히고 말았다.
끝없는 시도와 실패, 같은 기술의 반복과 새로운 연계 실험. 그럼에도 탈출의 방법은 보이지 않았다.

검극 전용 스토리

육체는 늙지 않았으나 정신은 점차 피폐해져 갔다. 그 속에서 그는 첫 스승 G.S.D의 말을 떠올린다.
"기본이 중요하다." 검술의 근본은 단 두 가지 베기, 찌르기.

그 단순한 진리 속에서 답을 찾은 그는 무려 300년의 세월 동안 이를 연마했다.
어느 순간부터 허공만 가르던 칼끝이 공간 그 자체를 베어내기 시작했다.

그러나 공간은 곧바로 회복되었고, 이를 넘어서는 유일한 방법은 더 빠르고, 더 간결한 검로였다.
힘을 덜고, 동작을 간결히 다듬는 수련이 이어졌다.
파괴력은 줄었으나, 언젠가부터 균열은 다시 조금씩 깊어지기 시작했다.

그리고 1000년의 세월 끝에, 마침내 공간은 완전히 갈라졌다.

모험가는 '시간의 방'을 찢고 나오며, 공간조차 베어내는 검의 경지에 도달한다.

웨펀마스터 → 검성 → 검신 → 진:웨펀마스터. 그리고 그 너머,

그 누구도 닿지 못했던 경지가 열렸고, 훗날 사람들은 그것을 '검극(劍極)'이라 불렀다.

외형 콘셉트

무기

- 형태
  손에는 실제 검이 아닌
  검기가 응축된 검 형태의 오라가 생성됩니다.

  오라는 사용자의 의지에 따라 도, 소검, 광검, 대검, 둔기 등
  다양한 형태로 변환할 수 있습니다.

- 의미
  검은 더 이상 물건이 아닌,
  수련자가 쌓아온 모든 검술의 경지를 드러내는 상징입니다.

머리

- 짧은 머리
  수련을 거듭하는 과정에서 긴 머리카락이 방해가 되었고,
  스스로 머리를 잘라 짧은 머리가 되었습니다.



의상

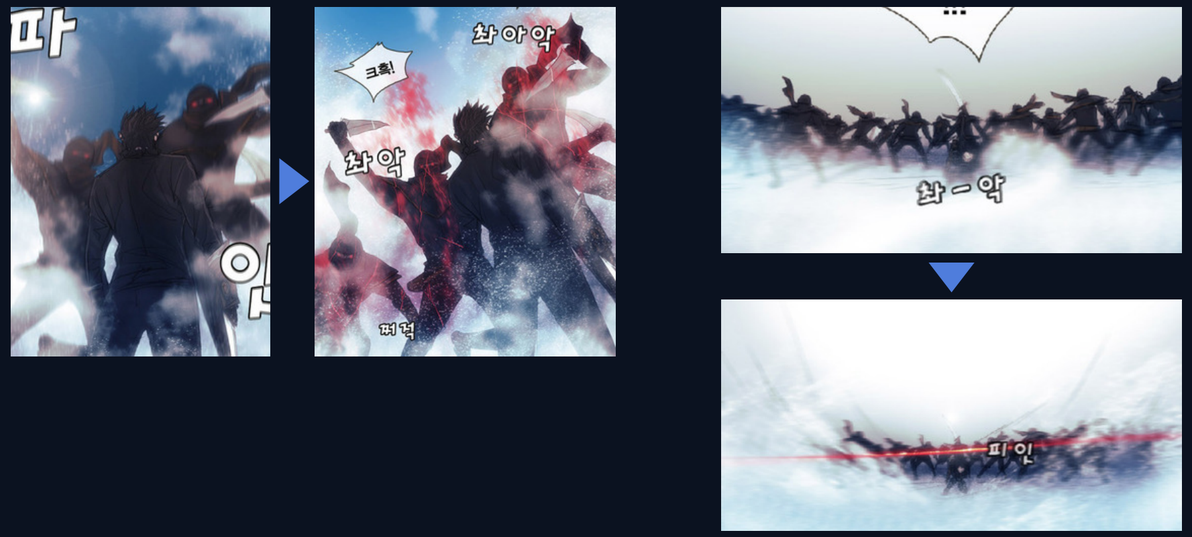
- 형태
  기존의 도포 스타일을 사용합니다.
  수백 년간의 수련으로 인해 곳곳이 찢기고 닳아 있습니다.

- 분위기
  불필요한 장식을 배제한 단순한 구성입니다.
  헤진 흔적은 있지만 전체적으로 군더더기 없이
  정리된 인상을 줍니다.

체형

근육질이지만 과도하게 크지 않고 절제된 균형을 지닌 체형.

AI 생성 이미지



< 공간 베기 모티브 - 웹툰 ‘마술사’의 검사 티메 >



< 다크나이트 - 디 앤드오브 타임 >



< 소드마스터 - 극 귀검술 : 시공섬 >

공간을 베는 검사

검극은 압도적인 속도로 공간 자체를 가르며
균열을 만들어내는 검술의 극한을 구현합니다.

천절검이나 극섬처럼 단 한 번의 베기로도 공간에 금이 가는 듯한 압도적 체감을 남기며,
이기어검 : 출은 수많은 검이 사방에서 쏟아져 나와 공간 전체를 갈라냅니다.

공간 자체를 단숨에 절단하는 절대적인 힘을 보여줍니다.

유사 직업과의 비교

- 다크나이트 : 시간을 정지시킨 뒤, 정지된 일격을 가합니다.
- 소드마스터 : 검술로 시간과 공간을 베어낼 수 있습니다.
- 검극 : 주변의 시간이 멈춘 듯 보일 정도의 압도적인 속도와 간결함으로 공간을 가릅니다.
  그 속도는 기존 소드마스터와 다크나이트의 검술을
  압도적으로 넘어서는 경지입니다.

스킬 공동 규칙

캐스팅 시간

- 모든 스킬은 즉시 시전됩니다.

스킬 레벨

- 마스터 레벨 : 40
- 최대 레벨 : 50

→ 기존 습득 레벨 50 이상의 스킬 구조를 그대로 계승합니다.

슈퍼아머

- 모든 스킬 사용중에 슈퍼아머 상태가 됩니다.

커맨드 사용 시 효과

커맨드 사용 시 MP 소모량 감소 및 쿨타임 감소 효과가 적용되지 않습니다.

패시브 스킬 - 검의 묘리 개요



< 류심 승 + 균열 적용 예시>



< 이펙트 레퍼런스 - 마흐나발 균열 >

기획 의도

현재 류심은 타점 불편(특히 공중 류심 충),
지나친 사용 빈도 등의 이유로
일부 유저들이 비선호하는 문제를 안고 있습니다.

이러한 이유로 패시브 보강 대상을 류심으로 정해
구조적 불편을 개선했습니다.
검의 본질(기본적인 베기·찌르기)에 집중하는 것이
내러티브적으로도 자연스러웠습니다.

또한 다수 스킬에 균열을 부여할 경우,
모든 스킬을 적중시켜야만 효율을 온전히 발휘하기 때문에
난이도가 과도하게 상승하며, 균열 이펙트가 과도하게 남발되면
연출의 개성과 차별성이 약화될 수 있다는 점도 고려했습니다.

스킬 설명

검의 묘리는
웨펀마스터의 기존 류심 계열 스킬을 강화하는 패시브입니다.
공격 지점에 절단된 균열을 생성하며,
광검·대검·소검·둔기·도의 각 류심 스킬 범위와
무형지경 효과를 반영해
무기별 특색이 살아 있는 차별화된 균열 범위를 보여줍니다.

적용된 스킬은 약 2배 수준의 기대 데미지를 가지지만,
쿨타임은 1.5배 증가합니다.

따라서 총 딜 효율은 약 1.33배 상승하며,
사용 빈도를 줄여 류심의 과도한 반복 사용으로 인한 불편함과
스킬 사용성을 함께 개선합니다.

내러티브

“기본이 중요하다. 검술의 근본은 단 두 가지, 베기와 찌르기다.”

그 단순한 진리 속에서 답을 찾은 모험가는
수백 년 동안 이를 연마했습니다.
처음에는 허공만 가르던 칼끝이,
어느 순간부터는 공간 그 자체를 베어내기 시작했습니다.

베기와 찌르기의 묘리를 깨달은 검극은,
더 이상 화려한 기술에 의존하지 않고 간결한 동작만으로도
공간에 균열을 일으키는 경지에 도달했습니다.

패시브 스킬 - 검의 묘리 상세

류심 쾌 - 류심 승 - 류심 충 연계 애니메이션, 타임라인



스킬 범위

류심 스킬이 지나간 자리에 균열이 생성됩니다.
광검·대검·소검·둔기·도의 특성과

무형지경의 무형검 효과가 함께 반영되어
무기마다 다른 균열 범위가 생성됩니다.

자세한 내용은 다음 페이지에서 다룹니다.

스킬 정보

스킬명	검의 묘리	다단히트 횟수	1회
스킬 타입	패시브	쿨타임	-
시전시간	-	커맨드	-
SP 소모량	90	무색 큐브 조각 소모	-
스킬 아이콘	 AI 생성 이미지		

스킬 설명

검극은 베기와 찌르기의 묘리를 깨달아,
기본 공격 및 전직 계열 스킬 공격력이 증가하고,
간결한 일격으로도 절단된 균열을 남깁니다.
류심 계열 스킬이 지나간 범위에 절단된 균열이 생성됩니다.

생성된 균열은 적에게 단 한 번만 추가 피해를 입히며,
직접 타격과 합산되어 기존 류심 스킬의
약 200% 수준의 기대 피해를 발휘합니다.
기본 공격 및 전직 계열 스킬 공격력 증가, 균열 지속시간 : 2초

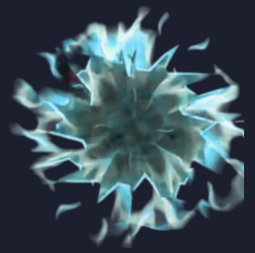
이펙트 레퍼런스



< 마흐나발 균열 >



균열 범위에 따라 형태를 조정하여 사용합니다.



하늘색 계열의 색으로 사용합니다.

이펙트 연출 예시



< 균열 생성 >

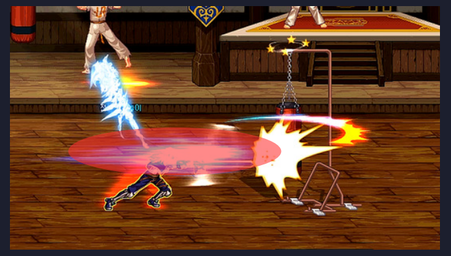


< 균열 소멸 >

패시브 스킬 - 검의 묘리 - 균열 범위

균열 생성 범위

류심 충



< 류심 충(광검, 도, 소검, 둔기) >



< 류심 충(대검) >



< 류심 충 내려베기(대검) >

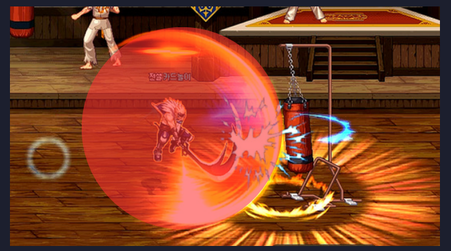


< 류심 충 내려베기(소검) >



< 류심 충(점프) >

류심 쾌



< 류심 쾌(광검, 대검, 둔기) >



< 류심 쾌(도) >



< 류심 쾌(소검) >



< 무형검 내려치기(둔기) >
바닥에 장판형으로 생성됩니다.

류심 승



< 류심 승(도) >



< 류심 승(대검) >

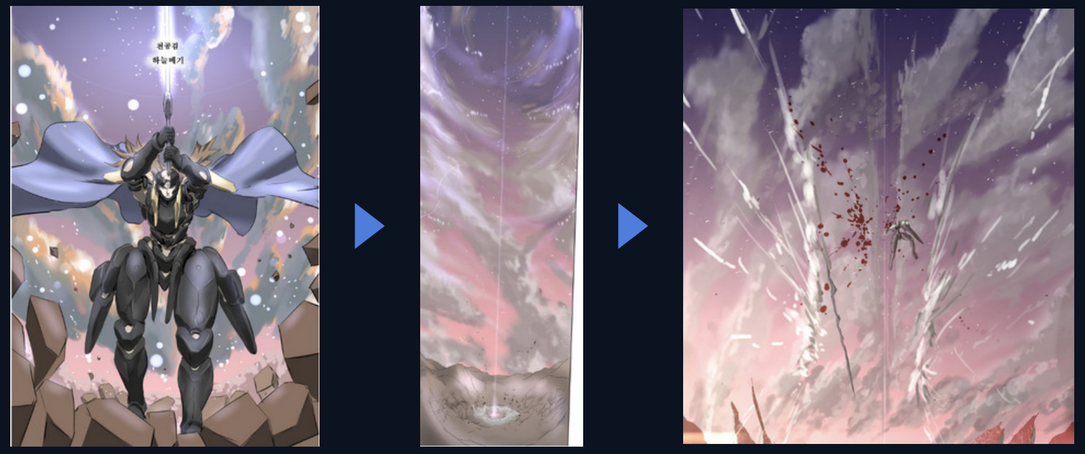


< 류심 승(광검) >



< 류심 승(소검, 둔기) >

액티브 스킬 - 천절검 개요



< 모티브 - 웹툰 ‘나이트런’의 하늘베기>



< 이펙트 레퍼런스 - 나루티밋 스톰 뇌절 쌍뇌진 >

기획 의도

천절검은 “베기의 경로에 있는 모든 것이 가차 없이 베어졌다”라는
압도적인 이미지를 전달하는 것을 목표로 합니다.

이를 위해 사전 동작에서 X자 베기를 남겨 강렬한 궤적과 긴장감을 형성하고,
이어지는 최종 세로 베기에서 X자 흔적이 갈라지며
강력한 일격으로 완결되는 장면을 연출했습니다.

플레이어는 단순히 공격을 시전한 것이 아니라,
공간 전체가 베어진 듯한 압도적 체감을 느낄 수 있도록 설계된 것이 핵심입니다.

스킬 체인을 효율적으로 활용할 수 있도록 ‘이기어검: 출’ 스킬과 같은 쿨타임을 가집니다.

내러티브

검극은“형(形)을 가진 모든 것을 베는 것조차 넘어, 무형(無形)마저 베어낸다”
라는 경지에 도달합니다.

천절검의 궤적은 구름과 하늘마저 갈라지게 하며,
그 흔적을 바라보는 자는
경로 위의 모든 것이 무력하게 베어졌음을 직관적으로 인지하게 됩니다.

천절검은 검극이 도달한 ‘공간을 가르는 압도적 힘’의 상징입니다.

액티브 스킬 - 천절검 상세

애니메이션, 타임라인



스킬 범위



스킬 정보

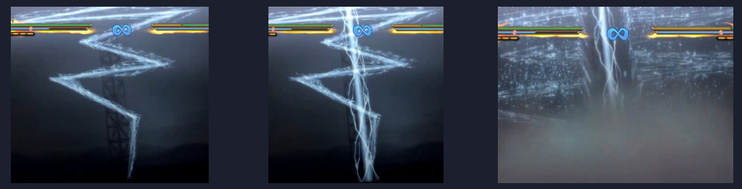
스킬명	천절검	다단히트 횟수	베기 당 5
스킬 타입	액티브	쿨타임	70초
시전시간	3.5초	커맨드	→ ← → ↓ z
SP 소모량	110	무색 큐브 조각 소모	9
스킬 아이콘	 AI 생성 이미지		

스킬 설명

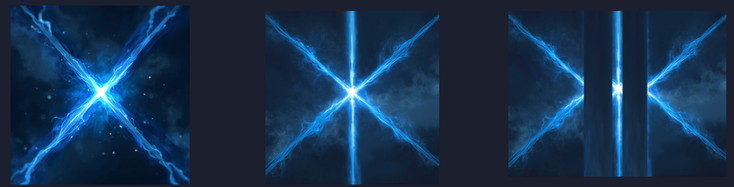
두 차례의 빠른 베기를 통해
X자 모양의 거대한 검기를 남기고,
이어 점프하여 공중에서 최종 일격을 가합니다.

마지막 일격은 현실의 공간을 가르는 듯한 힘으로 연출되며,
좌우로 갈라지는 검광과 함께 하늘이 갈라지는
압도적인 장면을 구현합니다.

이펙트 레퍼런스



< 나루티밋 스톰 4 뇌절 쌍뇌진 >

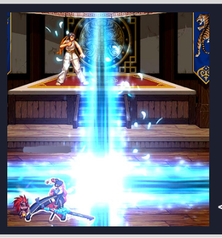


x자 검기 | 중앙 가르기 | 갈라지는 효과

AI 생성 이미지

이펙트 연출 예시

	 < 검신 - 차지 버스트 >
설명	대각선 방향으로 상단을 향해 베어 올립니다.

	 < 검제 - 십자검 >
설명	직선으로 상단에서 하단을 향해 베어 내립니다.

액티브 스킬 - 이기어검 : 출 개요



< 모티브 - Fate 시리즈 게이트 오브 바빌론 >



< 드래고니안 랜서 - 스케일 그라인더 >



< 레퍼런스 - 검은 눈의 사르포자 >

기획 의도

넓은 범위에서 강력한 화력을 발휘하며 공격하는 스킬입니다.

사방에서 쏟아지는 검의 기세를 통해
무게감과 위압감을 강조했습니다.

스킬 체인을 효율적으로 활용할 수 있도록
‘천절검’ 스킬과 같은 쿨타임을 가집니다.

레퍼런스

기본 아이디어는 Fate 시리즈의
게이트 오브 바빌론(GOB) 에서 모티브를 가져왔습니다.

다만, GOB나 드래고니안 랜서의 스케일 그라인더처럼
한 방향으로만 쏟아내는 구조가 아니라,

사방에 소환된 검들이 사출되는 방식을 채택했습니다.

사방에서 소환된 검이 한순간에 집중 포화되는 연출은
검은 눈의 사르포자 구체에서 착안했습니다.

내러티브

웨펀마스터는 2차 각성을 기점으로
이기어검술을 사용할 수 있습니다.

오랜 연마를 통해 어검술을 극한까지 다듬은 끝에,
이제는 무수히 많은 검을 불러내어
사출할 수 있는 경지에 이르렀습니다.

액티브 스킬 - 이기어검 : 출 상세

애니메이션, 타임라인



스킬 범위



스킬 정보

스킬명	이기어검 : 출	다단히트 횟수	사출 24 폭발 1
스킬 타입	액티브	쿨타임	70초
시전시간	4초	커맨드	→ ← → ↑ z
SP 소모량	120	무색 큐브 조각 소모	11
스킬 아이콘	 AI 생성 이미지		

스킬 설명

24개의 이기어검을 소환하여 사출합니다.

사출된 검은 공간을 베며 공격하고,

그 궤적에 남은 검흔은 마지막에 폭발합니다.

이펙트 레퍼런스





< 이기어검 생성 예시 >



< 1차 공격 레퍼런스 - 해방된 라르고 >



< 2차 공격 레퍼런스 - 해방된 라르고 >

이펙트 연출 예시



설명	투명한 상태에서 점차 선명해집니다.



< 검신 - 무형참 >

설명	검흔이 폭발합니다.

초각성 스킬 - 극섬 개요



배경 효과와 애니메이션 결합 예시

기획 의도

던파의 기존 각성 연출들은 화려한 이펙트와
웅장한 연출로 가득 차 있었습니다.
그러나 초각성 스킬 '극섬'은
이러한 흐름과 대비되는 절제된 반전미를 지향합니다.

불필요한 장식을 덜어내고,
단 한 번의 압도적인 일격으로
공간조차 갈라내는 무게감을 전달하는 것이 핵심입니다.

내러티브

극섬은 모험가가 시간의 방에서 수백 년의 수련 끝에 도달한 초월의 경지,
현실의 틀마저 갈라내는 일격 '검의 극의'를 담아낸 기술입니다.

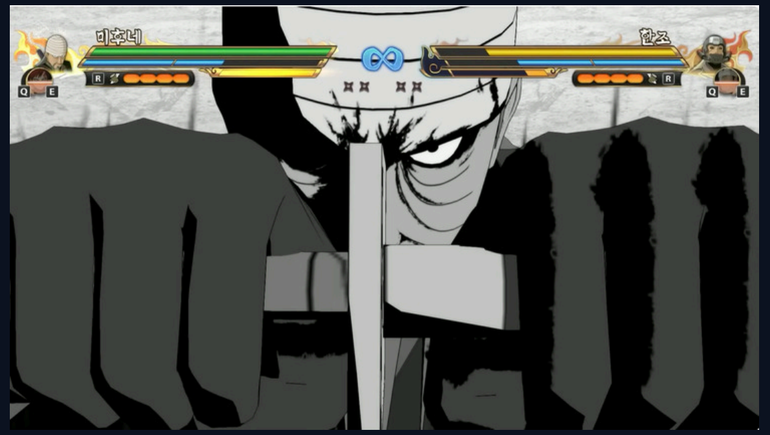
모든 것이 멈춘 듯한 정적의 순간,
오직 모험가만이 초월적 속도로 움직이며 단 한 번의 베기를 휘두릅니다.

그 일격은 허공을 넘어 공간을 가르고, 균열이 번져 나가며
세계가 산산이 갈라지는 듯한 압도적 체감을 남깁니다.

초각성 스킬 - 극섬 연출



< 배경 효과 레퍼런스 - 공간에 남은 검흔 >
(AI 생성 이미지)



< 컷신 레퍼런스 - 나루티밋 스톰 미후네, 한조 오의 >



< 잔상 레퍼런스 - 사이버펑크 산데비스탄 >

배경 효과

극섬의 배경 연출은 시간 정지와 공간 단절에 집중하여,
단순한 화려함보다 ‘절제된 긴장감’을 드러내도록 구성했습니다.

흰 배경 위로 비가 쏟아지는 장면에서 시작해,
검은 화면으로 전환되며 빗방울이 멈추고,
검격으로 인한 검흔과 균열이 화면을 가르며 퍼져 나갑니다.

또한 베는 순간과 효과음이 약간의 시간차를 두고 울려 퍼져,
마치 번개가 번쩍인 후 천둥이 뒤따라 치는 듯한
압도적 긴장감을 극대화합니다.

컷신

컷신은 액션성과 절제의 균형을 목표로 설계되었습니다.

동작의 속도감과 긴박함을 살리기 위해
잔상과 클로즈업 같은 애니메이션적 연출 기법을 활용하고,
납도 후 잠시의 정적을 통해 긴장감을 극대화합니다.

레퍼런스로 사용한 장면들(나루티밋 스톰 오의)은
이펙트가 아닌 카메라 무빙과 동작 구도 위주로 참고했으며,

약 6초가량의 분량 속에서 절제된 연출과
압도적 위력을 전달하도록 구성했습니다.

잔상 효과

극섬의 액션은 잔상 효과를 통해 극대화됩니다.

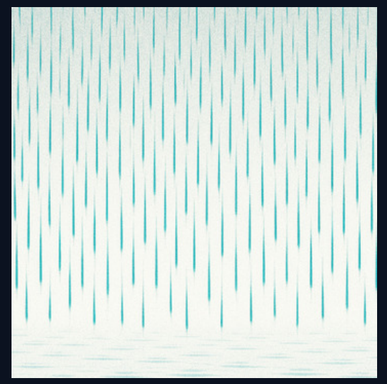
주변은 모두 멈춰 있는 정적 속에서,
사용자만이 초월적인 속도로 움직이며
단 한 번의 베기를 수행합니다.

이때 남겨지는 잔상은 움직임의 궤적을 시각적으로 강조해,
속도감과 위압감을 더욱 선명하게 체감하도록 돕습니다.

이후 납도 순간, 잔상이 사라지고
오직 검흔과 균열만 남아 세계를 베어냈음을 각인시킵니다.

초각성 스킬 - 극섬 배경 효과

*배경 효과는 AI 생성 이미지입니다.



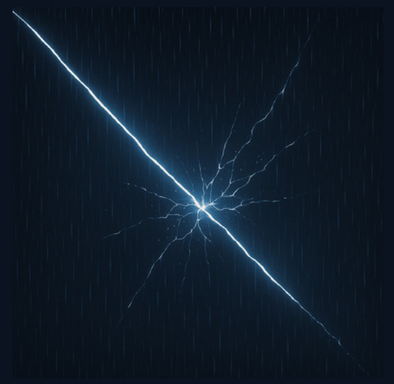
[1] 흰배경 + 빠르게 내리는 비



[2] 어두운 배경 + 느리게 내리는 비



[3] 검흔 생성



[4] 검흔을 중심으로 균열 생성



[5] 깨지는듯한 효과

설명

[1] 흰 배경 위로 세찬 비가 쏟아져, 정상적으로 흐르는 시간을 표현합니다.

[2] 화면 중심에서 검은색이 확산되며 장면 전환되고, 빗방울이 정지합니다.

[3] 검격이 지나가며, 그로 인해 배경에 검흔이 남습니다.

[4] 검흔으로 인해 배경에 금이 가기 시작합니다.

[5] 멈춘 공간이 깨지는듯한 연출로 마무리됩니다.

레퍼런스



< [1] → [2] 화면 색 전환 (주술회전) >



< 시간 정지 연출 (엑스맨 - 퀵실버) >

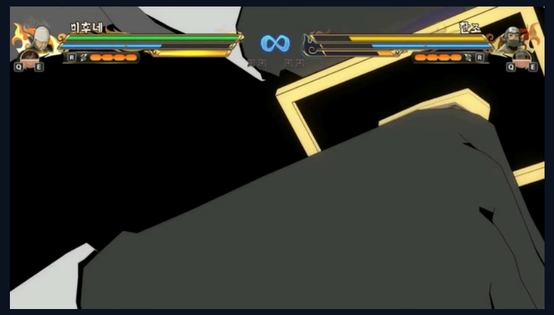


< 어두운 배경 + 비 (블레이드 - 테스타먼트) >

초각성 스킬 - 극섬 컷신 연출



[1] 정면 클로즈업 + 발검 준비



[2] 칼을 쥐며 손 클로즈업



[3] 발검 시작



[4] 측면 카메라로 시점 전환



[5] 줌 아웃



[6] 검은 화면으로 전환 + 검격 이펙트



[7] 앞으로 나아가며 베기 + 주변 사물이 잘리는 연출
(레퍼런스와 다르게 풀이 아닌 빗물이 잘리는 연출)



[8] 정면 카메라로 시점 전환 + 납도



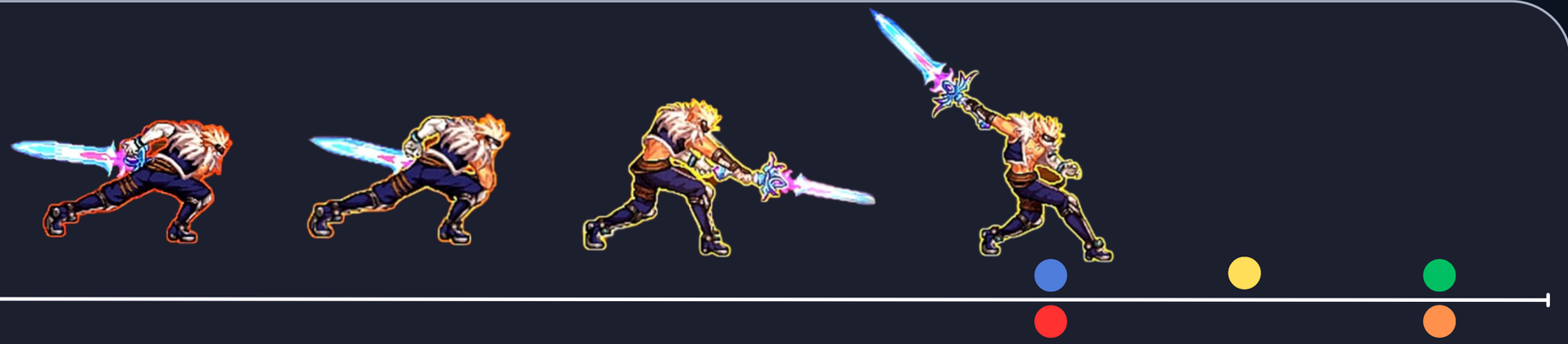
[9] 줌 아웃 + 검흔 노출
(배경만 참고)



[10] 줌 아웃 + 균열 생성
(배경만 참고)

초각성 스킬 - 극섬 상세

애니메이션, 타임라인



스킬 범위

맵 전체 공격 맵 전체 공격



스킬 정보

스킬명	극섬	다단히트 횟수	베기 1, 피니시 1
스킬 타입	액티브 스킬	쿨타임	450초
시전시간	8초	커맨드	→ ← → → z
SP 소모량	150	무색 큐브 조각 소모	30
스킬 아이콘	AI 생성 이미지		

스킬 설명

맵 전체의 적을 향해 단 한 번의 초월적 베기를 가합니다.
베기 동작 동안 남겨지는 잔상이 궤적을 드러내며
압도적인 속도감을 보여주고,

마지막에는 검흔과 균열이 화면을 가르며
금이 가고 깨지는 효과로
공간조차 베어낸 압도적인 힘을 각인시킵니다.

이펙트 레퍼런스



< 검격 레퍼런스 - 데빌메이크라이 버질 >



< 잔상 레퍼런스 - SAO 피부 아바타 >

이펙트 연출 예시

	< 블레이드- 스트레이트 샷 >
설명	이펙트가 투명한 상태에서 점차 선명해집니다.

	< AI 생성 이미지>		< AI 생성 이미지>
설명	배경에 검흔이 생깁니다.	설명	깨지는 효과가 발생합니다.



감사합니다

서정원

Tel 010 - 2315 - 3848

E-mail jweon1997@gmail.com

Copyright(C) 2005 NEOPLE INC. All Rights Reserved.