

블루 아카이브 탄력 장갑 신규 총력전 보스 - 메커니즘 및 전투 디자인 기획안

작성 일자 : 2025.09.29
작성자 : 김한얼

문서 개요

기획서 읽기 전

- 블루 아카이브에서만 사용하는 용어에 대한 정리 (P.15)
- 본 기획서는 총력전 디자인 문서로 재미 검증에 필요한 기본 정보만 담겨있습니다.

문서 개요

- 블루아카이브 용어 정리 (P.15)
 - 블루아카이브에서 사용하는 생소한 단어 및 다르게 사용되는 단어를 상세하게 설명
- 총력전 기본 정보
 - 탄력 장갑 보스
- 기획 의도 및 재미 요소
 - 전장 변화를 통한 전략 다양성 유도
 - 탄력 장갑 약점, 신규 스킬 시스템 (지휘 스킬), 치명타 기믹 언급한 3가지 요소의 이해를 통한 다양한 전략 구상



총력전 기본 정보

기본 정보

총력전 보스 정보	
방어 타입	탄력장갑
토먼트 / 인세인 / 루나틱 공격 타입	관통
페이지 1, 2 전장	야전, 실내
페이지 수	2
페이지 전환 조건	HP 60% 미만이 될 시

기획 의도

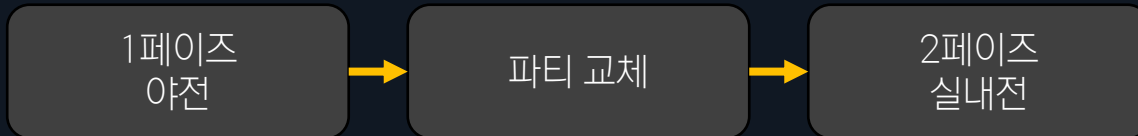
기획 의도

- **진동 약점 및 치명타 기믹**으로 진동 학생 및 평타 스킬 메커니즘을 가진 학생이 활약할 수 있는 총력전을 디자인
 - 모모이(메이드), 미도리(메이드), 시로코(*테러) 등
- 신규 총력전 스킬 시스템인 **지휘 스킬** 학습 후 해당 시스템을 이용한 **전술적 재미 제공**
 - 그로기 게이지를 일정 이상 누적 시 **지휘 스킬이 활성화**되며 그로기 게이지는 사용하기 전까지 누적
 - 발동 시 그로기 게이지 초기화, 누적된 수치만큼 트루 대미지를 입히며 **보스 그로기**



*예시 상황 - ATG 게이지로 인한 치명적인 공격 패턴 시 지휘 스킬을 발동 하여 보스 패턴 방어

- 전장 변화를 통한 전략 다양성과 진동 학생 선택 폭을 넓힘



총력전 재미 요소

총력전 재미 요소 - 지휘 스킬

- 총력전 보스는 ATG 기반 패턴으로 구성, 지휘 스킬 발동 시 그로기 및 ATG 게이지 감소
 - 지휘 스킬 2회 사용 시 보스 ATG 게이지가 빠르게 오르는 상태(분노) 진입으로 지루함을 해소하는 변수
- 지휘 스킬이 활성화 예상 타이밍은 입장 후 약 ATG 40% 타이밍
 - 보스 ATG 50% / 40% 패턴을 막는 경험을 주기 위한 타이밍 조정
 - 상세한 내용은 예시 타임 라인 참고 (P.13)



- 지휘 스킬 발동 시 축적된 그로기 게이지 만큼 트루 데미지를 주며 보스는 그로기 상태

총력전 재미 요소 - 기믹

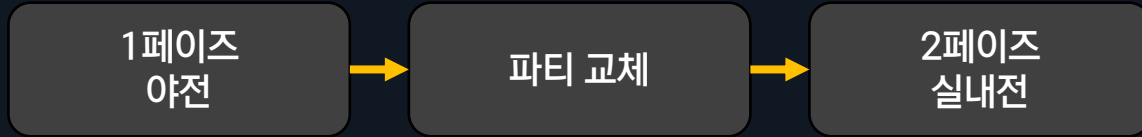
- 치명타 명중 시 100 스택이 쌓이며 유리한 버프 획득을 통해서 공격 템포를 극한까지 끌어올림
 - 공격 템포 요소
 1. 확정 치명을 통한 높은 치명타 대미지와 플로터
 2. 이후 점점 빨리지는 공격 속도로 몰아치는 템포



- 치명타 확정 버프를 통한 치명타 트라이 요소 제거
 - 타임 어택으로 경쟁

총력전 재미 요소 - 전략

- 페이즈 전환 시 **전장을 변화** 시켜, **전략의 변화**를 유도
 - 다양한 학생을 구성하여 사용 가능



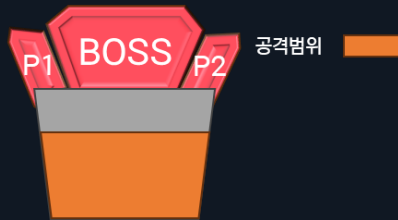
진동 스트라이커
야전 전투력 A 이상



진동 스트라이커
실내전 전투력 A 이상



- 2페이즈 전멸기 패턴 변화로 파티 전략 선택권 부여
 - 이동기를 사용하여 **범위 밖으로 패턴 회피**
 - 지휘 스킬을 이용한 **패턴 파훼**



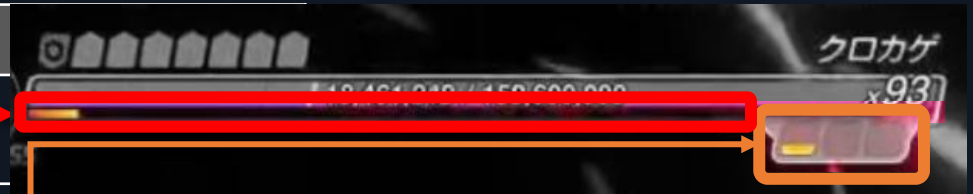
*변화한 패턴 범위

총력전 타임라인

블루아카이브 용어 정리

용어 정리

용어	설명
총력전	(구)엔드 콘텐츠 보스 레이드 콘텐츠
그로기 게이지	게이지가 특정 조건에 의해 가득 찰 시 그로기 상태가 된다.
그로기	보스의 행동을 저지하는 행위 (딜 타임)
ATG 게이지	보스 패턴 혹은 스킬 사용 게이지 각 보스마다 사용하는 방식이 다름
스트라이커	필드에 직접 등장하는 학생 (총력전 기준 4명 구성) 스트라이커 전멸 시 패배하게 된다.
스페셜	필드에 직접 등장하지 않는 학생 (총력전 기준 2명 구성)
학생	플레이어블 캐릭터를 학생으로 표기
지휘 스킬	총력전 신규 시스템으로 개별 문서 작성
공격, 방어 타입	학생과 적 상성 시스템 예시) 학생 폭발 공격 시 적이 경장갑일 경우 Weak(약점)
전장	전투가 이루어지는 스테이지 전장에 따라서 학생에게 버프 혹은 디버프 부여
토먼트/인세인/루나틱	총력전 콘텐츠의 난이도 이름 (토먼트 - 인세인 - 루나틱 순으로 난이도 상승)



	일반	폭발	관통	신비	진동
일반장갑	Normal	Normal	Normal	Normal	Normal
경장갑	Normal	Weak	Resist	Normal	Normal
중장갑	Normal	Normal	Weak	Resist	Resist
특수장갑	Normal	Resist	Normal	Weak	Effective
탄력장갑	Normal	Resist	Normal	Normal	Weak

시가전	야전	실내전
😊 전투력 S · 데미지 UP!	😊 전투력 B · 변동 없음	😡 전투력 D · 데미지 Down

버전 관리

버전	수정 내용	날짜	작성자
1.0	문서 분리	2025.09.29	김한얼
1.1	디자인 문서 분리 개요, 기획 의도 및 재미 요소 작성	2025.09.29	김한얼
1.2	개요 및 기획 의도 상세 작성 용어 정리 작성	2025.10.02	김한얼
1.3	재미 요소 재정리 전략 작성	2025.10.05	김한얼
1.4	예시 타임 라인 작성	2025.10.08	김한얼
2.0	맥락 정리, 용어 정리 전체적 문서 재정비 ↳ 재미 요소, 예시 타임 라인 작성 디자인 기획서 작성 완료	2025.10.25 2025.10.26	김한얼