

별의 현자

아스트로맨서





1. 개요

- 기획 의도
- 클래스 소개

2. 아이덴티티

- 아이덴티티
- 스킬의 양상
- 게이지

3. 아크패시브

- 깨달음
- 도약

4. 스킬

- 클러스터
- 각성기/초각성기
- 초각성 스킬
- 일반 스킬

개요
- 기획 의도
- 클래스 소개
아이덴티티
아크패시브
스킬

기획 의도

1. 아이덴티티의 변화에 직접적인 영향을 주는 일반 스킬

아스트로맨서는 전투 중 사용한 스킬을 기록하여 아이덴티티에 반영하는 독특한 시스템을 가지고 있습니다. 기록한 스킬의 양상에 따라 아이덴티티의 버프 효과가 변하며, 같은 양상의 스킬을 기록하면 아이덴티티 스킬을 활성화할 수 있습니다. 이로 인해 **일반 스킬**은 단순한 게이지 회복 수단이 아닌, **아이덴티티 운용 방식**과 **전투 흐름**을 결정하는 **핵심 요소**로 작용합니다.

2. 신속 베이스 캐릭터의 재발견

지금까지 신속 베이스 캐릭터는 지속적으로 보통의 피해를 주는 전투를 해왔습니다. 또한, 순간적으로 강력한 피해를 주는 전투 스타일은 특화 베이스 캐릭터의 전유물이었습니다. 이런 전통적인 구분에서 벗어나, **‘신속 베이스의 순간 피해형** 캐릭터가 있으면 **색다른 재미**를 줄 수 있지 않을까?’ 하는 생각에서 아스트로맨서의 깨달음 노드 컨셉과 방향을 정했습니다. 아스트로맨서의 **깨달음 노드** 컨셉은 **‘신속 베이스의 순간 피해’**, 이와 대비되는 **‘특화 베이스의 지속 피해’** 로 나뉘게 됩니다.

3. 검증된 매력의 연금술/점성술 컨셉으로 유저들의 흥미 유발

연금술과 점성술은 많은 작품에서 등장하여 익숙하고 매력적인 컨셉입니다. 여기에 **로스트아크의 색깔**을 더하여 유저들의 **흥미**를 **유발**합니다. 아스트로맨서는 **‘현자’** 계열의 클래스로 **연금술**과 **점성술**을 활용하여 우주의 힘을 구현하는 컨셉의 클래스입니다.
 * ‘현자’는 로스트아크에서 연금술의 전문가를 지칭하는 단어를 그대로 활용한 신규 뿌리 클래스입니다.

4. 로스트아크 내 관련 요소를 확장하여 새로운 기대감 제공

로스트아크에도 연금술과 관련된 콘텐츠가 있고, 점성술과 관련 지을 수 있는 요소가 있습니다. 이런 요소들을 확장하여 **새로운 기대감**을 **제공**할 수 있습니다.

	로스트아크 내 관련 요소	기대 효과	추후 업데이트 예시
연금술	불다이크 대륙 / 어비스 던전 - 현자의 탑 / 엘릭서 연성 및 부여	클래스의 다양성 증가 , 신규 뿌리 클래스에 대한 타당성 부여	현자의 두 번째 신규 클래스 ‘아머케미스트’ 출시
점성술	모험가 - ‘별의 선택 받은 존재’, ‘별이 움티운 약속된 아이’	점성술의 개념을 도입하여 세계관 확장 , 신규 성장 시스템에 대한 설득력 상승	신규 성장 시스템 - 별자리 연성 (신과 관련된 강한 힘)
	로스트아크 신들의 이름 = 별자리의 알파성 이름 (ex) 프로키온 = 작은개자리의 알파성		

개요

- 기획 의도

- 클래스 소개

아이덴티티

아크패시브

스킬



“별들이 우리를 인도할 것입니다.”

아스트로맨서는 연금술과 점성술을 활용하는 클래스입니다.

연금술로 마법진을 형성하고 별자리가 가진 신비로운 힘과 우주의 현상들을 구현하여 적에게 경외와 공포를 선사합니다.

IDENTITY

기록 모드 아스트로맨서는 게이지를 채운 후 기록 모드에 진입할 수 있습니다.

기록 모드에서는 사용한 스킬의 양상을 기록할 수 있고, 기록한 양상에 따라 다른 버프 효과를 얻을 수 있습니다.

만약 같은 양상을 두 번 기록한다면 기록 모드 상태에서만 사용할 수 있는 클러스터 스킬이 활성화 됩니다.

상황에 맞게 양상을 기록하여 다양한 버프 효과들과 클러스터 스킬을 활용한 전략적인 전투를 할 수 있습니다.



아이덴티티 | 기록 모드



대표무기 | 태블릿

개요

- 기획 의도

- 클래스 소개

아이덴티티

아크패시브


스킬

“ 하늘을 올려다보는 자들은 많지만, 그 속에서 질서를 찾고 힘을 끌어낼 수 있는 이는 극히 드물다.

아스트로맨서는 연금술로 세상의 원리를 탐구하는 현자 중에서도 **별자리를 통해 우주의 원리를 해석하고 이를 전장에 응용하는 자들**이다.

아스트로맨서에게 맞서는 적들은 우주를 연상시키는 강대하고 신비로운 힘 앞에 경외감과 공포감을 느낄 것이다.”

- 볼다이크 어느 현자의 기록 中

레퍼런스 이미지	기획 의도				
	‘연금술’과 ‘점성술’에 로스트아크의 색깔을 더하여 유저의 흥미를 유발 하고 새로운 기대감을 제공 하는 클래스				
	일반 스킬이 아이덴티티의 변화에 직접적인 영향 을 주어 유저의 선택에 따라 아이덴티티 운용 방식이 변하는 클래스				
	클래스 설명				
	아스트로맨서는 점성술 로 우주의 현상을 이해 하고 연금술 로 우주의 현상을 구현 하여 전투에 활용하는 클래스입니다.				
	황도 12궁 컨셉인 [별자리 스킬] 과 유성우/성운/오로라 등 우주의 현상 컨셉인 [현상 스킬] 을 사용합니다.				
	클래스 명	영문 명	뿌리 클래스	대표 무기	소개 문구
	아스트로맨서	Astromancer	현자	태블릿	“별들이 우리를 인도할 것입니다.”
	아이덴티티	역할	공격 타입	전투 스타일	
	기록 모드	원거리 딜러	비 방향성	일반 스킬과 아이덴티티를 전략적으로 사용하며 다양한 방식으로 운용합니다.	
	특화 계수			기본 스탯	
	타격 시 아스트랄 게이지 회복량 증가		0.44	<ul style="list-style-type: none"> 공격력이 지능의 영향을 받습니다. 체력 1당 최대 생명력이 2.0증가합니다. 방어력이 95% 적용됩니다. 	
	별자리 스킬의 피해량 증가		0.25		
	클러스터 스킬의 피해량 증가		0.75		
	각성 스킬의 피해량 증가		0.1527		

- 클러스터 스킬(아이덴티티 스킬)의 피해량이 캐릭터 전체 피해량의 40~50%를 차지하도록 특화 계수를 조절합니다.
- 다른 원거리 클래스의 체력/방어력 계수는 다음과 같으며, 아스트로맨서도 이와 비슷하게 체력/방어력 계수를 설정합니다.

[기공사 : 2.1 / 105%] [소서리스 : 2.1 / 95%] [건설링어 : 2.0 / 95%]

개요

- 기획 의도

- 클래스 소개

아이덴티티

아크패시브

스킬

대표무기 : 태블릿

태블릿은 **사슬이 달린 나침반** 형태의 무기로 볼다이크 NPC 마리우의 무기 '썬더 스톰'과 같이 **필요한 부분만 남긴 호문쿨루스**입니다.

연금술과 **점성술** 컨셉을 더욱 강조하기 위해 **형태를 변형**하거나, **사슬의 길이를 조절**하여 우주의 힘을 구현합니다.

형태 변형

나침반(지구 자기장으로 방향을 찾는 도구), **혼천의**(천체 관측 기구)



[나침반]



[혼천의]

길이 조절

'무언가를 연결'하는 용도에 집중

사슬로 마법진을 형성하여 우주의 힘을 구현하거나, 스킬 효과로 형성된 별을 연결합니다.



[사슬로 그려진 마법진]



[별 연결 예시 : LoL / 신드라 / w스킬]

무기 착용 모습 (인게임)

기본적으로 사슬이 팔을 휘감고 있으며, 나침반의 크기는 기공사의 무기 '기공패'와 비슷합니다.

평화 상태

나침반에 가까운 쪽의 사슬을 손에 쥐어 착용합니다.



전투 상태

반동을 이용해 나침반을 살짝 띄운 후 손으로 나침반의 뒷면을 잡습니다.



[전투 상태 무기 파지 예시]

기록 모드

[기획 의도] 유저의 스킬 사용이 아이덴티티의 변화에 직접적인 영향을 주도록 설계하여 전략적인 전투 경험과 숙련도 증가에 따른 성취감을 제공합니다.

적에게 공격을 적중시키면 기록 게이지를 획득합니다. 기록 게이지를 모두 채우면 [Z]키를 입력하여 '기록 모드'에 진입할 수 있습니다.

- 기록 모드 상태에서는 사용한 스킬의 양상을 기록합니다. (최대 2개)
- 기록 모드 상태에서는 **치명타 적중률**이 **30%** 증가하며 기록한 양상에 따라 추가 효과를 획득할 수 있습니다. (양상 별 추가 효과 : [p.9 / 아이덴티티 - '기록 모드' 중 스킬의 양상](#) 참고)
- 기록 모드에 진입 시 **주변의 적**에게 약한 피해를 주며 10초간 **치명타 저항률**을 감소시킵니다.
- 기록한 **두 양상이 같으면** 강력한 피해를 주는 '**클러스터 스킬**'이 **활성화**됩니다. 기록 모드 상태에서 [Z]키를 입력하여 클러스터 스킬을 사용할 수 있습니다.
- 기록 모드는 **10초** 동안 지속되지만, 아이덴티티 스킬을 사용하면 즉시 종료됩니다.

기록 모드 이펙트

연금술(금색 마법진), 점성술(보라색 오라) 컨셉을 강조

등 뒤에 금색 마법진이 형성되고, 보라색 오라가 캐릭터의 몸 주변에 일렁입니다.



개요

아이덴티티

- 기록 모드

- 기록 게이지

- 클러스터

아크패시브

스킬

양상 기록

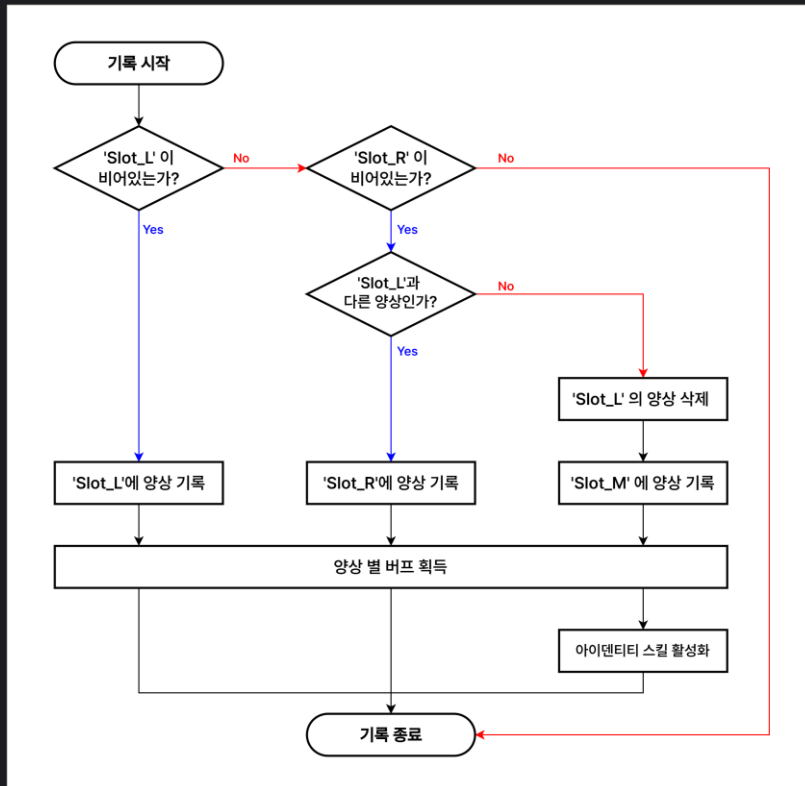
'양상 기록'은 기록 모드에 진입하여 사용한 스킬의 양상을 기록 하는 것을 의미합니다.

- 적중 여부와 관계 없이 **스킬이 성공적으로 시전** 되었을 때 해당 스킬의 **양상이 기록**됩니다.
- 스킬이 **시전 중 캔슬** 되는 경우 **양상이 기록되지 않습니다**.
- 기록 모드가 종료되면 기록된 양상이 모두 삭제됩니다.

양상 기록 프로세스

양상은 기록 슬롯에 기록합니다. (p.12 / 아이덴티티 - 기록 게이지 - '기록 슬롯' 참고)

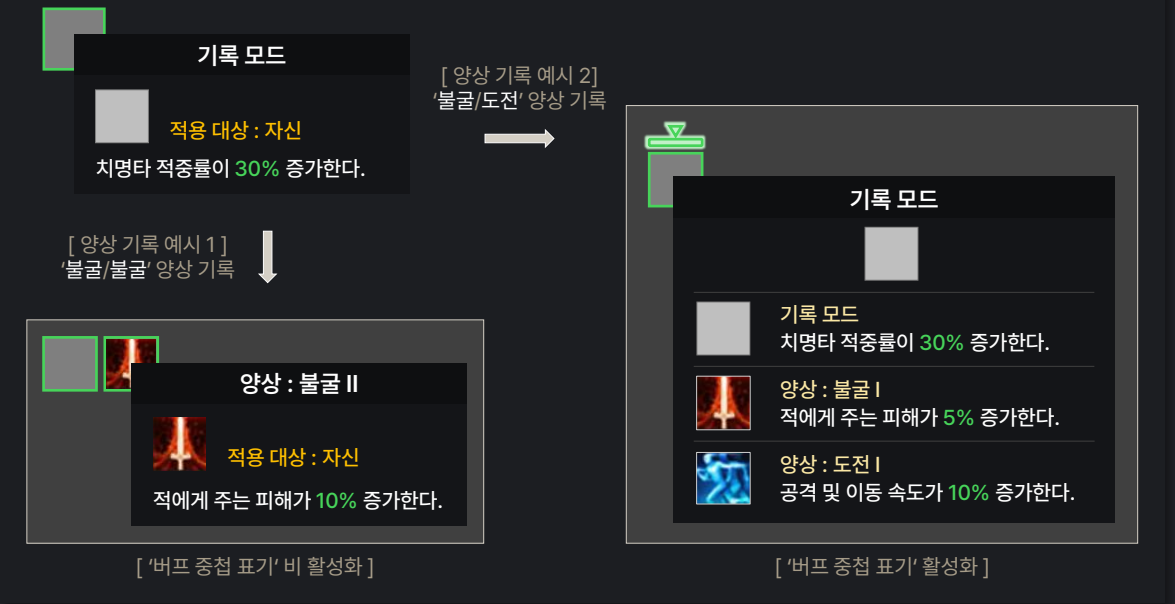
글을 왼쪽에서 오른쪽으로 쓰고 읽는 방식과 같이 왼쪽 슬롯부터 기록합니다.



버프 UI

양상 별 효과를 구분하기 위해 버프 효과를 분리하여 표기합니다.

기록한 양상에 따라 다른 효과가 추가되므로 '버프 중첩 표기' 옵션이 권장됩니다.



스킬의 양상

[기획 의도] 점성술에서 황도 12궁을 활동 양상에 따라 분류하는 방법을 통해 전략적 활용을 유도합니다.

양상은 아스트로맨서의 스킬을 분류하는 방법 중 하나로, 아이덴티티 '기록 모드'를 위해 필요한 분류 방법입니다.

- 기록한 스킬의 양상에 따라 다른 버프 효과가 기록 모드의 효과에 추가됩니다.
- 스킬의 양상은 기호와 색깔을 통해 직관적으로 구분할 수 있습니다. (양상 별로 기호가 상징하는 도형이 다릅니다.)

도전 양상 - △, 빨강 불굴 양상 - □, 파랑 적응 양상 - ○, 초록 발현 양상 - ☆, 검정

스킬 종류	양상	단일 기호 예시	완성 기호 예시	해당 스킬	추가 버프 효과
[별자리 스킬]	도전			양자리, 게자리, 천칭자리, 염소자리	공격 및 이동 속도 10% 증가
	불굴			황소자리, 사자자리, 전갈자리, 물병자리	적에게 주는 피해 5% 증가
	적응			쌍둥이자리, 처녀자리, 사수자리, 물고기자리	재사용 대기 시간 10% 감소
[현상 스킬]	발현			모든 [현상 스킬]	치명타 피해량 10% 증가



[서로 다른 양상 기록 예시]



[서로 같은 양상 기록 예시]

- 단일 기호는 해당 양상을 첫 번째로 기록할 시 적용 되는 기호로 게이지의 'Slot_L/Slot_R'에 표시됩니다.
- 완성 기호는 같은 양상을 연속으로 두 번 기록할 시 적용 되는 기호로 게이지의 'Slot_M'에 표시됩니다.

개요

아이덴티티

- 기록 모드

- 기록 게이지

- 클러스터

아크패시브

스킬

스킬의 양상 확인 방법 (인게임)

전체 목록 창

아르카나의 덱 확인 방법과 유사

아이덴티티 게이지의 버튼 클릭하여 전체 목록을 확인합니다.

개요

아이덴티티

- 기록 모드

- 기록 게이지

- 클러스터

아크패시브

스킬

스킬 양상
X



양 자리
계 자리



황소 자리
사자 자리



쌍둥이 자리
처녀 자리



천칭 자리



염소 자리



전갈 자리



물병 자리



사수 자리



물고기 자리



(스킬 명)
(스킬 명)
(스킬 명)
(스킬 명)
(스킬 명)
(스킬 명)

스킬 정보 창

스킬 아이콘에 마우스 Hover

스킬 설명과 함께 양상이 표기됩니다.

양 자리

스킬 레벨 10
마나 n소모
[도전 양상] (스

사자 자리

쌍둥이 자리

유성우

일반
[현상 스킬]
재사용 대기시간 n초
PvE

스킬 레벨 10
마나 n소모
[불굴 양상] (스

쌍둥이 자리

유성우

일반
[현상 스킬]
재사용 대기시간 n초
PvE

스킬 레벨 10
마나 n소모
[적응 양상] (스

쌍둥이 자리

유성우

일반
[현상 스킬]
재사용 대기시간 n초
PvE

스킬 레벨 10
마나 n소모
[발현 양상] (스킬 설명)

기록 게이지

→ [기획 의도] 게이지의 외형을 무기의 컨셉을 따라 나침반으로 설정하여 캐릭터의 컨셉을 강조하며, 게이지 외형이 변하는 연출로 기록 모드 진입을 직관적으로 확인합니다.

게이지 회복 및 소모

게이지의 최대치는 360이며, 적에게 공격을 적중하면 게이지를 회복할 수 있지만 자연적으로 회복되지는 않습니다.

- 기록 모드 진입 시 공격 적중으로 인한 게이지 회복이 불가능하지만, 각성 물약/각성기 사용으로 인한 게이지 회복은 가능합니다. (홀리나이트의 '신성의 오라' 와 같습니다.)
- 특화 스탯에 따른 게이지 100% 회복 시간은 다음과 같습니다. (특화 스탯 이외의 회복량 증가는 적용하지 않은 시간입니다.)
 - 특화 0 기준, 약 21~23초
 - 특화 1800 기준, 약 10~12초

기록 모드에 진입하면 게이지가 자연적으로 소모됩니다.

- 기록 모드의 지속시간(10초)에 따라 초당 최대치의 1/10(36)만큼 소모됩니다.
- 아이덴티티 스킬을 사용하면 남은 모든 게이지를 소모합니다.

게이지 외형

기록된 양상은 우주에 떠있는 별처럼 빛이 납니다.

기본 상태의 게이지



기록 모드 진입 연출

게이지 외곽 부분이 여러 겹의 고리로 분리되어 한 바퀴 회전합니다.
배경이 점차 밝아지며 내부의 나침반이 흐릿해 집니다.



[테두리 분리 후 회전]



[예시 - 혼천의]

기록 모드의 게이지

나침반에 가려져 있던 배경이 드러나 양상을 기록할 수 있게 됩니다.



[게이지 소모 : 반시계 방향]

기록 슬롯

기록 슬롯에 스킬의 양상을 저장하고 기호를 표시합니다.

- 슬롯은 총 3개 입니다. (Slot_Left / Slot_Right / Slot_Main)
- 슬롯을 통해 양상의 기호가 표시되는 위치와 크기를 결정합니다.

기호 표시 방법

대략적인 크기

슬롯에 양상의 데이터가 저장 되면 해당 양상에 맞는 기호를 활성화합니다.

UE4 에서 대충 이미지 뽑기

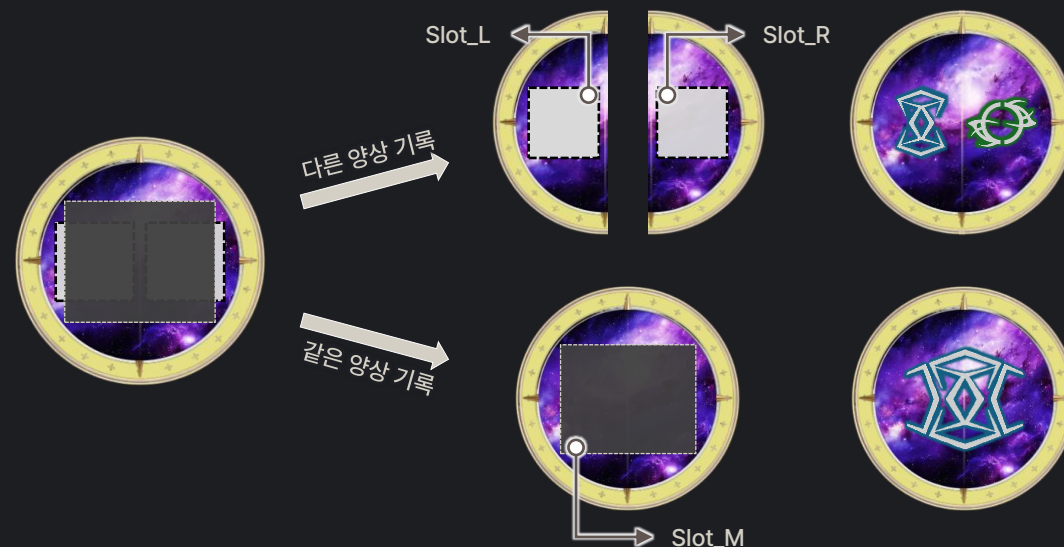
양상의 기호를 미리 로드

미리 양상들을 비활성화 상태로 슬롯에 입력해 두었다가
기록한 양상을 활성화 시켜 표시합니다.

슬롯 위치

Slot_M의 ZOrder 값을 Slot_L/Slot_R의 ZOrder 값보다 높게 설정합니다.

게이지 상에서 슬롯은 일종의 Bounding Box 역할을 합니다.

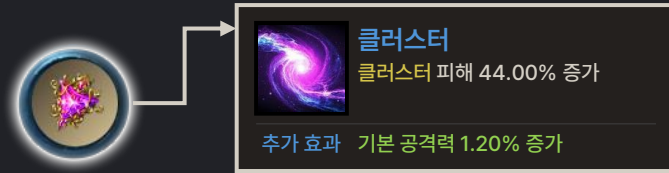


클러스터 스킬

[기획 의도] 아크패시브 - 깨달음과의 연계를 통해 해소가 가능한 불편함을 의도적으로 주고 성장 동기를 부여합니다.

같은 양상의 스킬을 두 번 기록하게 되면 아이덴티티 스킬 '클러스터'가 활성화 됩니다.

- 클러스터 스킬은 **액티브 스킬**로 기록 모드에서만 사용할 수 있습니다.
- 피해량 증가 보석**(청명/멸화/겁화의 보석)을 장착할 수 있습니다.



클러스터 스킬을 사용하면 남아있는 아이덴티티 게이지를 모두 소모하고 기록 모드가 종료됩니다.

방법 1) 기록 버프와 별개의 1회성 스킬 피해 증가 효과를 부여 -> 클러스터 스킬 사용 후 효과 제거

방법 2) 클러스터 스킬을 사용하면 기록 모드 효과를 2초 짜리 '별자리 기록' 버프 효과로 변경.

-> 클러스터 스킬 사용 후 기록 모드는 종료되었지만 짧게 스킬을 하나 더 욕여 넣을 수 있음.
(이때 스킬을 적중하면 기록 버프 효과가 적용 되면서 스킬을 쓰고 게이지가 회복됨.)

방법 3) 기록 모드 종료 시 기록 모드 효과를 2초 짜리 '별자리 기록' 버프 효과로 변경.

단, 다른 클래스와 비슷하지 않은 방법을 고민해 보기.

방법1은 일격 스커, 절정 창술과 비슷하고 방법 2와 3은 블레이드와 비슷한 느낌이 들어.

활성 여부 표시

대략적인 크기

게이지 하단의 별로 표현합니다.



[비활성화]

게이지 하단의 별이 빛을 잃은 모습



[활성화]

게이지 하단의 별이 빛나는 모습

사용 프로세스

대략적인 크기

1회성 피해 증가 효과처럼 기록 버프 효과가 적용된 후 사라집니다.

개요

아이덴티티

- 기록 모드

- 기록 게이지

- 클러스터

아크패시브

스킬