텍스트, 폰트, 스크린샷, 그래픽이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

**가을 관련**

- 단풍, 낙엽

- 건조 : 습도가 낮아지면서 건조한 기후.

- 열섬 현상 : 도심번화가 기온 > 교외지역 기온 (가을에 가장 두드러짐)

- 추수 : 농부에게 중요한 계절, 농사의 결과물 수확

- 풍년(수확, 충만), 흉년(가뭄, 공허)

- 추석, 한가위 : 달맞이, 강강술래,

- 독서의 계절

- 쓸쓸하고 고독한 분위기

- 등화가친 : 등불을 가까이할 수 있어 학문을 탐구하기에 좋은 계절 (가을에 독서를 장려하기 위해 쓰인 사자성어)

- 하늘이 높은 계절

- 천고마비(하늘은 높고 말은 살찐다.)의 계절. 가을은 풍요의 계절이다.

- 추풍낙엽(가을바람에 흩어져 떨어지는 나뭇잎.). 어떤 형세나 세력이 갑자기 기울어지거나 단번에 헤어져 흩어짐의 비유.

- 가을야구

- 빨강, 주황

- 가을방학은 없음. (봄방학, 여름방학, 겨울방학 다 있음)

- 추수감사절

- 가을 탄다 : 쓸쓸함, 울적함

- 더위가 끝나고 적당한 찬바람이 몰려오고 날씨와 공기 조건까지 최적인 시기

- 불꽃축제는 대체로 가을철인 10~11월 경에 열린다.

- 무궁화(애매함), 감나무, 단풍나무, 은행나무, 동백나무(추백), 국화

- 잣나무(피누스 코라이엔시스) : 한국 고유종. 피넨이라는 물질을 내뿜음. 스트레스 해소 효과. 잣나무숲으로 산림욕도 감

- 입추 : 8월 7일 ~ 8일

- 입동 : 11월 7일 ~ 8일

클래스 컨셉 아이디어 정리

1. 추수 컨셉: 풍작/흉작 스킬.

* 조선시대 상평창 : 풍년에는 곡식을 사들이고, 흉년에는 곡식을 팔아 물가 조절, 빈민 구제 기관
* 풍작 스킬로 아이덴티티 게이지 회복 (아이덴티티가 상평창 역할을 함)
* 흉작 스킬로 아이덴티티 게이지에 비례한 피해를 준다.
* 스커/배마, 소울, 분망 같은 느낌.
* 특화 캐릭터 : 풍작 스킬로 게이지 채우고 흉작 스킬로 큰 피해
* 신속 캐릭터 : 풍작 스킬이 아이덴티티 게이지를 채우지 못하지만 치명타 적중률 증가하고 피해량 증가?
* Or 아덴이 꽉 차면 풍작 상태로 돌입 / 아덴이 없으면 흉작 디버프
* 흉작 디버프가 있는 동안에는 아이덴티티 게이지가 회복되지 않음.
* 직업 각인 1: 흉작 디버프를 없애고 풍작, 충만함에 집중 (특화 아덴 ON 캐릭터)
* 직업 각인 2: 풍작 버프를 없애고 흉작, 공허함에 집중 (신속 캐릭터)

1. 독서의 계절 컨셉:

* 책령사 : 도사와 학자의 이미지를 결합하여, 책 속에 봉인된 영령과 자연의 힘을 다루는 클래스
* 소환 컨셉.

1. 불꽃놀이 컨셉

* 불꽃축제는 대체로 가을철에 열림.
* 건조한 기후로 불꽃이 잘 붙음.
* 낙엽 스킬/발화 스킬
* 열섬 현상
* 기다란 막대에 등불이 달려 있는 무기. 이 무기로 쥐불놀이를 하거나 불을 붙인다. 혹은 연기를 발생시킨다.

1. 한가위 컨셉

* 강강술래, 보름달
* 보름달을 보고 소원을 비는 느낌

1. 어둠을 밝히는 무당 컨셉

무기 컨셉

1. 긴 청사초롱 : 막대기에 초롱이 붙어 있음. 사슬이 길어졌다가 줄어들 수 있음.
   1. 막대기 양쪽에 초롱이 있다?
   2. 양손에 청사초롱?
   3. 긴 청사초롱을 마녀 지팡이처럼 사용. (퀴디치 처럼 타고 다닐수도 있음). 마녀 컨셉?
2. 짧은 청사초롱 두개 : 양손에 하나씩
3. 바늘과 실
4. 비녀
5. 초롱 달고 있는 사슬낫 : 낫으로 수확도 하고, 초롱으로 불을 붙이기도 하고
6. 초롱이 혼자 떠 있음 (기공패처럼)
7. 부매랑?

발화스킬/수확스킬

일반스킬로 스택을 쌓고

수확스킬은 아덴게이지를 채워줘

발화스킬은 터트려

수확스킬(특화)

발화스킬(신속)

아덴게이지를 채워서 뭘 하는데?

직업각인:

(풍작을 기원하는 놀이) - 수확 스킬 위주로 사용.

불꽃놀이 - 발화스킬 위주로 사용. 필요 스택 갯수 감소

아덴: 5칸 원형 + 한줄 게이지

5칸채워서 수확or발화 스킬 사용

게이지: 풍작 게이지?

순행/역행 스킬? : 모든 것은 제자리를 찾아갈테죠.(만약 한다면 겨울 컨셉에 더 어울릴 듯)

도화가 – 공간이 메인 컨셉 / 겨울 컨셉은 시간이 메인이 될 수 있다.(흰담비 귀 머리띠)

자연과 소통

대지와 불을 다룸? (4원소 중 물과 공기는 이미 기상술사가 사용하고 있음)

기상술사 : 날씨(바람, 비, 번개 등)와 검술

도화가 : 붓질(묵법, 필법)

동물: 너무 서머너 같음

풍요와 파괴의 힘

# 최종 컨셉

* 사슴 귀 모양의 머리띠
* 축제의 인도자, 놀이의 주체자 등 (불꽃놀이, 강강술래, 달맞이 등등)
* 자연과 소통

# 스킬 컨셉

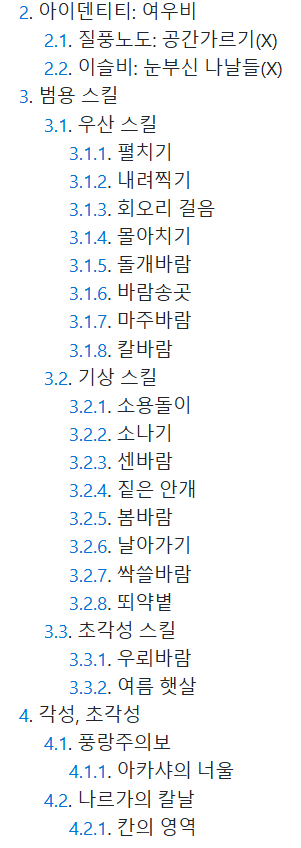
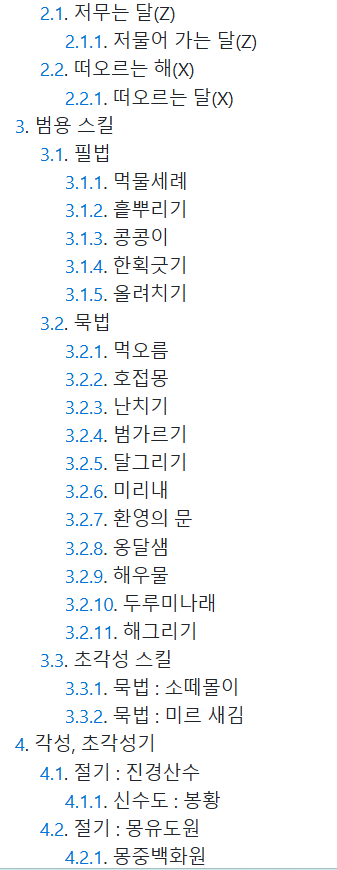
* 오른손으로 초롱의 막대기를 잡음. 왼손으로 초롱의 불을 뽑아서 던져
* 바닥에 초롱을 꽂고 기도
* 방울처럼 딸랑딸랑 거리기
* 초롱을 뽑아 던졌다가 막대기를 던져 낚아채기(낚시처럼)
* 초각성기: 초롱을 하늘로 던지면 크기가 커지면서 바닥에 내려온다. 이후 문열어서 안에 들어감. 이후 초롱에서 팔다리가 튀어나와 거대한 잭오랜턴이 되어 공격
* 일반 각성기: 여러 개의 청사초롱이 떠오르며 길을 만든다. (가로수길 처럼) 이후 순차적으로 폭발하며 피해를 준다.
* 거대한 초롱의 손잡이에 막대기를 끼워놓고 반대쪽에 올라탐. 이 후 널뛰기 잠깐 했다가 반동으로 적에게 날라감.

# 어떤 전투 스타일

* 타대 캐릭터. – 악몽, 환각, 지배, 구원
* 방깎 시너지
* 자연과 소통. (스페셔리스트의 뿌리 클래스 설명)
  + 자연의 정령을 이용?
  + 화령사(불의 영혼을 다루는 캐릭터)
* 특화 메인
* 신속 메인

각성기 1 : 십자 모양. 각각 두 줄 씩 청사 초롱이 떠올라. 이후 무기를 땅에 꽂으면 청사 초롱이 폭발함.

각성기 2:



# 확정 컨셉

* 화령사 (**Ember Sprit)**
* **의미: ‘Ember’는 불씨, ‘Sprit’은 영혼**
* 무기: 제등(lantern) – 긴 막대기에 걸려있음
* 자연의 불을 다룸. 불로 사슴 형태의 정령을 빚어냄. 초각성기가 사슴에게 저장된 불을 다 쓰고 성체의 사슴이 어려지는 연출.
* 위대한 영혼을 자신의 몸에 빙의. 조선시대 신녀/무녀 같은 컨셉.
* 발화 스킬/강림 스킬

# 배경 스토리

요즈족은 존재를 모르지만, 요즈를 도와 나르가의 문을 지키고 있는 위대한 영혼들. 그들의 존재를 느낀 한 요즈족 장로는 그들의 힘을 활용할 수 있는 방법을 고안해 낸다.

불을 가장 잘 다뤘던 요즈가 있었다. 불을 다양한 방법으로 다루던 그녀는 어느 날 자신이 만들어낸 불이 푸른 빛을 띄는 현상을 목격했다. 푸른 불에서 느껴지는 위력은 일반적인 붉은 불과는 차원이 달랐다. 이유에 대해 찾던 그녀는 한가지 결론에 도달한다. 푸른 불은 자연에 떠도는 어떤 영혼이 그녀의 불에 자신의 존재를 태우다가 발생한 일이었다는 것을. 이후 그녀는 자연의 여러 영혼에 대해 탐구하게 되었다. 한 대륙에서 영혼과 대화를 하고 영혼의 힘을 빌려다 쓰는 이들을 알게 되었다. 결국 그녀는 그들에게서 방법을 떠올렸고, 자연에 존재하는 많은 영혼들과 소통하며 이야기를 들어줄 수 있게 되었다. 그러다 문득 거대한 기운을 가진 영혼을 느끼고 뭔가에 이끌려 나르가의 문 앞으로 몸을 움직였다. 거기서 느껴지는 강대한 기운들. 처음에는 나르가의 문 너머에 있는 심연의 존재로 생각하고 두려움에 떨던 찰나, 강대한 기운의 영혼들이 그녀의 몸을 따스하게 감싸며 속삭였다. ‘두려워하지 말아라. 우리는 죽음을 거부하고 스스로를 태우는 존재’. 이후 연구를 거듭하며 그녀는 자신의 몸을 매개체로 삼아 위대한 영혼들을 빙의 시키는 방법으로 그들의 힘의 일부를 사용하게 되었다. 그녀의 힘이 후대에 전해졌고 요즈들은 그녀처럼 불과 영혼을 다루는 이들을 ‘화령사’라고 불렀다.

# 각성기

초각성기 시전 시간. 대략 4~6초 (5초 즈음에 피해를 입힘)

* 일반 각성기1: (마우스 포인터 방향) 캐릭터의 몸에 사슴의 머리가 형상화된다. 이후 불의 기운을 머금은 사슴의 양쪽 뿔이 정면을 향해 날아가며 폭발 피해를 준다.
* 회광반조 [초각성기1] (마우스 포인터 방향) 캐릭터의 왼쪽으로 불의 힘을 저장한 성체 수컷 사슴이 다가온다. 이후 캐릭터가 사슴을 쓰다듬으며 한번 안아준다. 사슴의 몸의 불꽃이 한층 강화되며 불의 날개를 형성. (날개달린 사슴을 의미하는 ‘신록’처럼) 적을 향해 불꽃이 쏘아진다. 불꽃은 낙엽이 떨어지듯 휘날리며 사라진다. 이후 사슴은 새끼의 모습으로 돌아간다.
* 일반 각성기2: (캐릭터 주변 범위) 제등을 바닥에 두면 크기가 커진다. 이후 캐릭터가 제등을 똑똑 두드리면 제등에서 푸른 불꽃의 영혼들이 주변을 향해 쏟아지며 N회 피해를 입힌다.
* 초각성기2: (캐릭터 주변 범위) 제등을 하늘로 던지면 크기가 커지면서 바닥에 내려온다. 이후 문열어서 안에 들어감. 이후 제등에서 팔다리가 튀어나와 거대한 영혼체가 되어 공격(거인의 영혼에 빙의). 제등에 캐릭터가 걸터앉음. (1회 피해)

# 아이덴티티

화령 현신– 현신 게이지

* 게이지를 채워 자신이 빚어낸 화령(사슴 형태의 불 정령)을 소환하여 공격을 보조한다.
* 현신 게이지는 3단계로 구성. (애기 사슴 / 뿔이 작은 암컷 사슴 / 뿔이 큰 수컷 사슴)
* 화령을 소환한 상태로 ‘발화 스킬’을 사용하면 해당 스킬을 보조하며 스킬의 위력이 강해진다.

# 직업 각인

1. 여명의 불꽃

* 현신 게이지는 1단계로 고정된다. 항상 최대 단계의 화령이 현신한다.
* 메인 스탯: 특화

1. 청령 강림

* 화령이 현신하지 못하지만, 위대한 푸른 영혼이 강림할 수 있게 된다.
* 게이지가 푸른색으로 바뀌면서 푸른 불꽃의 형태를 띈다.
* 메인 스탯: 치명

제등에 걸터앉는 느낌?

불로 무기의 형태를 만들어 내는 느낌. Ex) 무기에 활을 형상화하여 불의 화살을 쏘아보내는 느낌도 괜찮네

푸른 영혼은 제등에서 주먹이 튀어나와 공격하는 느낌? 도 괜찮음.

조작난이도에 대한 설명이 필요

# 불꽃의 속삭임

* 번개의 속삭임, 바람의 속삭임처럼 불꽃의 속삭임은 시너지 효과를 주는 트라이포드이다.

스페셜리스트(요즈족) : 자연과 소통하며 고유의 기술로 싸우는 클래스

림레이크 : 스페셜리스트가 사는 지역

림레이크는 ‘새벽을 지키는 땅’이라는 별명이 있다고 하며, 성인식을 마친 요즈족들은 자연과 소통하는 힘을 이용해 각종 기술들을 갈고 닦았는데, 이는 림레이크 땅을 수호하는 것이 요즈족의 책무였기 때문이라고 한다.

림레이크의 대장로들이 나르가의 문을 지키고 있음

나르가의 문은 균열로 생겼고, 요즈족은 균열을 봉인하고 지키고 있음.

# 배경 스토리

단풍이 무성한 가을날, 성인식을 마친 요즈의 손 끝에 남은 것은 '불꽃'였다.

너무나도 강인한 불꽃, 종잡을 수 없는 성난 불꽃은 가족들과 친구들에게 공포로 다가섰다.

외톨이, 아무것도 받지 못한 그녀의 곁에 남은 것은 아무것도 없었다.

그녀는 자신의 힘을 원망했지만, 원망만으로 이뤄지는 것은 아무것도 없었다.

그렇게 그녀는 홀로 숲으로 향했다.

그 누구도 상처입히지 않기 위해, 몇 날을 지새며 불꽃을 다루기 위해 애썼다.

시간이 흐르고, 계절이 바뀌어도 그녀는 멈추지 않았다.

그렇게 모든 계절과 한번씩 마주하고, 다시 단풍이 찾아왔다.

그녀의 노력에 귀기울인 것일까, 요동치던 성난 불꽃은 이제 길들여진 짐승처럼 그녀를 따르기 시작했다.

허나 단 하나의 불꽃은 그녀를 따르지 않았다.

어느날 피어난 작은 '푸른 불꽃'.

그것만은 그녀를 따르지도, 요동치지도 않았다. 그것은 그저 그녀를 기다리는 듯 했다.

'아가야. 때가 되었구나'

단풍나무에 기대 잠들었던 요즈를 깨운 것은 그녀의 불꽃으로 보이는, 한 정령의 모습이었다.

고귀하고 온화한 푸른 불꽃, 그녀가 사랑하는 사슴 모습을 한 불의 정령은 그녀와 눈이 마주쳤다.

그녀가 일어난 것을 바라본 정령은 말없이 어딘가로 향했다.

천천히 걸어나가는 정령의 발 끝은 무엇하나 타오르지 않았다. 그저 그녀가 따라올 수 있는 길을 만들어낼 뿐이었다.

이끌리듯, 요즈는 천천히 정령을 따라갔다.

그렇게 수호자들이 지키는 '나르가의 문', 그 곳에 도착했다.

지금껏 마주하지 못했던 '너머의 존재들', 그에 대한 공포가 다시한번 그녀의 두려움을 요동치게 만드는 듯했다.

푸른 정령, 두려움을 향해 뻗은 손은 애석하게도 지금까지 길들인 불꽃을 불러오지 못했다.

지금껏 노력해온 모든 시간은 헛수고였던 것일까.

다시 한번 원망의 불씨가 그녀를 감싸려 할 때, 질끈 감은 두 눈 넘어로 따스함이 전해져왔다.

'불꽃을 길들인 아가야. 너는 준비가 되었구나.'

'우린 떠나간 불꽃, 타오름으로서 자연으로 돌아가는 영혼'

'우리를 타오르게 할 아이를 기다리고 있었단다.'

요즈의 주변에서 푸른 불의 정령들이 피어올랐다. 그리고 요즈를 이끌었던 푸른 불꽃의 정령이 그녀에게 다가왔다.

'너를 원망하지 말거라. 너는 세상을 밝힐 불이 될 아이. 부디 어두워진 세상을 밝혀주려무나.'

요즈의 손 끝으로 불의 정령들이 모여들었다.

영문을 알 수 없는 따스함, 손끝으로 전해지는 그 따스함은 언제나 그녀의 마음 속에서 타오르던 따스함과 같았다.

친구와 가족을 상처입히지 않기 위해 노력한 그 따스함은 이제 모두를 지킬 수 있는 불꽃으로 타오르고 있었다.

[아이덴티티 설명]

- 자연의 불을 위주로 사용하는 캐릭터.

- 자연의 불의 기운을 빚어 사슴 형태의 화신인 '화령'을 만들어 내는 캐릭터.

- 현신 게이지를 채우고 z키를 누르면 화령을 현신 시키는 아이덴티티

- 화령은 3단계의 모습으로 소환된다. 1단계 = 크기가 작고 뿔이 하나도 없는 새끼 사슴 / 2단계 = 덩치가 중간 정도고 뿔이 작게 솟아난 암사슴 / 3단계 = 높이가 캐릭터의 키만큼 덩치가 크고 뿔이 크게 자란 숫사슴.

- 화령은 소환되면 캐릭터의 옆에서 캐릭터를 따라다니며 공격을 보조한다.

- 화령은 20초뒤에 소환해제 된다.

- 충동<<< 유산 << 불꽃 << 점화,만월,권왕,포강 게이지의 중간 정도.

그리고 직업 각인은 다음과 같이 나뉘어.

[직업 각인 1 : 화령의 정수]

- 아이덴티티가 1단계로 고정.

- 항상 최대 단계의 모습(덩치가 크고 뿔이 긴 숫사슴 모습)으로 화령 소환

- 화령이 소환되어있는 시간동안 스킬의 보조 or 스킬을 같이 사용해줌.

- 아크패시브 깨달음 4티어 메인 노드 : 화령 현신 시 현신 게이지가 자동 소모되지 않는다. 화령이 현신한 상태로 z키를 재입력하면 게이지의 50%를 소모하며 마우스 위치에 피해를 입힌다. 이후 10초 동안 적에게 주는 피해가 4/6/8%가 증가한다. (쿨타임 15초).

- 단, 무한 유지를 시키면서 일반 스킬 사이클을 굴리는 것 보다 아덴 스킬을 사용하는 것이 이득이어야 함.  
-> 아덴 스킬의 비중이 높아야 한다는 것. Or 아덴을 소모하고 다시 켜야 이득이 생겨야 함.

[직업 각인 2 : 청령 강림]

- 아이덴티티 게이지의 색깔이 푸른 빛으로 바뀐다.

- 이후 아이덴티티 게이지가 꽉차면 강화된 강림 스킬을 1회 사용할 수 있게 된다.

- 강림 스킬은 영혼의 일부 (손, 발, 머리 등)를 형상화 하지만 강화된 강림 스킬은 영혼의 전체 모습을 형상화 한다.

- 강림 스킬의 공격 속도는 특화 스탯, 아이덴티티 자체 버프에만 영향을 받는다. 캐릭터의 공격 속도, 신속 스탯, 파티원의 버프에 영향을 받지 않는다.

- 공격 속도 증가량은 아덴 게이지 회복량으로 치환된다.

- 강화된 강림 스킬에는 피격 이상 면역 효과가 부여된다. 또한, 공격속도와 피해량이 증가한다.

- 발화 스킬의 ‘xxx’ 트라이포드를 통해 푸른 영혼을 획득할 수 있게 된다. 푸른 영혼은 ‘xxx’ 트라이포드가 적용된 [발화 스킬]이 적에게 적중할 때 적중된 적 주변에 생성이 되어 떠다니다가 강림 스킬을 사용하면 흡수되거나, 캐릭터가 근접하면 흡수된다.

- 아크패시브 깨달음 4티어 메인 노드 : 게이지가 1개 늘어난다. 또한, z키가 사용 가능해진다. z키를 누르면 떠다니는 푸른 영혼을 전부 회수하여 아이덴티티 게이지를 채울 수 있다.

[PPT 근거]

p. 5

- 쉬운 조작 난이도 : 직관적인 스킬의 사용 순서, 복잡한 사전작업 x 등등

- 숙련도에 따라 증가하는 성능 : 스킬 사용 타이밍, 위치 선정, 게이지 관리 등등

- 예를 들어) 화령을 원하는 위치에 소환한 다음 공격

* 패턴으로 인해 캐릭터는 멀리 떨어져 있으면서 화령을 보스 근처에 소환하여 패턴 진행 중에도 딜을 넣을 수 있음.
* 청령 강림을 위해 필요한 게이지을 딱 떨어지게 채우면서 낭비되는 스킬이 없게 스킬 사이클을 돌릴 수 있음.

- 상위 구간 성장 비율

도화가 : 0.67 %

기상 : 0.62 %

바드 : 1.62%

소울 : 0.72%

브커 : 0.90%

소서 : 1.25%

건슬 : 1.24%

블레 : 1.41%

워로드 : 1.39%

리퍼 : 0.93