캐릭터 컨셉

1. 블레이드(남)

주의사항 및 단점

1) 블레이드와는 다른 느낌을 줘야 함.

2) 도검류를 사용하는 캐릭터가 너무 많음.

- 사용 무기: 검

- 컨셉: 이기어검술

- 상세 설명: 한손에는 검, 다른손에는 검집을 들고 싸움.

1) 검날 스킬 / 검집 스킬

\* [검날 스킬] 이기어검으로 검을 날리는 스킬들

\* [검집 스킬] 검을 돌아오게 만드는 스킬들.

\* 검날 스킬로 검이 손에서 벗어난 상태라면 일반 스킬 사용 불가.

\* 검집 스킬로 검을 돌아오게 만든 다음에 사용

**2. 도사**

주의사항 및 단점

1) 번개는 질풍 기상의 컨셉임.  
 (but, 배마/스트라이커도 번개 속성을 쓰긴 함)

2) 부적은 아르카나랑 비슷한 느낌

- 사용 무기: 부채, 부적 (부채 + 부적 + 바늘/실 + 호패)

- 컨셉: 전우치

- 상세 설명: 도사, 선비 컨셉. 춤을 추는 듯한 동작.

3) 부적 사용

\* 부적을 통해 다양한 속성 공격을 함.

\* 예시) 부적을 던짐. 부적에서 사슬이 소환되어 적을 묶음.

2) 부채로 호패술 사용

\* 부채와 부채에 달린 끈을 활용하여 호패술을 쓴다.

\* 직접 타격

1) 부채로 번개를 다룸

\* 부채를 접으면 번개를 충전 / 부채를 펼치면 번개 방출

\* 부채의 대를 발사하여 피뢰침으로 활용하여 번개를 한 곳에 집중

3. 연무사 (煙武師) – 연기/무사

주의사항 및 단점

1) 연기로 추진력 얻으면 디트의 중력 수련과 비슷한 느낌

2) 둔기라는 컨셉의 공격 방식이 한계가 있음.

- 사용 무기: 곰방대 (곰방대 + 스케이트보드 + 피리)

- 컨셉: 연기를 사용하는 무사

1) 곰방대를 둔기로 활용하여 직접 타격

\* 곰방대에서 나오는 연기로 추진력을 얻어 더 빠르게 공격 가능

- 상세 설명: 훈장, 선비 컨셉.

2) 연기를 활용

\* 곰방대를 물어 연기를 내뿜음

\* 곰방대의 연기로 분신이나 소환수를 소환

\* 연기로 디버프 등

4. 운명기록관

주의사항 및 단점

1) 별을 이어 별자리를 만드는 과정이 불쾌하게 느껴질 듯.

2) 룬 문자는 엘라어?

- 사용 무기: 룬 서판

- 컨셉: 점성술사

- 상세 설명: 별자리를 기록 및 관측하는 서기

2) 룬 문자가 새겨진 서판을 활용

\* 서판의 룬 문자를 활용하여 마법을 쓴다.

1) 별자리 활용

\* 별, 별자리를 통한 공격

\* 자신이 서 있는 위치에 별을 기록. (n초 지속)

\* 기록한 별을 이어 별자리로 만듦

\* 별자리의 크기 or 기록한 별의 개수 or 기타 등등으로 효과

주의사항 및 단점

1) 형태 변환 형 빙의는 환수사가 가지고 있음.

2)

5. 정령술사

- 사용 무기: 스피릿 오브

- 컨셉: 정령술사

- 상세 설명: 정령의 힘을 활용

2) 빙의형

\* 오브가 여러 개가 되며 정령의 신체 일부 형상화.

\* 예시) 오브가 등 뒤로 이동하며 조류형 정령의 날개로 변화.

1) 정령화 (변신캐)

\* 수인 형태로 변신

\* 예시) 조류형

- 날개의 깃털을 날려 공격

- 날개의 깃털을 뽑아 휘두르기 등

6. 어둑시니

- 사용 무기: 도깨비 방망이

주의사항 및 단점

1) 무기의 형태 변화 / 외형의 형태 변화 둘 다 형태 변화라는 컨셉이 있어 깨달음 노드 별 특징이 없음.

- 컨셉: 도깨비

- 상세 설명: 도깨비의 신비한 힘을 사용

3) 어둠의 지배자?

\* 어둠을 다루는 컨셉

\* 특별한 술법을 활용.

2) 도깨비 감투

\* 도깨비 감투를 통해 모습을 변화시킴.

\* 태세 전환형 스킬.

1) 도깨비 방망이

\* 형태를 변화시켜 공격

\* 팔에 감아 인공팔로 활용 (윈터솔져)

[점성술사 관련] 운명 순응 – 운명 기록관 / 운명 거부 – 운명 개척자

아이디어 정리

* 별자리 이펙트가 화면에 뜸.
* 아르카나랑 비슷한 느낌이 드니까 황도 12궁은 빼

[운명 개척자]

허공에 별을 던져or뿌려 (신드라 q 같은 느낌) -> 던져진 별들과 캐릭터를 이어. -> 어떤 별을 뿌리는 지에 따라 효과가 달라지는 별자리가 완성이 돼

만약 별자리를 완성 못하면 or 별들이 너무 한 곳에 모여 있으면(?) 별들이 폭발하며 작은 피해를 줘.

만약 별자리를 완성 하면 강한 피해를 줘.

클래스 명칭

* 성운사관(성운 + 사관): ‘별자리를 기록하는 사람’ => 동양풍 캐릭터?  
  하긴 애니츠도 브레이커로 동양풍이긴해
* 아키비스트(archivist): 기록관(아카이브)에서 기록물을 관리하는 사람
* 페이트키퍼(Fatekeeper): 운명을 관리하는 사람.
* 운명기록관

로스트아크의 신들은 모두 별자리와 관련이 있음. 신을 숭배하고 떠받들고 신들의 업적을 기록하고 관리하여 전파하는 역할을 하던 존재가 신의 존재를 찾아 떠난다 or 신에게서 벗어나 자신의 길을 걷는다는 의미?

핵심은 ‘별/별자리’야. 여기서 운명은 자신의 운명을 의미해야 해.   
-> 다른 사람의 운명까지 관리/기록한다? 스토리상 너무 밸런스 문제가 있을 듯? 어떻게 약하게 표현할 건데?

아니면, 다른 사람의 운명을 관리/기록하거나 자신만의 운명을 개척해 나가거나 두 컨셉이 있는 거지.