[기본 아이덴티티]

1차 기획안 정리

* 이름: 아스트랄 레코드 (아스트랄 게이지)
* z키를 눌러 기록 모드에 들어간 후 사용한 스킬을 순서대로 2개 기록한다.
* 기록하면 뭐가 좋은데?

[메인 깨달음 1]

* 별의 인도 (조디악 클러스터)
* 메인 스탯 : 특화
* 별자리 스킬만 기록할 수 있게 된다. 기록할 수 있는 슬롯이 메인 슬롯 1개/서브 슬롯2개로 나뉜다. 기록 모드에서 처음 사용한 스킬을 메인 슬롯에 기록한다. 서브 슬롯에는 메인 슬롯에 기록된 별자리 스킬의 특징에 맞는 별자리 스킬들만 기록이 된다.
* 1. 활동궁(cardinal sign) : 행동, 추진력, 활기
  + 양, 게, 천칭, 염소자리 : 소환, 형상 컨셉의 스킬들..
  + [메인 슬롯] ‘클러스터: 도전(Challenge)‘ 스킬 사용. 이동 스킬 (베스티지 처럼)
    - 메인 슬롯에 활동궁이 기록되면 캐릭터의 등 뒤에 은하수처럼 별들의 날개가 형성된다.
      * 기록한 활동궁 스킬이 많을수록 날개의 개수가 많아진다.
    - 스킬 이펙트 : 날아가며 별무리를 흩뿌리고 피해를 준다. Or 날개를 접었다 강하게 펼치며 별빛을 발사한다.
* 2. 고정궁(fixed sign) : 의지력, 변화에 대한 거부
  + 황소, 사자, 전갈, 물병자리 : 직접 타격 컨셉의 스킬들.
  + [메인 슬롯] ‘클러스터: 불굴(Adamant)’ 스킬 사용. (작은 범위 강력한 피해)
    - 메인 슬롯에 고정궁이 기록되면 캐릭터의 등뒤에 별들이 흡수되며 별의 십자가가 형성된다.
      * 기록한 고정궁 스킬이 많을수록 십자가가 커진다.
    - 등 뒤의 십자가가
* 3. 변통궁(mutable sign) : 적응력
  + 쌍둥이, 사수, 처녀, 물고기자리 : 유도, 설치 컨셉의 스킬들. 지속되는 이펙트 등.
  + [메인 슬롯] ‘클러스터: 적응(Adaptation)’ 스킬 사용. (지속 공격, 넓은 범위)
    - 메인 슬롯에 변통궁이 기록되면 캐릭터를 중심으로 별들이 생긴다.
      * 기록한 변통궁 스킬이 많을수록 회전하는 속도가 빨라진다.
    - 스킬 이펙트: 별들이 캐릭터를 중심으로 회전한다. 회전하며 토성의 고리 처럼 별빛 고리를 만들어 지속 피해를 주고, 마지막에 적에게 유도되어 날아간다.
      * 스킬 사용 후 다른 행동이 가능하다. (블레이드 - 다크오더 처럼)

[메인 깨달음1 구성]

* 3티어 메인 노드:
  + 슬롯에 별자리를 모두 기록하면 양상에 맞는 게이지 하단의 심볼이 빛나게 된다.
  + 양상의 심볼이 빛나게 되면, 기록 모드에 진입하지 않았더라도 클러스터 스킬을 사용할 수 있게 된다. 단, 피해량의 70%만 적용된다.
  + x키를 눌러 빛나는 심볼의 양상에 맞는 클러스터 스킬로 교체할 수 있다.
* 3티어 사이드 노드:
  + 별자리 스킬의 적에게 주는 피해가 증가한다.
* 4티어 메인 노드: 트리니티
  + 클러스터 스킬을 사용하면 해당 양상의 심볼이 별로 바뀐다.
    - 세 양상의 심볼 모두 별이 되면 세 칸의 기록 슬롯이 균형을 이루며 ‘클러스터: 균형’을 사용할 수 있게 된다.
  + 클러스터: 균형 – 가장 강력한 클러스터 스킬.
* 4티어 사이드 노드
  + ‘클러스터: 균형’ 스킬을 사용하면 별자리 스킬들의 쿨타임이 n/n/n/n/n감소한다.

[메인 깨달음 2]

* 별자리 조율 (아스트랄 위버)
* 메인 스탯: 신속, 치명
* 별들을 주변에 흩뿌리고 사슬로 별들을 이어 별자리를 만든다. 자신이 별자리의 으뜸별이 될 때 가장 강한 피해를 줄 수 있다.

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

컨셉 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.

[외형 컨셉]

* 비서장? 같은 느낌. 중년 남성. 키크고.

[종족/뿌리클래스]

* 볼다이크의 현자.
* 에테르
* 대우주-소우주의 유비추론을 받아들인 연금술사에 의해 에테르는 지상계에도 있을 것이라는 관념으로 이어졌고, 이는 현자의 돌과도 연결되는 계기가 되었다.

[배경 컨셉]

* 헤르메스 주의에 기반. : 위에서와 같이 아래에서도 그러하다.
  + 점성술을 이해하여 천체의 흐름에서 개인의 흐름을 대응시킨다.
* 에메랄드 태블릿
  + 서양 연금술 전통의 중심.
  + 거시 우주(우주)와 미시 우주(개인의 영혼)의 대응 관계를 정리한 문서.
* 컨셉에서 에메랄드 태블릿의 활용
  + 최초의 (클래스명) ‘!@#’이 작성한 기록. 모든 (클래스명)의 교육용으로 사용되고 있다.
  + 점성술을 통해 천체의 흐름을 이해하여 연금술의 발전을 바라는 내용들.
* 두 파로 나뉨
  + 헤르메스 주의의 ‘위에서와 같이’에 집중, 인간으로서 주어진 역할을 다 하자. 관측/기록파
    - 별자리에게서 힘을 빌린다.
  + 헤르메스 주의의 ‘아래에서도 그러하다’에 집중, 스스로 신이 되겠다. 개혁/개척파
    - 스스로 빛나는 별이 되어 별자리를 그린다.

배경 스토리 전체를 갈아 엎으려고 해.

로스트아크의 클래스는 뿌리 클래스와 파생 클래스로 나뉘어. 뿌리 클래스는 전사/암살자/마법사 등 으로 나누는 큰 분류이고, 전사 뿌리 클래스 안에 워로드/버서커/디스트로이어/홀리나이트로 네 가지 파생 클래스가 있어.

이처럼 별과 별자리를 활용하는 컨셉의 캐릭터는 뿌리 클래스가 '현자'라고 정했어. 앞으로 만들 캐릭터의 컨셉은 별과 별자리를 활용하는 현자야. 단, 연금술의 전문가인 '현자'에 별과 별자리를 활용한다는 점성술 컨셉을 부여한 만큼 연금술과 점성술의 모습이 같이 보이는 편이 좋을 것 같아. 다만, 뿌리 클래스인 '현자'는 연금술의 대륙인 볼다이크에서 연금술의 전문가를 의미하기 때문에 신을 숭배하고 신의 업적을 기록하는 등 신앙과 동떨어진 모습이 있어. 그래서 신앙에 관한 배경 스토리를 바꿀거야.

지금 부터 바뀐 배경 스토리 요약이야.

[배경 스토리]

볼다이크의 현자들 중 '위에서와 같이 아래에서도 그러하다'는 생각으로 별과 별자리를 관측하여 우주의 흐름을 파악하고 이해하려고 했고, 이를 바탕으로 연금술의 발전을 꾀한 '별의 현자'들이 있어. 최초의 별의 현자는 '에메랄드 태블릿'을 만들었고 후대의 별의 현자들은 에메랄드 태블릿을 통해 지식을 확장하고 있어.

그러다 점점 스스로 별자리를 그리려고 하는 욕망을 가진 이들이 등장하게 돼. 이들은 자신의 뛰어난 재능을 바탕으로 스스로 빛나는 별이 되고 별자리의 중심이 되려는 노력들을 하게 돼. 이들은 인간이 신이 되는 모습을 바라며 운명은 인간 스스로가 개척한다는 의미에서 '개척파'라고 부르기 시작했어. 이런 의견을 비판하는 이들도 생겨나게 돼. 이들은 별과 별자리 관측을 통해 발달시킨 연금술을 인간에게 이로운 역할의 범주안에서만 활용하며 인간으로서 주어진 역할을 해야 한다는 '전통파'가 되었어. 이로 인해 별의 현자들은 '개척파'와 '전통파'로 분파가 나뉘게 되었어.

개척파는 인간 스스로 별이 되기 위한 노력을 했고, 전통파는 별의 관측을 통해 우주의 흐름을 이해하려고 노력을 했어. 이로 인해 전투 방식에도 차이가 생겨.

이런 전투 방식의 차이로 인해 깨달음 노드의 두가지 갈래가 생겨.

[무기 컨셉]

* 에메랄드 태블릿(Emerald Tablet)
  + 별의 현자들의 연금술로 만들어 낸 호문쿨루스.
  + 끈이 달린 휴대용 혼천의

[스킬 컨셉]

* 시저지 : 태양과 지구와 달이 일렬로 위치하는 현상. 일식과 월식
* 오로라
* 광속이동
* 백색왜성
* 웜홀
* 블랙홀/화이트홀
* 마법진 정렬 (닥터스트레인지 타임스톤처럼)

‘별의 현자’

아스트로맨서(Astromancer)

[용어 아이디어] (초록색 : 만든 용어)

* 코스모스(질서) <-> 카오스(혼돈)
* 유니버스(전반적인 우주)/스페이스(지구 밖 우주)/코스모스(시스템적)
* 갤럭시
* 스텔라
* 성좌/성운
* 헤르메스주의의 ‘우주 전체의 지혜의 세 부문’ – 태양(연금술), 달(점성술), 별(신성마법-Divine/Black Magic)
* 아스트랄 위버 (Astral Weaver) : 개척파 쪽 깨달음 노드 (‘별들을 이어 별자리를 만든다’는 의미)
* 페이트 키퍼 (Fate Keeper) : 전통파 쪽 깨달음 노드 (‘인간에게 주어진 운명을 지켜 나간다’는 의미)
* Armillary Sphere : 혼천의
* 클러스터(Cluster) : 군체, 집속체, 무리 등을 뜻하는 단어.
* 별자리군(Zodiac Cluster): 별자리들의 집단으로 활동궁/고정궁/변통궁으로 나뉜다.
* 별무리(Cluster of star)
* 성단(Star Cluster) : 구상 성단(한곳에 모인 늙은 별들), 산개 성단(퍼져있는 젊은 별들)
* Scatter : 분산시키다. 흩어지다. 소수

조유리 - story of us 중간중간 시계추 소리 (1:26~1:28)

[소개 문구]

* 컨셉: 위에서와 같이 아래에서도 그러하다. / 대우주(우주)와 같이 소우주(개인)도 그러하다.
* 우주의 흐름 속에 해답이 있습니다.
* 우주의 진리는 변하지 않습니다. 그저 흘러갈 뿐.
* 우주와 같이 무한한 잠재력.

기획 아이디어 정리

[아이덴티티 컨셉]

1. 별 위치 조정(x) 후 폭발(z). (연금술도 강조)

- 별들은 서로 중력이 있어.

- 주변에 별을 흩뿌려 -> 사슬로 흩어진 별들을 캐릭터와 연결해 -> X키로 한 곳에 집중 시켜 -> 별이 N개 이상이 일정 범위내에 모이면 Z키로 스킬을 사용할 수 있어. 별들이 하나로 합쳐져 크기가 커졌다가 폭발해.

2. 방향 찾기?

- 아이덴티티 게이지의 모양이 나침반 모양임

- 나침반이 어느 별의 방향(미정)을 가리킴.

- 방향을 찾아 이동(적을 통과하는 이동 스킬이 있음)하여 나침반이 정북 방향을 가리키게 되면 게이지에 별을 하나 기록을 할 수 있음.

- N개 만큼의 별을 기록하면 나침반을 혼천의로 변형(Z)시킬 수 있음.

- 혼천의 모양이 되면 게이지가 감소하며 혼천의처럼 게이지의 틀이 움직여.

3. 신드라 q 같은 z키

- 특정 지점에 별을 불러들임

4. 별자리 그리기

- 게이지 채우고 별의 외곽이 반짝이면 z키로 별을 채워서 빛나게 함. (별자리 모양을 따라서) 총 n단계 까지 있음.

- 역천? 리듬 게임 같은 느낌? (타다닥Z, 타다다닥Z, 타닥Z -> 최종 단계)

2단계

1단계

예시

일반 스킬로 게이지 회복 (게이지회복: 별을 잇는 선이 차오르는 느낌)

5. 우주 전체의 지혜의 세 부문

- 태양(연금술), 달(점성술), 별(신성마법)을 활용

- 스탠스 변환 캐릭터?

6. 별이 있는 위치로 순간이동(워프)? (리퍼 나메 처럼)

- 게이지를 소비하여 워프 가능.

- 이동한 위치에 별무리 흔적을 남김, 이동한 궤적을 따라 긴 은하수가 형성됨. (2개가 한 세트)

- x키를 입력하면 은하수가 폭발하며 피해를 주고 별무리와 은하수가 사라짐.

- 은하수가 교차하는 지점은 더욱 강력한 피해를 줌.

-> 소서의 점멸과도 유사함.

7. 별자리 기록, 폭발

- 별자리 스킬(별자리 스킬)을 사용하면 아이덴티티에 기록이 된다. 최대 3개.

- z키를 입력하면 기록된 아이덴티티의 조합에 맞는 기술이 발동된다.

- 유저의 취향대로 사용하는 별자리 스킬과 조합 기술을 선택?

- 난이도가 높겠다?

- 아르카나랑 비슷해 보이기도 하다.

- 단 조합의 가짓수가 많으면 안된다. (황도12궁의 특징에 맞게 3가지로 분류)

- 기본 : 2칸, 별자리 스킬을 사용하면 분류에 상관없이 찬다. 1칸 이상 차면 z키가 활성화된다.

- 깨달음 : 별자리 스킬로 스킬의 분류에 맞는 1칸이 참. 다른 천문 스킬은 3칸 모두 차지만 양이 작음.

- 3칸 모두 차면 z키가 활성화된다. z키로 게이지를 모두 소모하여 조합 스킬을 사용할 수 있다.

8. 별자리 기록 다른 버전

- 게이지를 채우면 z키가 활성화된다. x키를 누르면 기록한 모든 스킬을 삭제한다.

- z키를 누른 후 별자리 스킬을 사용하면 아이덴티티에 순서대로 기록된다. 이 후 z키를 재 사용하면 조합에 맞는 스킬을 사용한다.

- 별자리 스킬에는 ‘메인’, ‘서브’가 나뉜다. 메인은 가운데 큰 칸을 차지하고 서브는 양 옆의 작은 칸을 차지한다. (메인/서브\_L/서브\_R)

- 제일 먼저 기록된 별자리 스킬이 ‘메인이 된다.’

- 별자리 스킬은 ‘활동궁’, ‘고정궁’, ‘변통궁’으로 나뉜다.

- 활동궁이 메인이 되면 보통의 피해를 주고 게이지를 환급 받는다. 활동궁 별자리가 기록된 수에 비례하여 환급받는 게이지 양이 정해진다. 세 칸에 모두 활동궁 별자리가 기록되어 있을 때는 게이지를 100% 환급받는다.

- 고정궁이 메인이 되면 강한 스킬을 사용한다. 고정궁 별자리가 기록된 수에 비례하여 피해량이 증가한다. 세 칸에 모두 고정궁 별자리가 기록되어 있을 때 강한 스킬을 사용한다.

- 변통궁이 메인이 되면 별자리 스킬들의 재사용 대기 시간을 감소시킨다. 세 칸 모두 변통궁 성좌가 기록되어 있으면 기록되지 않은 별자리 스킬들의 재사용 대기 시간을 모두 감소시킨다.

- 대략적인 구성 예시 고정궁 4개, 변통궁 1개, 활동궁2개,

-

오케이 그럼 이렇게 하자. 활동궁/고정궁/변통궁 별자리 스킬 마다 [메인 슬롯], [서브 슬롯]에서의 효과를 분류하고, 메인 슬롯과 서브 슬롯의 별자리가 모두 같은 특성의 별자리인 경우 추가 보너스 효과 제공으로 정했어.

아이덴티티 스킬 – 클러스터 스킬

1. 활동궁(cardinal sign) : 행동, 추진력, 활기

[메인 슬롯] ‘클러스터: 도전‘ 스킬 사용. 이동 스킬 (베스티지 처럼)

[서브 슬롯] 아이덴티티 스킬의

2. 고정궁(fixed sign) : 의지력, 변화에 대한 거부

[메인 슬롯] ‘클러스터: 불변’ 스킬 사용. (강력한 한방 피해)

[서브 슬롯] 아이덴티티 스킬의 피해량 증가.

3. 변통궁(mutable sign) : 적응력

[메인 슬롯] ‘클러스터: 적응’ 스킬 사용. (지속 공격, 유도되는 장판)

[서브 슬롯] 메인 슬롯에 기록된 별자리의 효과로 인식

[아크패시브: 깨달음]

(4) 특화, 별자리 사용: 4노드

* 스킬 ‘클러스터: 트리니티(Trinity)’을 사용할 수 있게 된다. (x키)
* 도전, 불변, 적응을 한번 씩 사용하면 x키 사용 가능해짐.
* 모든 별자리의 총합으로 완전함을 상징하는 삼각형을 이룬다.

[초각성스킬 컨셉]

* 초각성스킬 1: 뱀주인자리 (케플러 초신성, 초신성폭발 느낌을 주는 스킬)
* 초각성스킬 2: 럭스 궁 처럼 만든 스킬.

[각성기 컨셉]

* 각성기 1: 시저지 컨셉 (태양, 달, 별 만 일렬로) - 무기 ‘태블릿’이 혼천의 모양으로 회전하며 시저지에
* 초각성기 1: 시저지 컨셉 강화 (많은 천체들이 일렬로) - 무기 ‘태블릿’이 혼천의 모양으로 변하고 거대해진다. (타임 스톤 처럼)
* 각성기 2: 사슬로 마법진 형성.
* 초각성기 2: 사슬로 마법진 형성.

[아이덴티티 시스템]

* 명칭 후보 1: 아스트랄 레코드
* 명칭 후보 2: 조디악 사인

활동궁, 고정궁, 변통궁에 해당하는 별자리 스킬의 컨셉을 다음과 같이 정해보려고 해.

- 활동궁 : 소환or형상화 컨셉의 스킬들.

- 고정궁 : 직접 타격 컨셉의 스킬들.

- 변통궁 : 설치기, 유도, 지속 피해 컨셉의 스킬들.

이렇게 해서 각각의 컨셉에 맞는 스킬 컨셉들로 정해보려고 하는데 너의 의견을 말해봐. 추가/수정할 부분이 있으면 자유롭게 해봐.

* + 게이지 하단에 각각의 양상에 맞는 별이 빛나게 된다. 클러스터 스킬이 강화된다.
  + 클러스터: 도전 – 이동 거리 증가
  + 클러스터: 불굴 – 범위 증가
  + 클러스터: 적응 – 지속 시간 증가

# 무기의 인게임 모습

* 고려 사항
  + 쿼터뷰에서 잘 보이는 지? -> 사슬이 몸 주변에 떠 있으면서 나침반을 왼손에 들고 있는 모습 -> 태블릿의 크기를 조금 키워야 할 듯?
  + 다른 클래스들과 차이가 있는 지? -> 기록 모드에서 기공사와 비슷함.
  + 액션과 잘 어우러 지는 지? ->
* 현재 문제
  + 기록 모드 시 양손으로 스킬 사용 -> 무기를 들고 있으면 안됨 -> 목에 걸기 or 떠 다니기(기공사처럼)
* 목에 걸 때
  + 장점: 양 손을 활용한 모션이 자유로움, 비슷한 클래스가 없음.
  + 단점: 무기가 잘 보이지 않음
* 떠 다닐 때
  + 장점: 무기가 눈에 잘 보임, 양 손을 활용한 모션이 가능함.
  + 단점: 기공사와 똑같아 보임.
* 손 위에 올릴 때
  + 장점: 무기가 잘 보임, 비슷한 클래스가 없음.
  + 단점: 양손을 활용한 모션이 불가능함. -> 해결 방법이 뭘까? -> 그냥 지 혼자 움직임?

# 아스트랄 위버

스킬을 적중하면 주변에 별무리를 떨어트린다. 별무리는 5초 후 사라진다.

z키를 누르면 주변의 별무리를 향해 사슬이 길어져 별무리와 캐릭터를 연결시킨다. (중간 범위, 도화가 해우물 정도?)

이후 z키를 다시 누르면 사슬이 짧아져 연결된 별 무리를 회수한다.

* 연결에 개수 제한이 없지만, 회수는 최대 8개만 가능
* 연결해 두고, [현상 스킬]로 별무리 소모하고, 다시 z키로 흡수도 가능.

단, 별무리를 회수하기 전에 연결 범위 밖으로 캐릭터가 나가면 연결이 끊어지면서 별무리가 사라진다.

회수된 별무리는 캐릭터가 움직일 때 따라 움직인다. (롤의 신드라 처럼)

연결된 별무리가 1개 이상 있을 때 [현상 스킬]을 사용하면 별무리 1개를 소모하여 증가한 피해를 준다.

* 보유중인 별무리가 없어도 스킬 사용 가능.

[현상 스킬]의 트라이포드 ‘(트포 이름)’을 채용하면 별무리 소모 개수가 증가하며 이에 비례하여 피해량이 증가한다.

* [현상 스킬]의 트라이포드 ‘(트포 이름)’
  + 별무리 최대 소모 개수가 3개로 증가하고, 개수마다 n% 증가된 피해를 준다.

# 4티어 노드: 알파성

아이덴티티 게이지에 8개의 알파성이 생김.

별무리를 이어 별자리를 만들게 되면 알파성이 빛난다.

알파성이 1개이상 찼을 때 부터 z키를 사용할 수 있고 캐릭터가 우주의 힘을 깨우쳐 소우주 상태가 된다.

이때 소모한 별의 개수만큼 다음에 사용하는 스킬의 피해량이 3%, 치명타 적중률이 4% 증가하지만, 재사용 대기시간이 3% 증가한다.

* 추천 진화 4T 노드: 뭉가(극치), 음돌(극신), 마용(반반)

치명 1당 0.03579

신속 1당 공이속 0.017179

신속 1당 쿨감 0.021474

* 뭉가 : 극치(1800) 신(600), 공이속 10.307 / 치적 64.422 / 쿨감 12.8844
* 마용 : 신(1300) 치(1100), 공이속 22.332 / 치명39.369 / 쿨감 27.9162
* 음돌 : 극신(1800) 치(600), 공이속 30.922 / 치적 21.474 / 쿨감 38.6532
* 예감 + 혼강으로 치적 32% 받을 수 있음.
* 아드 전각 14%
* 반지 중옵 : 0.95%

# 수렴/발산 컨셉?

* 별의 인도 -> 조디악 클러스터, 수렴
  + 클러스터 스킬 사용
* 천체 조율 -> 아스트랄 위버, 발산(가능하면)

자버프 + 추가 효과

깨달음 1티어 메인 노드

* 별의 인도
* 슬롯이 메인 슬롯, 서브 슬롯 1/2로 나뉨.
* 클러스터 스킬이 메인 슬롯에 기록된 양상을 따라 3가지로 나뉨.
* 서브 슬롯에는 메인 슬롯에 기록된 양상만 기록할 수 있게 된다.

깨달음 2티어 메인 노드

* 클러스터 스킬 사용 시 기록 버프의 지속시간이 10초로 갱신된다.

깨달음 3티어 메인 노드

* 이름: 트리니티
* 메인 슬롯에 기록된 양상에 관계없이 항상 같은 버프 효과를 획득. 세 개를 기록 완료하면

깨달음 4티어 메인 노드

* 이름 : 더 원.
* 클러스터 스킬 세가지를 사용하면 ‘클러스터: 균형’을 사용할 수 있게 됨.

깨달음 4티어 서브 노드

* 메인 슬롯의 양상에 관계없이 서브 슬롯에 기록할 수 있음.
* 메인 슬롯에 기록된 양상에 따라 다른 효과 (도전/불굴은 모두 같은 양상 기록 시 클러스터 스킬 피해량 증가 등)

# 클러스터 스킬의 활용 방법 아이디어

==============================================================

클러스터 스킬 사용 시 버프 갱신. (고정 시간 갱신 or 남은 기록 모드 지속 시간에 비례한 갱신)

클러스터 스킬을 저장할 수 있게 된다. (일반 상태에서도 클러스터 스킬을 사용할 수 있게 된다. 단, 일반 상태에서 클러스터 스킬을 사용하는 경우 클러스터 스킬의 피해량이 70/85/100% 적용된다.)

아니면, 클러스터 스킬을 사용하면 양상에 맞는2스택짜리 디버프 생성. 디버프에 해당하지 않는 양상을 쓸 때 피해량 증가? or 디버프에 해당하지 않는 양상을 써야 디버프 감소 or 디버프에 해당하지 않는 양상의 클러스터를 쓸 수 있음?

혹은, 클러스터 스킬을 사용하면 디버프 생성. 이 디버프가 3이 되면 기록 모드에 진입할 수 없게됨. 다른 양상의 클러스터 스킬을 사용해야 디버프가 제거됨.

혹은, 디버프 3개가 있고, 양상 별로 클러스터 스킬을 사용할 때 1개씩 지워짐.

혹은, 클러스터 스킬을 사용하면 해당 양상의 디버프를 획득. 이 디버프는 해당 양상의 클러스터 스킬의 피해량을 감소 시키는 스택형 디버프임. 다른 양상의 클러스터 스킬을 사용해야 디버프가 감소함.

혹은, 클러스터 스킬을 사용하면 다른 양상의 클러스터 스킬의 피해량을 증가시키는 버프 획득. or 서브 슬롯에 기록된 양상의 클러스터 스킬 피해량을 증가시키는 버프 획득.

=================================================================================

클러스터: 균형을 위한 게이지를 하나 더 추가해?

* 클러스터 스킬을 사용하면 사용한 시점의 기록 모드 게이지에 따라 균형 게이지(임시)가 회복된다. 균형 게이지가 꽉 차면 클러스터: 균형 스킬 을 사용할 수 있게 된다. \

-> (전략적인 활용에 더 집중)

-> 기록 모드 진입하고 바로 클러스터 스킬을 사용할 수 있음. 균형 게이지가 더 빨리 참.

-> 클러스터 스킬을 천천히 사용하면 균형 게이지가 그만큼 늦게 차지만, 버프 효과가 유지되므로 [별자리 스킬]의 피해량을 증가 시킬 수 있음.

* Or 도전, 불굴, 적응 마다 다른 게이지가 있고, 1번만 사용해도 각각에 맞는 게이지가 찬다. 이 세 게이지가 모두 차야 ‘클러스터: 균형’ 을 사용할 수 있게 된다.
* (컨셉에 더 집중) 스킬의 양상 별로 다른 효과라는 컨셉에 더 잘 어울림.
* 단, 양상을 한 번씩 기록하는 것이 고점이라 사이클이 강제됨. 전략적인 활용을 할 경우 dps가 내려감.

사실상 서머너의 경우도 다양한 고대 정령 스킬이 있지만 아키르 위주로 씀. 깨달음 노드 찍으면 피닉스 위주로 씀.

* 다양한 고대 정령 스킬이 부가적인 요소임. (난 이건 별로)

근데 애초에 전략적인 활용이 가능해? 딜을 높이기 위해서 똑 같은 거만 쓸 텐데? 대미지가 똑같으면 원하는 것을 쓸테지만…

이런 방법은 어떤지 생각해봐.

별무리 스택을 채워 인공 별을 형성한다. 인공 별이 주변에 있는 상태에서 x키를 누르면 주변의 인공 별을 최대 8개 까지 연결한다. 연결되지 않은 인공 별은 10초 이후에 자동으로 사라진다. 연결된 별은 자동으로 사라지지 않는다. 연결한 별 1개 마다 스킬의 재사용 대기시간이 n%증가하지만 피해량이 n% 증가한다. 이후 z키를 누르면 연결한 별을 전부 흩뿌려 피해를 준다.

8개가 연결되면 자동으로 인공 별을 모두 소모하여 알파성 모드에 들어간다. 알파성 모드에 진입하면 인공 별 8개를 자신을 중심으로 퍼트린다.

게이지를 채우는 방법은 별무리 스택으로 채운다.

게이지 1칸이 인공별 1개.

게이지 1칸이 차면 인공별 1개를 소환.

x키를 누르면 주변의 인공별을 연결.

z키를 누르면 인공 별이 마우스 지점으로 쏘아지며 피해를 입힌 후 게이지로 회수된다.?

z키를 누르면 인공 별이 주변으로 퍼져 피해를 입힌 후 5초 뒤에 회수된다.

깨달음 4T 노드 - z키를 누르면 인공 별이 마우스 지점으로 쏘아지며 피해를 입힌 후 바로 회수된다?

인공 별 형성 / 폭발 / 연결

형성과 연결은 다른 키어야 함. (형성을 여러 개한 후 연결할 수도 있음)

폭발과 연결은 다른 키어야 함. (연결되지 않은 별을 연결한 후 폭발시킬 수 있음)

형성과 폭발은 다른 키어야 함. (형성을 더 한 후 더 연결해서 폭발 시킬 수 도 있음)

필수: 형성 (이유 = 각성 물약으로 아이덴티티 게이지의 8칸을 모두 채운 후 한 번에 형성하기를 원함)

* 게이지가 찬 후 스킬로 모든 게이지를 소모해서 개수에 맞게 형성할 수 있다면?

필수: 연결 (이유 = 연결 자체가 전략적인 선택이 될 수 있음. 연결하면 재사용 대기 시간이 늘어나지만 주는 피해가 증가하고, 연결하지 않으면 폭발이 더욱 강해지기 때문) => 강한 스킬의 사용 전에 연결을 해서 주는 피해를 늘리고, 연결을 해제해서 짧은 재사용 대기 시간으로 게이지를 빠르게 채우는 전투도 가능함.

* 연결은 스킬에 묶여 있으면 안될 것 같음. 자체적으로 굴릴 수 있어야 함.

형성과 폭발 둘 다 스킬의 트라이포드로 해?

or 형성하면 연결된 상태로 형성되고, 연결을 해제할 수 있음.

그렇다면 폭발을 다른 방법으로 한다. + 연결된 인공 별들을 활용하는 방법이 있을 까?

직접 조종한다? (키 입력으로 위치를 이동시켜서 공격 – 신드라 q 처럼)

* 추가 공격 스킬임. 클러스터 스킬?
* 사슬로 연결된 별들을 마우스 지점으로 보내 찍어 누름.

등 뒤에 사슬로 별을 묶어 두고 있는 모습. 게이지가 차오른 후 z키를 두르면 등 뒤에서 인공 별과 연결된 사슬이 튀어나온다.

게이지를 채운 후 z키를 누르면 칸 당 1개씩 별이 등 뒤에 생긴다. x키를 누르면 연결된 모든 별이 적을 향해 쏘아지며 공격. x키를 다시 입력하면 사슬이 별을 향해 쏘아지며 회수. 별이 형성되어 있을 때는 1개당 재사용 대기시간이 증가하지만 주는 피해가 증가한다.

별은 최대 n개 까지 형성할 수 있고 별이 형성되어 있을 때는 게이지가 차오르지 않음.

게이지를 채운 후 z키를 누르면 칸 당 1개씩 별이 등 뒤에 생김. z키를 누르면 마우스 지점으로 별이 쏘아지며 공격. x 키를 입력하면 쏘아진 별을 회수.

인공 별 형성. 인공 별에서 사슬이 튀어나옴. [현상 스킬]은 인공 별이 시전하게 됨. 인공 별에서 사슬이 튀어나와 마법진을 형성하는 컨셉도 살림. 트라이포드에 따라 필요한 인공 별의 개수가 다름. 현상 스킬을 시전하는 중에는 다른 [현상 스킬]이 잠김. 현상 스킬과 별자리 스킬을 같이 사용하는 것. 인공 별은 게이지 1칸당 1개를 의미. 한번 형성되면 사라지지 않음. 형성된 상태에서는 게이지가 회복 되지 않음. 인공 별이 형성된 상태에서는 별 1개당 재사용 대기시간이 n%, 적에게 주는 피해가 n% 증가한다. 인공 별은 ~~한 경우 사라진다.

인공 별은 게이지가 차 있을 때 게이지를 소모하여 [현상 스킬]을 시전할 수 있다. 인공 별이 형성되어 있을 때는 게이지가 채워지지 않는다. 인공 별이 사라졌을 때 공격을 적중하면 별무리 스택을 쌓고 별무리 스택이 n개가 되면 인공 별이 빛나게 된다.

인공 별이 [현상 스킬]을 대신 시전 (설치형 스킬). 인공 별이 스킬을 대신 시전할 때 다른 행동을 할 수 있음. 예시) 인공별 5개 보유 중 : 인공별 2개 소모 스킬, 인공 별 3개 소모 스킬 동시에 사용 가능. + 별자리 스킬 사용 중에도 인공 별의 개수가 충족이 되면 [현상 스킬]을 사용할 수 있음. z키로 보유 중인 인공 별을 모두 소모하여 큰 피해를 줌.