[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]

* 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]

* 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.

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

별자리를 몇 번 만들게 되면 캐릭터는 작은 우주가 되어 잠시 동안 강력해지고 스킬의 모든 쿨타임이 사라져 피해를 집중할 수 있다.

하지만 그에 대한 반동으로 속도가 느려진다.

별자리를 만들어낸 수에 따라 디버프의 시간이 감소한다.

예시 – 게이지 사방에 5개의 별 칸이 있음.

별자리 하나 만들면 12시부터 별이 빛남

별 4개를 다 완성하면

패널티 0초

별 3개를 완성하면

패널티 5초

별 2개를 완성하면

패널티 14초

별 1개를 완성하면

패널티 20초

1개이상 찼을 때 부터 캐릭터가 우주의 힘을 받아들여 스스로 우주가 될 수 있다.

이때 소모한 별의 개수만큼 스킬의 쿨타임이 10%감소하고 피해량이 10%증가하지만 별자리를 만들 수 없고 별을 채울 수 없다.

이후 소모한 별의 개수만큼 패널티가 증가한다. 스택형, (강한 힘의 반동)

패널티 : 일정 시간 동안 쿨타임이 감소한 만큼 증가하고 피해량이 증가한 만큼 감소한다.

Ex)

별 1개 소모 -> 쿨타임이 10%감소하고 피해량이 10%증가. / 쿨타임 10% 증가. 피해량 10% 감소.

별 2개 소모 -> 쿨타임이 20%감소하고 피해량이 20%증가 / 쿨타임 20% 증가. 피해량 20% 감소.

별 3개 소모 -> 쿨타임이 30%감소하고 피해량이 30%증가 / 쿨타임 30% 증가. 피해량 30% 감소.

단, 이후 별을 채우게 되면 디버프 스택이 1개 씩 감소한다.

감소한 쿨타임의 100%만큼 쿨타임이 증가. 증가한 피해량의 100%만큼 피해량 감소.

별 2개 소모 -> 감소한 쿨타임의 50%만큼 쿨타임이 증가. 증가한 피해량의 50%만큼 피해량 감소.

별 3개 소모 -> 패널티 없음.

별 4개 소모 ->