

4 팀, 노아조

# ISOMNIA 기획서

컨셉 기획서

12P X O2CUBE 4 팀 노아조

팀장: 19 학번 게임 소프트웨어전공 김서연

팀원: 20 학번 정효원, 20 학번 김은지, 20 학번 이지수, 21 학번 박광희, 21 학번 정순우,  
21 학번 최지욱

## ISOMNIA 컨셉 기획서 목차

---

1. 게임 개요.....	2
1.1. 게임 소개 .....	2
1.2. 게임 스토리 요약.....	2
1.3. 게임 목표 .....	2
1.4. 스테이지 요약 .....	2
1.5. 기획 의도 .....	3
2. 캐릭터 컨셉 개요 .....	4
2.1. 플레이어 컨셉 .....	4
2.1.1. 플레이어 공격 .....	4
2.1.2. 플레이어 HP 시스템 .....	5
2.2. 몬스터 컨셉 .....	6
2.2.1. 몬스터 기본 컨셉.....	6
2.2.2. 스테이지 별 몬스터 컨셉 .....	7
2.2.3. 스테이지 별 보스 컨셉 .....	17
2.2.4. NPC 컨셉 .....	23
3. 스테이지 컨셉 .....	24
3.1. 맵 컨셉.....	24
3.2. 스테이지 별 배경 컨셉 .....	25
3.2.1. 1 스테이지 .....	25
3.2.2. 2 스테이지 .....	25
3.2.3. 3 스테이지 .....	26
3.2.4. 4 스테이지 .....	26
3.3. 장애물 컨셉 .....	27
3.4. 가로등 시스템 .....	27
3.5. 스테이지 클리어 보상 .....	28
4. 스킬 시스템 컨셉 .....	28
4.1. 풍선 스킬 .....	28
4.2. 부메랑 스킬 .....	29

## 1. 게임 개요

### 1.1. 게임 소개

게임 제목	ISOMNIA
플랫폼	PC
타겟 플레이어	아기자기한 그래픽의 캐주얼 게임 선호 유저
장르	2D, 액션, 어트벤처, 퍼즐

### 1.2. 게임 스토리 요약

- 불면증을 앓고 있는 게임 속 주인공 '니아'가 우연히 꿈 속 세계인 '멜리온'에서 깨어나게 되고, 그 곳에서 일어나는 '니아'의 모험

### 1.3. 게임 목표

- 꿈 속 세계 멜리온에서 니아의 수면을 방해하는 몬스터들을 모두 물리쳐, 니아가 편안하게 수면을 할 수 있도록 도와준다.

### 1.4. 스테이지 요약

스테이지	컨셉	등장 몬스터	보스
1	악몽	악몽 조각 A, B, C	큰 악몽 그림자
2	커피	카페라떼, 아메리카노, 종류별 컵	원두
3	공포	종류별 유령	침대 및 괴물
4	전자기기	종류별 전자기기	스마트폰
최종	'니아'의 그림자	X	'니아'의 그림자


## 1.5. 기획 의도

---

- 스마트폰, 밤샘 작업, 카페인 등으로 불면증을 가지고 있는 사람들이 많아지는 모습을 '니아'라는 캐릭터를 통해 나타내었다.
- 꿈 속 세계 '멜리온'에서 등장하는 몬스터들을 수면을 방해하는 여러 요소로 설정함으로써, 현대인에게 수면을 방해하는 요소가 무엇인지 깨달을 수 있도록 한다.

## 2. 캐릭터 컨셉 개요

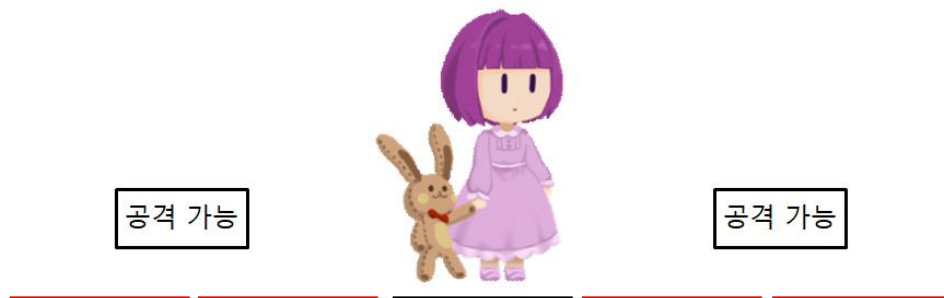
### 2.1. 플레이어 컨셉

캐릭터 이름	니아 
시작 체력	♥♥♥♥♥♥
공격 데미지	1
공격 속도	0.5 초

- 플레이어는 스토리의 주인공이자, 불면증을 앓고 있는 여자 아이인 '니아'를 통해 게임을 플레이한다.

#### 2.1.1. 플레이어 공격

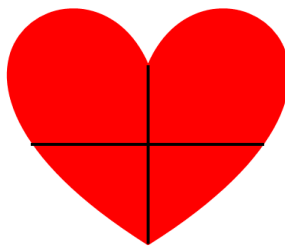
- 니아의 애착 인형인 '숨'을 통해 몬스터를 공격할 수 있으며 1 칸의 데미지를 준다.
- 니아의 공격은 범위 공격 판정으로, 니아를 한 칸으로 기준했을 때, 니아가 서있는 칸 제외하고 보는 방향으로 두칸을 공격할 수 있으며 다음 이미지를 참고한다.



### 2.1.2. 플레이어 HP 시스템

---

- 니아의 체력은 5로 시작한다.
- 플레이어가 몬스터에게 데미지를 입을 경우, 일시적으로 무적 상태가 되며, 이 효과는 0.5 초 후에 종료된다.
- 플레이어의 체력은 하트 아이콘으로 표시되고, 하트 하나를 십자 형태로 4 조각으로 나누며, 이는 다음의 예시를 참고한다.



(이미지 예시)

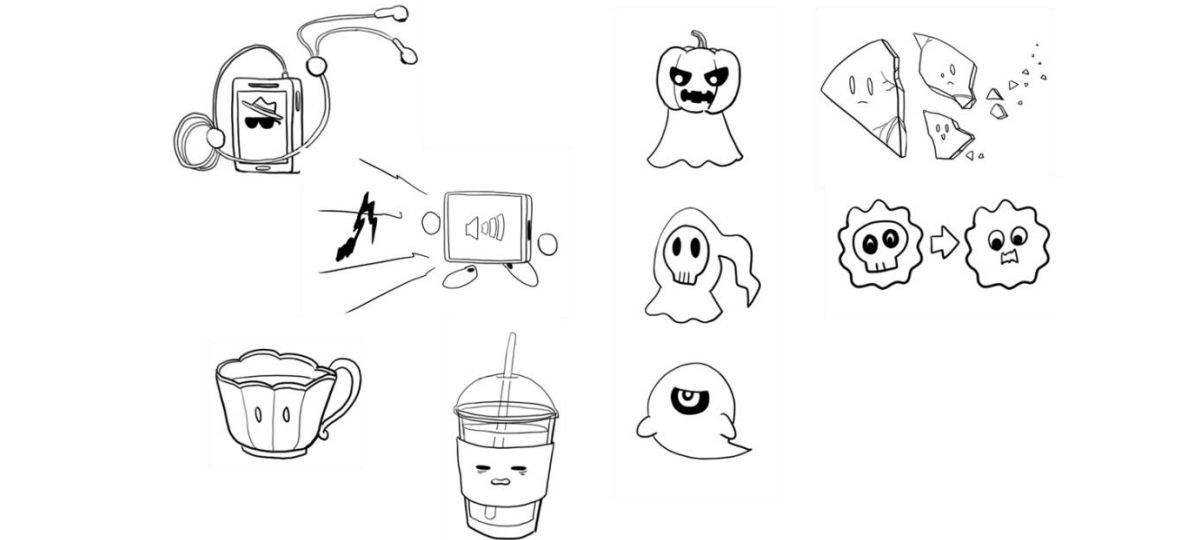
- 플레이어의 체력이 소진되었을 시, 하트 아이콘은 윤곽선을 남기고 체력이 줄어든 부분은 검은색으로 변한다.
- 특정 스테이지 클리어 시 추가 체력을 획득할 수 있다.
- 가로등에서 체력을 충전, 게임을 저장할 수 있다.

## 2.2. 몬스터 컨셉

---

### 2.2.1. 몬스터 기본 컨셉

---



- 몬스터의 외형은 수면을 방해하는 여러 요소(커피, 스마트폰, 악몽 등)의 모습이다.
- 몬스터는 서로 충돌하지 않으며, 여러 마리가 겹쳐질 수 있다.
- 여러 마리의 몬스터가 니아의 공격 범위 안에 겹쳐있는 경우, 전부 동일한 데미지를 입는다.
- 같은 몬스터는 같은 범위를 움직이며 니아를 인식하기 전, 다른 몬스터와 조우할 경우 서로 반대 방향으로 이동한다.

2.2.2. 스테이지 별 몬스터 컨셉


2.2.2.1. 1 스테이지

몬스터 이름	파랑 악몽 먼지 
몬스터 체력	♥♥♥
몬스터 충돌 데미지	♥1/4 칸
몬스터 공격 데미지	♥1/2 칸
몬스터 공격 방식	몬스터가 이동 범위만큼 전진한 후, 정지하고 전방 1 칸만큼 주먹을 날린다.
몬스터 크기	1/2 칸
몬스터가 장애물 조우 시	U 턴
몬스터 이동 범위	2 칸




몬스터 이름	보라 악몽 먼지
	
몬스터 체력	♥♥
몬스터 충돌 데미지	♥ 1/4 칸
몬스터 공격 데미지	♥ 1/4 칸
몬스터 공격 방식	몬스터가 이동 범위만큼 전진한 후, 정지하고 1.5 초 동안 회전한다. 이때 몬스터와 충돌 시 공격 데미지를 입는다.
몬스터 크기	1/3 칸
몬스터가 장애물 조우 시	U 턴
몬스터 이동 범위	2.5 칸


몬스터 이름	안대 악몽 먼지
	
몬스터 체력	♥
몬스터 충돌 데미지	♥ 1/4 칸
몬스터 공격 데미지	♥ 1/4 칸
몬스터 공격 방식	플레이어에게 돌진하여 충돌 데미지를 준다.
몬스터 크기	1/4 칸
몬스터가 장애물 조우 시	장애물에 충돌 후 소멸
몬스터 이동 범위	2 칸

몬스터 이름	<p>악몽 조각</p> 
몬스터 체력	거울: ♥♥♥, 악몽조각: ♥3/2
몬스터 충돌 데미지	거울: X, 악몽 조각 ♥1/4 칸
몬스터 공격 데미지	X
몬스터 공격 방식	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 거울은 악몽조각을 생성하는 스폰너로, 스테이지 내에 랜덤하게 여러 개 배치된다.</li> <li>- 거울을 제거하기 전까지는 악몽조각이 스폰되며, 스폰된 악몽조각이 모두 없어지기 전까지는 새로운 악몽조각을 생성하지 않는다.</li> <li>- 악몽조각에 충돌 시 3 초간 니아의 공격력이 1 에서 0.5 로 감소</li> </ul>
몬스터 크기	거울: 1 칸, 악몽조각: 1/2 칸 거울 인식 범위: 11 칸
몬스터가 장애물 조우 시	충돌하지 않음
몬스터 이동 범위	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 거울: X</li> <li>- 악몽조각: 거울의 인식 범위(11 칸)내에서 니아를 향해 돌진, 범위에 도달 시 U 턴</li> </ul>

#### 2.2.2.2. 2 스테이지

몬스터 이름	<p>머그컵</p> 
몬스터 체력	♥
몬스터 충돌 데미지	♥ 1/4 칸
몬스터 공격 데미지	♥ 1/2 칸
몬스터 공격 방식	5 초 동안 회전하며 니아를 쫓아온다. 회전 후에는 1 초간 정지한다.
몬스터 크기	1 칸
몬스터가 장애물 조우 시	정지
몬스터 이동 범위	2 칸

몬스터 이름	<p>아이스 아메리카노</p> 
몬스터 체력	♥♥♥
몬스터 충돌 데미지	♥ 1/2 칸
몬스터 공격 데미지	♥ 1 칸
몬스터 공격 방식	제자리에서 분수를 발사한다. 분수의 범위는 유동적이며 양 옆으로 1 칸씩 3 번 늘어난다.
몬스터 크기	1.2 칸
몬스터가 장애물 조우 시	X
몬스터 이동 범위	X
몬스터 이름	찾잔

	
몬스터 체력	♥♥
몬스터 충돌 데미지	♥ 1/4 칸
몬스터 공격 데미지	♥ 3/2 칸
몬스터 공격 방식	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 니아를 발견하면 돌진하며 엎어지고 내용물을 쏟는다.</li> <li>- 물을 쏟은 후 주전자가 물을 채워줄 때까지 정지한다.</li> </ul>
몬스터 크기	1 칸
몬스터가 장애물 조우 시	X
몬스터 이동 범위	X

	주전자 
몬스터 이름	
몬스터 체력	♥♥♥♥
몬스터 충돌 데미지	♥ 1/2 칸
몬스터 공격 데미지	X
몬스터 공격 방식	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 빈 찻잔에게 내용물을 채워준다.</li> <li>- 찻잔과 서로 5 칸 이내에 있어야 내용물을 채워줄 수 있다.</li> </ul>
몬스터 크기	1.5 칸
몬스터가 장애물 조우 시	정지
몬스터 이동 범위	X


### 2.2.2.3. 3 스테이지


몬스터 이름	외눈박이 유령 
몬스터 체력	♥♥♥♥
몬스터 충돌 데미지	♥1 칸
몬스터 공격 데미지	♥1 칸
몬스터 공격 방식	니아가 등을 돌리고 있을 때 니아에게 돌진해 부딪히고, 눈이 마주치면 정지한다.
몬스터 크기	0.8 칸
몬스터가 장애물 조우 시	충돌하지 않음
몬스터 이동 범위	제한 없음

몬스터 이름	호박 유령 
몬스터 체력	♥♥♥♥♥
몬스터 충돌 데미지	♥1/2 칸
몬스터 공격 데미지	♥1.5 칸
몬스터 공격 방식	최대 사거리가 4 칸인 호박을 던져 2 초 동안 시야를 방해하는 효과를 준다.
몬스터 크기	1 칸
몬스터가 장애물 조우 시	U 턴
몬스터 이동 범위	5 칸


<p>몬스터 이름</p>	<p>사신 유령</p> 
<p>몬스터 체력</p>	<p>♥♥♥♥♥</p>
<p>몬스터 충돌 데미지</p>	<p>♥ 1 칸</p>
<p>몬스터 공격 데미지</p>	<p>♥ 2 칸</p>
<p>몬스터 공격 방식</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 몬스터와 충돌 시 3 초간 좌우 이동이 반대가 된다.</li> <li>- 2 초 간격으로 멈추며 2 칸 범위의 낫을 휘두른다.</li> </ul>
<p>몬스터 크기</p>	<p>1 칸</p>
<p>몬스터가 장애물 조우 시</p>	<p>충돌하지 않음</p>
<p>몬스터 이동 범위</p>	<p>5 칸</p>

#### 2.2.2.4. 4 스테이지


몬스터 이름	<b>MP3</b> 
몬스터 체력	♥♥♥♥♥♥
몬스터 충돌 데미지	♥ 1/2 칸
몬스터 공격 데미지	♥ 1 칸
몬스터 공격 방식	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 니아가 2 칸 내에 진입할 경우 1 초 간격으로 채찍질을 한다.</li> <li>- 몬스터의 체력이 다하기 전까지 공격을 멈추지 않는다.</li> </ul>
몬스터 크기	1 칸
몬스터가 장애물 조우 시	U 턴
몬스터 이동 범위	4 칸

몬스터 이름	<b>TV</b>  외형은 위의 이미지를 참고한다.
몬스터 체력	♥♥♥♥♥♥♥
몬스터 충돌 데미지	♥ 1 칸
몬스터 공격 데미지	♥ 2 칸
몬스터 공격 방식	<ul style="list-style-type: none"> <li>- TV 안의 몬스터가 상체만 튀어나와 1.5 칸 범위를 할핀다.</li> <li>- 몬스터가 나와있을</li> </ul>

	경우에만 데미지를 입는다.
몬스터 크기	대기 상태 시: 2 칸, 공격 시: 3 칸
몬스터가 장애물 조우 시	정지, 몬스터가 나오지 않음. 니아가 접근 시 다시 공격 시작
몬스터 이동 범위	X, 다른 몬스터들보다 느리게 움직임


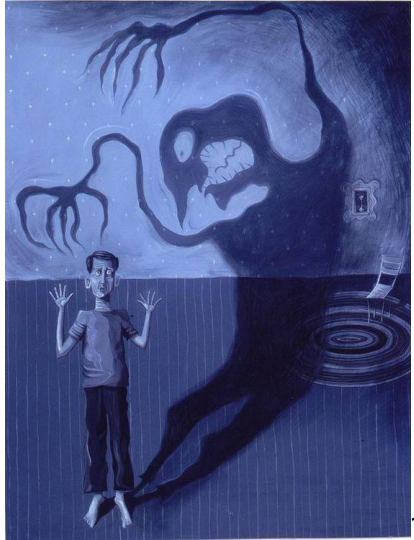
몬스터 이름	<p>게임기</p> <p>GAMEPAD IS REMOVABLE</p> <p><small>When you need to use alone, can remove at any time</small></p>  <p>외형은 위의 이미지를 참고한다.</p>
	몬스터 체력
	몬스터 충돌 데미지
	몬스터 공격 데미지
몬스터 공격 방식	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 4 초 간격으로 게임칩을 발사하며 공격 범위는 존재하지 않는다.</li> <li>- 몬스터가 체력이 다했을 경우, 세트 조이콘 몬스터를 소환한 후 소멸한다.</li> </ul>
몬스터 크기	2 칸
몬스터가 장애물 조우 시	X
몬스터 이동 범위	X



몬스터 이름	세트 조이콘
	
몬스터 체력	♥♥♥♥
몬스터 충돌 데미지	♥ 1/2 칸
몬스터 공격 데미지	♥ 1 칸
몬스터 공격 방식	- 니아를 향해 돌진한다.
몬스터 크기	1 칸
몬스터가 장애물 조우 시	U 턴
몬스터 이동 범위	좌우로 3 칸씩 이동한다.

### 2.2.3. 스테이지 별 보스 컨셉


#### 2.2.3.1. 1 스테이지

<p>보스 이름</p>	<p>큰 악몽 그림자</p>  <p>(컨셉아트)</p>  <p>(본 이미지와 같은 형태로 수정할 예정)</p>
<p>보스 체력</p>	<p>♥10 칸</p>
<p>보스 충돌 데미지</p>	<p>♥1/2 칸</p>
<p>보스 공격 방식 및 데미지</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 니아를 할퀴는 공격 ♥1 칸</li> <li>- 니아에게 어둠을 던지는 공격 ♥1 칸</li> <li>- 니아를 잡아먹는 공격 ♥2 칸</li> </ul>
<p>보스 크기</p>	<p>3 칸</p>
<p>보스 이동 범위</p>	<p>보스 전용 스테이지 내에서 랜덤 출몰한다.</p>

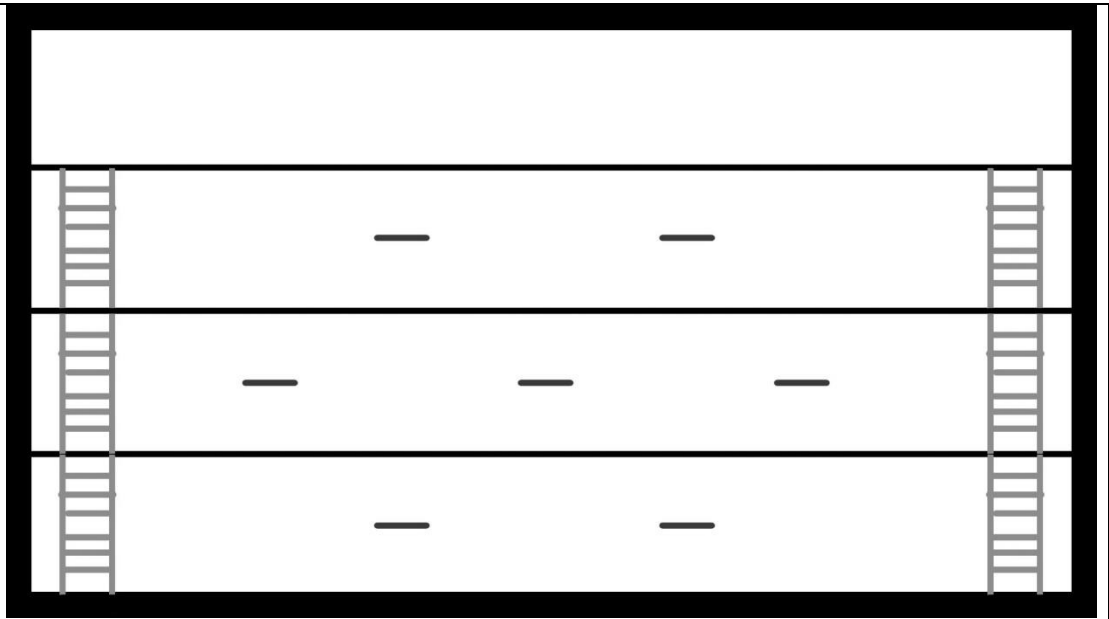
<sup>1</sup> 출처: <https://www.saatchiart.com/art/Painting-Afraid-of-His-Own-Shadow/1714797/8142990/view?epik=dj0yJnU9THFIRnFzX01nR1o3Rk9NZVBfRHNPX0xlb0hsVTQ0TzEmcD0wJm49OE83bGNNdnBsLTJfOTgKMVdfTk1odyZ0PUF8QUFB>

[R0doQkZB](https://www.saatchiart.com/art/Painting-Afraid-of-His-Own-Shadow/1714797/8142990/view?epik=dj0yJnU9THFIRnFzX01nR1o3Rk9NZVBfRHNPX0xlb0hsVTQ0TzEmcD0wJm49OE83bGNNdnBsLTJfOTgKMVdfTk1odyZ0PUF8QUFB)

### 2.2.3.2. 2 스테이지

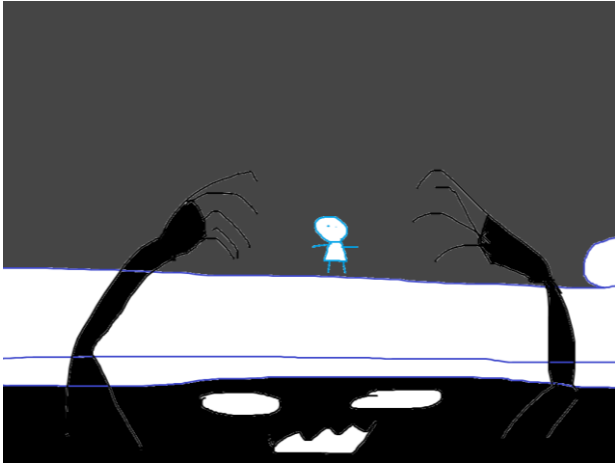
보스 이름	<p>원두 기관차</p> 				
보스 체력	♥ 15 칸				
보스 충돌 데미지	♥ 1 칸(기관차가 가만히 있는 상태에서 충돌시)				
보스 공격 방식 및 데미지	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 기관차로 니아에게 돌진 공격, 니아와 보스의 층이 다르다면 충돌하지 않지만 니아가 있는 층으로 이동할 수 있다. ♥ 1 칸</li> <li>- 정지 후 니아에게 원두 탄 발사 공격, 원두의 개수는 1~3 개 사이 랜덤이고, 한 번 발사 후 다음 발사까지의 시간은 0.5 초~1.5 초 사이의 랜덤이다. 원두의 종류에 따라 데미지가 다르다. <table border="1" data-bbox="507 1680 1062 1787"> <tr> <td>갈색 원두</td><td>♥ 1 칸</td></tr> <tr> <td>초록색 원두</td><td>♥ 2 칸</td></tr> </table> </li> <li>- 보스가 기관차의 굴뚝을 통해 자신이 위치한 선로에 커피 가루를 뿌리는 공격, 플레이어의 시야를 2 초 동안 차단한다. ♥ 1/2 칸</li> </ul>	갈색 원두	♥ 1 칸	초록색 원두	♥ 2 칸
갈색 원두	♥ 1 칸				
초록색 원두	♥ 2 칸				
보스 크기	4 칸				

보스  
이동  
범위




위 이미지와 같이 화면을 4분할하는 선로가 보스 방에 위치, 보스는 1층~4층 선로 사이에 랜덤으로 등장하며 등장 선로 위에서 니아를 공격한다.

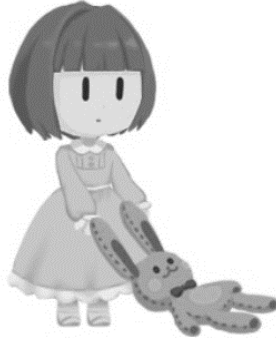

### 2.2.3.3. 3 스테이지

<p>보스 이름</p>	<p>침대 밑 괴물</p>  <p>외형은 위의 이미지를 참고한다.</p>
<p>보스 체력</p>	<p>♥20 칸</p>
<p>보스 충돌 데미지</p>	<p>♥1.5 칸</p>
<p>보스 공격 방식 및 데미지</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 주먹으로 매트리스를 내려쳐 니아의 이동을 방해한다. 니아가 타이밍에 맞춰 점프를 할 경우 회피가 가능하지만 회피하지 못했을 시 공중에 1 초간 띄었다가 떨어지며 데미지를 입는다. 니아가 주먹 근처에 있을 시 데미지를 두배로 입는다. ♥1 칸</li> <li>- 괴물이 한 손으로 니아를 붙잡고, 2 초 뒤 다른 한 손이 있는 방향으로 스테이지 끝까지 던지고 데미지를 입힌다. 니아가 붙잡혔을 때 스페이스 바를 10 번 이상 연타할 경우 빠져나올 수 있다. ♥2 칸</li> <li>- 보스가 체력이 50%이하일 경우, 양손으로 니아를 잡아 데미지를 입힌다. 니아가 손을 피해 도망치면 회피 가능하다. 0.5 초당 ♥1/4 칸, 총 ♥2 칸</li> </ul>
<p>보스 크기</p>	<p>스테이지 전체</p>
<p>보스 이동 범위</p>	<p>스테이지 전체</p>

#### 2.2.3.4. 4 스테이지

보스 이름	스마트폰 
보스 체력	♥ 25 칸
보스 충돌 데미지	♥ 2 칸
보스 공격 방식 및 데미지	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 스테이지 중앙으로 보스가 순간 이동한 후, 원의 형태로 와이파이를 내보낸다. 이때 범위 안에 있을 경우 데미지를 입는다. 보스가 이 공격을 할 때마다 스테이지에 랜덤 위치에 보호구역이 생성되고, 이 구역에 들어가 있으면 데미지를 입지 않는다. 초당 ♥ 1/2 칸씩 5 초 공격, 총 ♥ 2.5 칸</li> <li>- 음파를 통해 공격하여 니아를 이동방향의 반대 방향으로 3 칸 밀어낸다. 또한 니아의 이동 속도가 2 초간 절반만큼 줄어든다. ♥ 1 칸</li> </ul>
보스 크기	2 칸
보스 이동 범위	스테이지 전체

### 2.2.3.5. 최종 스테이지

보스 이름	<p>니아의 그림자</p> 
보스 체력	♥30 칸
보스 충돌 데미지	♥2.5 칸
보스 공격 방식 및 데미지	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 니아와 동일한 방식으로 두배더 멀리까지 인형을 휘두른다. ♥2 칸</li> <li>- 니아의 그림자가 바닥에 인형의 그림자를 소환하고 그 크기를 조종한다.(2~4 칸 사이) 인형의 그림자에 닿을 시 데미지를 입는다. ♥2 칸</li> <li>- 니아의 그림자가 다른 스테이지의 보스로 변신하여 그들의 기술을 한 번 따라하고 원상태로 돌아온다. 단, 3 스테이지의 보스로는 변신하지 않는다. 이 공격의 데미지는 다른 보스들의 데미지와 동일하다.</li> </ul>
보스 크기	2 칸
보스 이동 범위	<p>왼쪽 벽에서 니아를 향해 달려온다.</p>  <p>위의 이미지를 참고한다.</p>

#### 2.2.4. NPC 컨셉

---



- 게임 속 배경인 '멜리온'의 주민들이다.
- '멜리온'의 촌장은 게임을 설명해주며 튜토리얼에서 등장한다.



### 3. 스테이지 컨셉

---

#### 3.1. 맵 컨셉

---

- 플레이어가 다음 스테이지로 진행할수록 맵의 길이가 길어지며 더욱 많은 몬스터들이 출몰한다.
- 맵의 배경은 2D 그래픽으로, 니아가 모험을 펼치는 장소가 꿈속 세계인 '멜리온'이기 때문에 플레이어가 꿈속에 있는 듯한 느낌을 줄 수 있도록 한다.
- 맵의 그래픽 레퍼런스는 다음과 같다.



(메이플 스토리)



(별의 커비)

## 3.2. 스테이지 별 배경 컨셉

---

### 3.2.1. 1 스테이지

---



- 1 스테이지의 컨셉 아트는 위와 같다.

### 3.2.2. 2 스테이지

---



- 2 스테이지의 컨셉 아트는 위와 같다.

### 3.2.3. 3 스테이지

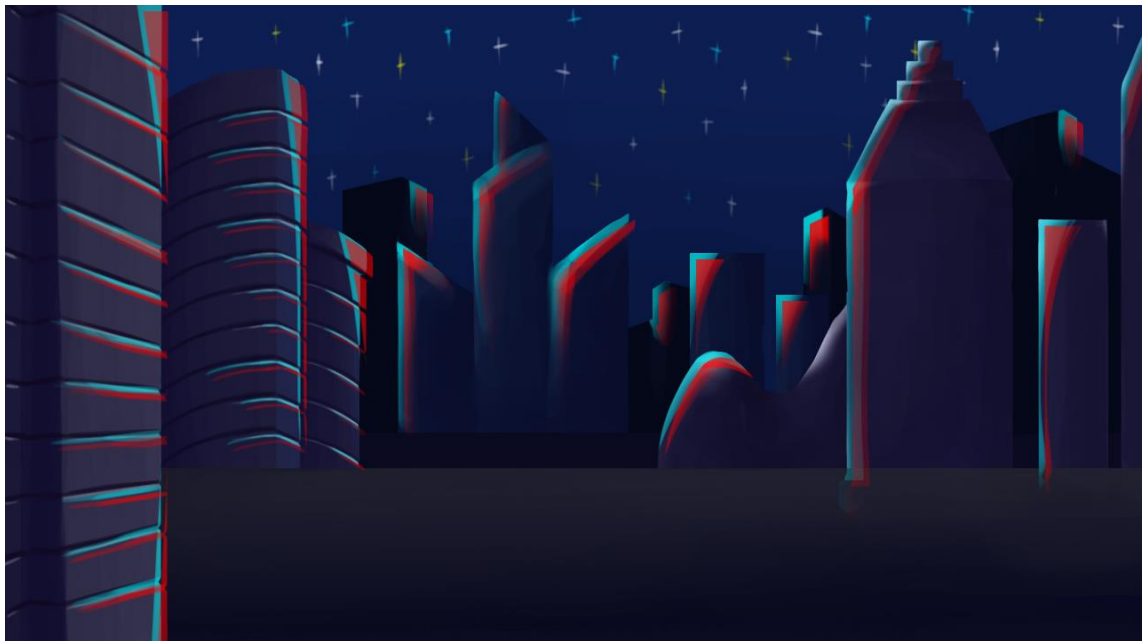
---



- 3 스테이지의 컨셉 아트는 위와 같다.

### 3.2.4. 4 스테이지

---



- 4 스테이지의 컨셉 아트는 위와 같다.

### 3.3. 장애물 컨셉

---

- 스테이지의 지형적 특성으로, 낙사, 추락형 장애물, 바닥 함정과 같은 형식으로 존재한다.
- 플레이어가 낙사할 시 즉시 게임 오버가 된다.
- 추락형 장애물과 바닥 함정의 경우 스테이지의 컨셉의 맞도록 디자인되며 각각의 데미지는 ♥1/2 칸으로 일정하다.

### 3.4. 가로등 시스템

---



- 가로등은 일종의 세이프 포인트로, 스테이지 중간, 보스 스테이지 직전, 보스 스테이지 클리어 후에 하나씩 존재한다.
- 가로등을 지나가면 자동으로 최대 체력까지 회복되고 게임 진행 사항이 저장된다.

### 3.5. 스테이지 클리어 보상

---

- 각 스테이지 클리어 시 플레이어가 얻을 수 있는 보상은 다음과 같다.

1 스테이지	체력 하트 +2 칸
2 스테이지	풍선(더블 점프)획득 체력 하트 +3 칸
3 스테이지	부메랑 핀(부메랑 스킬) 획득 체력 하트 +3 칸
4 스테이지	체력 하트 +2 칸

## 4. 스킬 시스템 컨셉

---

### 4.1. 풍선 스킬

---

- 니아의 허리에 실로 풍선을 묶는다.
- 플레이어가 풍선을 획득하고 스페이스 바를 두 번 누르면 더블 점프가 가능하다.
- 더블 점프는 기존의 점프보다 최대 2 배 더 높이 뛸 수 있다.

## 4.2. 부메랑 스킬

스킬 이름	<p><b>부메랑 핀</b></p>  <p>외형은 위의 이미지를 참고한다.</p>
	공격 범위
	공격 속도
	데미지
	쿨타임

- 니아의 인형인 '숨'에 부메랑 핀을 단다.
- 부메랑 스킬을 사용할 시, 공격 범위에 속한 몬스터에게 데미지를 입히고 이 공격 범위는 5 칸이다.
- 니아에게 다시 되돌아 올때는 데미지가 없다.
- 부메랑 스킬의 쿨타임은 인형이 다시 원위치로 돌아왔을 때부터 카운트된다.