

# 하늘을 품은 뇌운, 가람

전투 기획서

## 1. 개요

- (1) 기획 의도
- (2) 캐릭터 소개

## 2. 전투 방식

- (1) 전투 스타일
- (2) 장단점 및 활용 전략

## 3. 스킬

- (1) 스킬 구성
- (2) 모션 및 이펙트 컨셉



## 1. 개요

### (1) 기획 의도

“

부챗살을 피뢰침 삼아 **번개를 유도**하고, **방어를 무시**하는 공격으로 **단일 대상에게 높은 피해**를 주는 **딜러**

”

#동양풍 도사

#부채

#번개

#딜러

#방어 무시

#단일 대상 높은 피해

동양풍 선비/한량 컨셉의 여유롭고 절제된 동작과  
이에 대비되는 강렬하고 파괴적인 전투를 보여주는 캐릭터

부챗살(부채의 뼈대)을 던진 후 부챗살이 꽂힌 대상에게 번개를 유도하여  
**피해를 한 곳에 집중**할 수 있는 딜러

파티 조합의 핵심으로 활용할 수 있어 구매 욕구를 자극하는 캐릭터


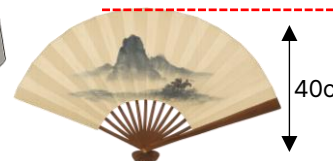
방어 능력이 높은 단일 대상을 상대할 때에는  
다른 딜러들에 비해 **압도적인 딜링 능력**을 보여주는 캐릭터



1. 개요

(2) 캐릭터 소개



캐릭터명	가람	<div><div>&lt;캐릭터 컨셉 예시&gt;</div><div>&lt;무기 컨셉 예시&gt;</div></div>
소개 문구	하늘을 품은 뇌운	
출신	천지방 (도사들의 집단)	
성격	고요함, 진중함, 책임감이 강함	
키	180cm	
사용 무기	부채	
속성	번개 속성	
역할	딜러	
태생 등급	5성	
전투 스타일	부챗살을 피뢰침 삼아 번개를 유도하고, 방어를 무시하는 공격으로 단일 대상에게 높은 피해를 주는 딜러	
배경 스토리	<p>동양에 근거지를 둔 천지방의 중급 도사였지만, 내부와 외부의 적으로 인해 천지방이 멸망하게 된 후 어린 동생인 '다운'과 함께 세상을 유랑하던 도사이다.</p> <p>부채를 사용하며 방출한 번개를 한 곳에 집중시키기 위해 직접 창안한 도술을 사용한다.</p>	

## 2. 전투 방식

### (1) 전투 스타일

! 3x3 그리드 턴제 전투에 기반하여 가람의 전투 스타일과 스킬을 기획했습니다.

#### 전투 스타일

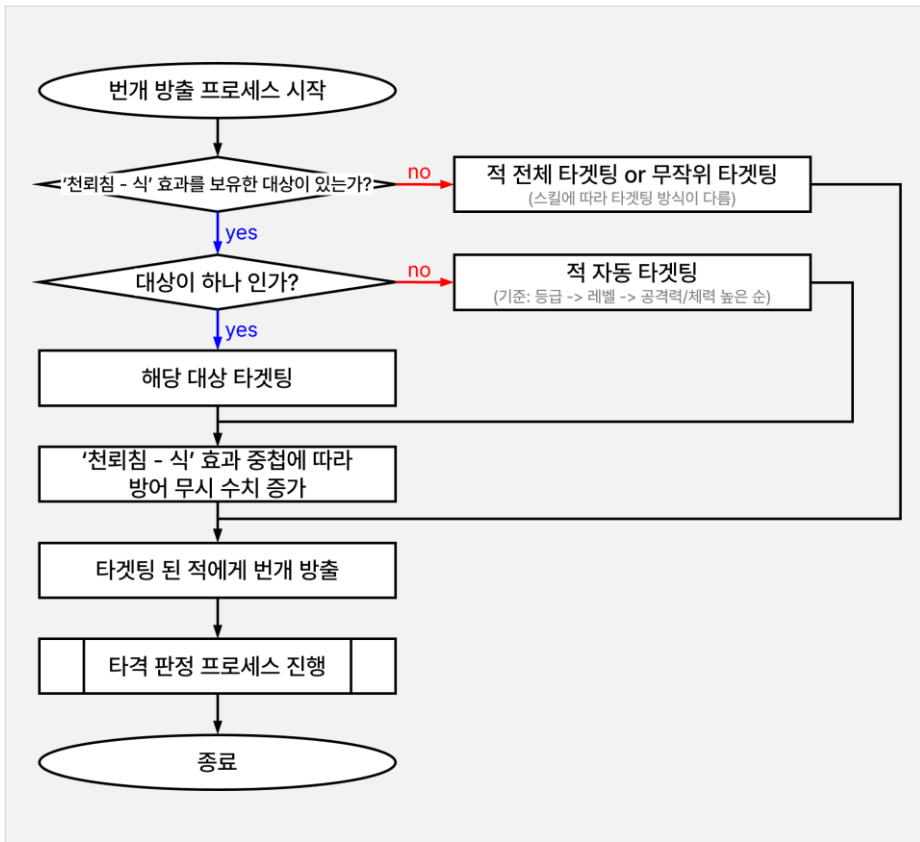
[ 딜러 / 중거리 / 중열 ]

'가람'은 부챗살을 피뢰침 삼아 **번개를 유도**하고, **방어를 무시**하는 공격으로 **단일 대상에게 높은 피해**를 주는 **딜러**입니다.

**천뢰침**(부챗살, 부채의 뼈대)을 **적에게 던진 후** 번개를 방출하면, 천뢰침이 박힌 대상에게 **번개가 유도되어 피해를 한 곳에 집중**할 수 있습니다.

또한, 천뢰침이 하나의 대상에게 여러 개가 박혀 있다면 **방어를 무시하는 피해**를 줄 수 있습니다.

#### 매커니즘



#### 천뢰침

- 가람은 패시브 스킬 **[천뢰술]**을 통해 번개를 다루고 천뢰침(부챗살)을 피뢰침으로 삼아 번개를 유도할 수 있습니다.
- 가람이 턴을 획득하면 천뢰침 1개가 생성되며, 턴 획득 시 보호막 효과가 적용되어 있다면 1개를 추가로 획득합니다. (최대 5개)
- 스킬 **[천뢰유침]**을 자신에게 사용하면 천뢰침 1개를 추가로 획득할 수 있습니다.
- 가람은 특정 스킬로 천뢰침을 적에게 발사하고 대상에게 **'천뢰침 - 식'** 효과를 부여합니다. (최대 5중첩)

#### 번개 유도

- 가람이 기본 공격 및 스킬로 방출하는 번개는 **'천뢰침 - 식'** 효과를 보유한 **적에게 유도되어 피해를 집중**할 수 있습니다.
- '천뢰침 - 식' 효과를 가진 적이 **둘 이상이라면**, 가람의 번개는 적을 **자동으로 타겟팅**합니다. (기준: 등급 -> 레벨 -> 공격력/체력 높은 순)
- 단, '천뢰침 - 식' 효과를 가진 적이 **없다면** 스킬에 따라 **전체** 혹은 **무작위**로 **적을 타겟팅**하여 넓은 범위에 **낮은 피해**를 주게 됩니다.

#### 방어 무시

- 가람의 번개는 '천뢰침 - 식' 효과를 보유한 적을 대상으로 공격할 때 **방어를 무시**할 수 있습니다.
- '천뢰침 - 식' 효과 **1/2/3/4/5** 중첩 당 방어력의 **5/10/20/30/50%**를 무시합니다.

## 2. 전투 방식

### (1) 전투 스타일

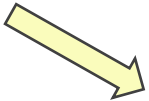
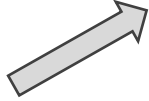
전투 흐름 예시

x1



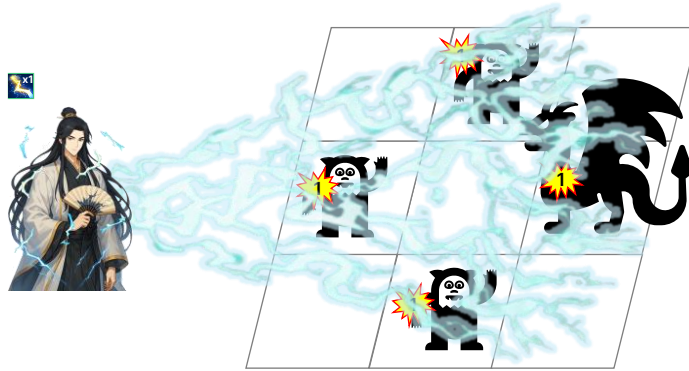
<턴 획득 및 천뢰침 1개 생성>

번개 유도 X

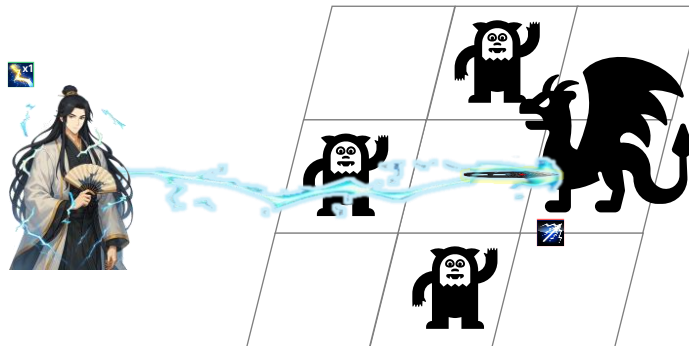


번개 유도 O

[스킬 2] 사용 : 적 전체에 분산된 피해



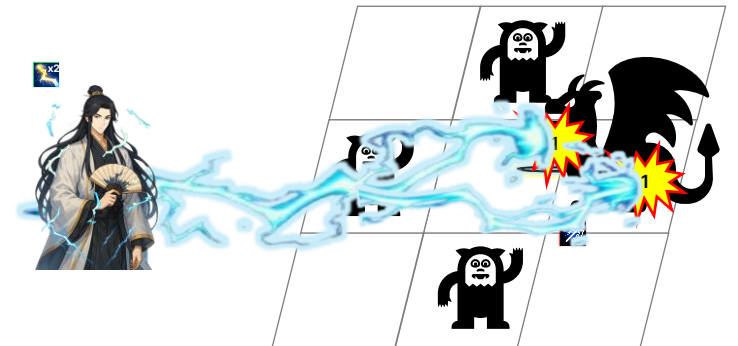
[스킬 1] 사용 : 천뢰침 발사 및 '천뢰침 - 식' 디버프 부여



다음 턴

[스킬 2] 사용 : 타겟팅된 대상에게 집중된 피해

'천뢰침 - 식' 효과를 보유한 적 자동 타겟팅





## 2. 전투 방식

### (2) 장단점 및 활용 전략

#### 장단점

장점	<ul style="list-style-type: none"><li>• 번개를 유도할 수 있어 대상에게 피해를 집중시킬 수 있습니다.</li><li>• 적의 방어력을 무시하는 공격을 하기 때문에 방어력이 높은 탱커형 몬스터에 효과적으로 대응할 수 있습니다.</li><li>• 파티 조합의 핵심이 되어 파티 구성의 재미를 제공합니다.</li></ul>
단점	<ul style="list-style-type: none"><li>• 체력, 방어력 등 방어 능력이 낮습니다.</li><li>• 온전한 성능을 내기 위해서는 사전 작업이 필요합니다.</li><li>• 적의 개체 수가 많아질수록 효율이 낮아집니다.</li><li>• 범용적으로는 사용하기 힘들어 신규 유저, 초보 유저는 캐릭터를 획득해도 제대로 활용하지 못할 수 있습니다.</li></ul>

#### 활용 전략

파티 조합	<ul style="list-style-type: none"><li>• 단일 대상 케어 능력이 좋은 캐릭터와 함께 사용하여 낮은 방어 능력을 보완합니다.</li><li>• 광역 피해가 좋은 서브 딜러와 함께 사용하여 다수의 일반 몬스터를 먼저 처치한 후 보스 몬스터에게 피해를 집중할 수 있습니다.</li><li>• 턴 획득을 도와주는 효과를 가진 캐릭터, 보호막을 부여하는 캐릭터와 함께 사용하여 사전 작업 과정을 단축시킬 수 있습니다.</li></ul>
전투 상황	<ul style="list-style-type: none"><li>• 탱커형 몬스터, 방어력 증가 버프 부여 몬스터 등 방어력이 높은 몬스터를 상대할 때 사용합니다.</li><li>• 적의 개체 수가 적을 때 사용합니다.</li><li>• 순간적으로 높은 피해를 줘야 하는 상황에서 사용합니다.</li></ul>

### 3. 스킬

#### (1) 스킬 구성

구분	스킬명	기획 의도	스킬 요약	범위
패시브	천뢰술	<ul style="list-style-type: none"> <li>부챗살을 피뢰침 삼아 번개를 유도하는 컨셉을 활용하는 스킬입니다.</li> <li>보호막 부여 효과를 가진 캐릭터(ex: 다운)와 파티를 구성하면, 사전 작업 과정을 단축할 수 있도록 설계합니다.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>'천뢰침 - 식' 효과를 보유한 대상에게 번개 유도</li> <li>'천뢰침 - 식' 효과 중첩 마다 방어 무시 수치 증가 (1/2/3/4/5중첩 당 방어력의 5/10/20/30/50% 무시)</li> <li>매 턴 천뢰침 1개 생성. 보호막 보유 시 천뢰침 1개 추가 생성.</li> </ul>	
기본 공격	-	<ul style="list-style-type: none"> <li>단일 대상에게 효율이 상승하는 스킬입니다.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>무작위 두 명의 적에게 번개를 방출하여 1회씩 타격 ('천뢰침 - 식' 효과를 보유한 적 존재 시 해당 대상 타격)</li> </ul>	 OR  적 두 개체 무작위 공격           OR           '천뢰침 - 식' 효과를 보유한 대상 타격
스킬 1	천뢰유침	<ul style="list-style-type: none"> <li>대상(적 or 자신)에 따라 다른 효과를 제공하여 전략적인 전투를 유도합니다.</li> <li>천뢰침을 대상에게 발사하여 번개를 유도하기 위한 사전 작업용 스킬입니다.</li> </ul>	<p><b>[적 대상 지정 시]</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>천뢰침으로 적 1회 타격 후 '천뢰침 - 식' 효과 부여.</li> </ul> <p><b>[자신 지정 시]</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>천뢰침 1개 생성 후 턴 종료. (재사용 대기 시간 1턴 감소)</li> </ul>	 OR  하나의 적 대상           OR           자신 지정
스킬 2	천뢰연격	<ul style="list-style-type: none"> <li>번개를 유도하는 컨셉을 극단적으로 보여주는 스킬입니다.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>적 전체에게 번개를 방출하여 2회 타격 ('천뢰침 - 식' 효과를 보유한 적 존재 시 해당 대상 타격)</li> </ul>	 OR  적 전체 공격           OR           '천뢰침 - 식' 효과를 보유한 대상 타격
스킬 3	천뢰개벽	<ul style="list-style-type: none"> <li>하나의 대상에게 강력한 방어 무시 피해를 줄 수 있는 스킬입니다.</li> <li>주력 딜링 스킬이며, 강력한 피해에 걸맞는 사전 작업으로 스택을 쌓아 한 번에 터트리는 재미를 줄 수 있습니다.</li> </ul>	<p><b>[보유한 천뢰침이 3개 이상일 때 사용 가능]</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>지정한 적 주변 1칸 범위내의 적 1회 타격 ('천뢰침 - 식' 효과를 보유한 적 존재 시 해당 대상 타격)</li> <li>'천뢰침 - 식' 효과 중첩 마다 방어 무시 수치 추가 (3/4/5중첩 당 방어 무시 수치 0/10/30% 추가)</li> </ul>	 OR  적 대상 지정 / 주변 1칸 범위 내 적 타격           OR           '천뢰침 - 식' 효과를 보유한 대상 타격



### 3. 스킬

#### (2) 모션/이펙트 컨셉

##### 모션 컨셉

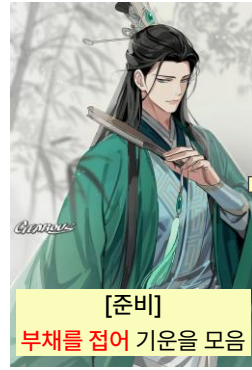
'가람'의 스킬 모션은 동양풍 선비/한량 컨셉과 고요하고 진중한 성격을 반영한 **여유롭고 절제된** 동작들로 구성합니다.  
또한, '준비 -> 공격'의 흐름을 **부채를 접었다 펼치는** 일관된 구조로 구성하여 모션의 흐름을 직관적으로 **표현**합니다.



[동양풍 선비/한량 컨셉]



[여유롭고 절제된 동작]



[준비]  
부채를 접어 기운을 모음

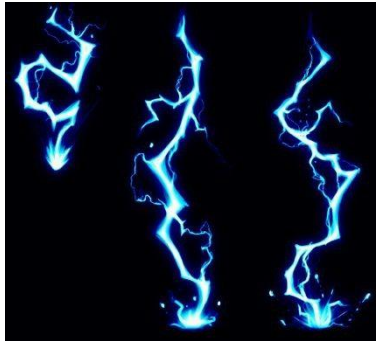


[공격]  
부채를 펼치며 번개를 방출

[모든 스킬의 모션을 일관된 구조로 구성]

##### 이펙트 컨셉

'가람'의 스킬 이펙트는 모션 컨셉에 대비되는 **강렬하면서 파괴적인** 번개들로 구성합니다. 방출된 번개는 '천뢰침 - 식' 효과 유무에 따라 여러 갈래 or 한 갈래로 퍼져 나갑니다.



[번개 예시]

푸른빛의 강렬한 번개 이펙트



[번개 유도 X]

여러 갈래로 분산된 번개



[번개 유도 O]

한 갈래로 뭉친 번개