**변경 사항 정리**

**1. 컨셉 수정 사항**

|  |  |
| --- | --- |
| **초기 컨셉** | 적을 피뢰침 삼아 번개를 방출, 근접 전투 \* 방출되는 번개는 일정 거리 이후로 여러 갈래로 뻗어나가며 피해량이 감소한다. \* 일정 거리 이내의 적에게 방출해야 번개가 한 줄기로 방출되어 온전한 피해를 입힌다. |
| **문제점** | **적을 피뢰침 삼는 것**과 일정 거리 이상일 때 **번개가 여러 갈래로 뻗는 게** **상충**되는 내용이다. \* 적을 피뢰침 삼아 번개를 방출하는데, 거리가 멀어진다고 여러 갈래로 방출이 된다면 적을 피뢰침으로 삼는 것이 아님. |
| **개선 사항** | - **부채를 피뢰침으로 삼는다.** (부채가 번개를 유도한다.) \* 부채의 속살을 천뢰침이라 명명하고, 천뢰침이 번개를 유도하는 역할을 한다. \* 천뢰침 3개를 방출하여 적에게 꽂을 수 있다. \* 번개는 기본적으로 여러 갈래로 방출되지만, 천뢰침을 향해 자동으로 유도된다. \* 번개 방출 시 주변에 천뢰침에 꽂힌 적이 있다면 해당 적을 향해 번개가 유도된다. \* 하나의 적에게 방출되는 3개의 천뢰침을 모두 꽂을 수 있다.  - **근접 전투** 컨셉 유지 \* 일정 거리 이상 멀어지면 천뢰침이 부채로 되돌아온다. |
| **해결되는 문제점** | **- 피뢰침** 컨셉 유지 \* 부채의 속살(천뢰침)이 번개를 유도  - **숙련된 유저**를 위한 근접 전투 컨셉 유지 \* 멀어 지면 피해량 감소가 아니라 가까워지면 피해량 극대화. |

**아이디어 정리**

중요한 것

1. 단일 대상일 때 높은 피해
2. 적에게 근접하고 적의 공격을 피해야 최대의 효율이 나오는 무기
3. 숙련자를 위한 무기

목록

1. 적에게 부채의 속살을 꽂아 피뢰침으로 삼는다. (하나의 대상에게 중복으로 적용 가능)
2. 멀어지면 피뢰침이 회수 & 번개를 방출할 때 번개가 여러 갈래로 흩어짐
3. 보호막이 유지되는 동안 피뢰침에 번개를 주기적으로 방출 (일정 거리 유지 & 적의 공격을 회피)  
   -> 피격 후 보호막이 깨지면 효율이 떨어지는 스킬

그럼 적에게 꽂은 피뢰침이 회수되는 방법은 뭐야?

* 일정 시간 지난 후
* 적에게서 멀어지는 경우
* 피뢰침이 꽂힌 대상이 죽는 경우

피뢰침이 꽂혀있지 않은 적에게는?

* 방출된 번개가 여러 갈래로 퍼져 나가 피해량이 감소한다.

그냥 천뢰침은 방출용 3개 고정이라고 하면 안되나??

* 부채의 다른 속살보다 천뢰침이 크고 날카로움.
* 부채에 담긴 번개는 방출시 우선적으로 천뢰침에게 유도된다.

UI상에 표시한다고 할 때 버프로 표시하는 게 좋지 않나?

* 천뢰침 3개 보유중 피해량 30% 증가.  
  -> 천뢰침을 안쓰면 피해량 30% 증가인게 맞나? 어짜피 유도되는 번개가 없어서 피해가 분산되는데?
* 적 대상 1명 : 버프 – 천뢰침 2개 보유중 피해량 20% 증가
* 적 대상 2명 : 버프 – 천뢰침 1개 보유중 피해량 10% 증가.

근데 번개는 광역 피해를 주는 게 맞는 거 같은데?

* 단일 대상 피해면 번개가 지나가는 경로에 적이 있으면 피해를 안입는거야?

번개가 방출될 때 천뢰침이 꽂힌 대상을 향해 날아가며 경로상의 적에게 피해를 준다.

이후 대상에게 도달하면 천뢰침에서 대상의 몸을 향해 번개를 흘려보내 피해를 준다.

주변에 적이 있으면 전류가 퍼져나간다?? 적이 혼자 있을 때 전류가 퍼져나가지 않고 지속 피해를 준다?

증가 or 감소의 문제.

* 증가: 적이 수가 적을수록 피해량 증가. -> UI상에 버프 형식으로 표시 가능. / 나의 공격이 강해지는 느낌이 들어 단일 적을 원하게 된다.
* 감소: 적의 수가 많을수록 피해량 감소. -> 출력되는 데미지로만 확인 가능 / 나의 공격이 약해지는 느낌이 들어 다수의 적을 피하게 된다.

**VS**

대상의 수만큼 천뢰침 방출

* 부채에 남아 있는 천뢰침에 따라 피해량 증가
* 대상이 많을수록 피해량 감소 (부채에 남아있는 천뢰침이 없을 수도 있잖아)
* 적의 수가 천뢰침 수 보다 많을 까?

N개 고정적으로 천뢰침 방출

* 천뢰침이 꽂힌 개수에 따라 피해량 증가
* 대상이 많아도 1개가 꽂힌 만큼의 피해량은 보장 된다.

왜 천뢰침을 여러 개 방출해야 해?

* 적이 여럿일 때 여러명에게 천뢰침이 꽂혀 피해량을 분산시키기 위해서
* 그럼 단일 대상에게 여러 개의 천뢰침이 꽂히면 천뢰침의 개수만큼 피해량이 증가하는 거야?

대상의 수만큼 천뢰침이 꽂힌다?

* 한 명일 때 하나만, 여럿 일때 수 만큼
* 천뢰침 = 번개 유도 역할

부채에 남아있는 천뢰침이 많을 수록 더 강력한 번개를 유도하여 방출할 수 있다?

* 그럼 단일 대상에게는 8개에 해당하는 만큼의 강력한 번개를 방출   
  (꽂힌 1개가 감당하기 힘든 양의 번개가 쏟아져서 되돌아온다?)
* 다수의 대상에게는 그만큼 감소된 번개를 방출하고?
* 이게 여러 천뢰침을 방출하고 꽂힌 천뢰침의 개수에 비례한 피해를 주는 거랑 다른 건 뭐지?

천뢰침: 부채의 속살로 번개를 유도하는 역할을 한다.

* 3개를 방출하여 적에게 꽂아버릴 수 있다.
* 천뢰침은 총 7개이고 4개는 부채에 고정, 3개는 방출 가능
* 번개 방출 시 적에게 꽂힌 천뢰침이 번개를 유도한다.
* 9개로 해도 되겠다. 5개 고정, 4개 방출

무기를 피뢰침 삼아 번개를 방출 (원거리로 갈수록 번개가 여러 갈래로 흩어진다.)

* 근거리: 번개가 한 갈래로 뭉쳐 있어 관통 효과를 준다.
* 원거리(스킬의 사정거리 끝): 번개가 여러 갈래로 흩어져 광역으로 피해를 입힌다.

방출된 번개의 효과

* 근거리: 피해량 100% 적용, 관통 효과(방어력 일부 무시, 감전 상태의 적에게 20% 증가된 효과로 적용)
* 원거리: 피해량 20%만 적용, 적중된 적 감전 부여
* > 이 경우 스킬 사용성이 불편함.
* 감전을 부여하기 위해 스킬의 사정거리 끝을 어림짐작에 공격해야 함.
* 그리고 대상을 지정하는 스킬이 아니므로 근거리/원거리 구분이 애매함.
* 롤의 스웨인 Q 처럼 퍼지는 스킬?

(아이디어 1)

* 방출된 번개는 처음 적중한 적 주변으로 퍼져 나간다.
* 처음 적중 100% 피해, 그 다음 퍼져나간 수 만큼 감소??

(아이디어 2)

* 공격을 적중하면 번개를 충전.
* 공격에 맞으면 충전된 번개를 방출
* 번개가 일정 량 이상 충전되면 방출되며 큰 피해?

(아이디어 3)

* 번개는 매개체가 있으면 퍼져나간다.
* 몬스터가 매개체? -> 그러면 적이 많을 수록 좋은건데…..

(아이디어 4)

* 지금의 컨셉 유지 (적을 피뢰침 삼아)
* 단, 적을 피뢰침 삼기 위해 스킬 중 부채의 뼈대를 뽑아서 적에게 꽂아버리는 스킬이 있음.
* 부채에 번개를 모으고 적에게 꽂혀있는 부채의 일부분을 피뢰침 삼아 번개를 방출한다.
* 단일 대상에게 중복으로 꽂을 수 있음.

목적은 부채를 쓰게 만드는 거야.

왜 부채를 써야 하는데? 부채를 쓰면 뭐가 좋은데?

어떤 유저가 부채를 쓰는데?

-> 부채의 강점을 뾰족하게 드러내야 함.

부채의 강점

* 단일 대상에게 높은 피해

그러면 부채는 한방 or 지속 딜러 중에 뭘까?

* 스킬을 4개 쓰는 데 한방or지속으로 나눌 수 있을까? No.
* 타수에 따라 조절하는 게 맞지 않을까?