

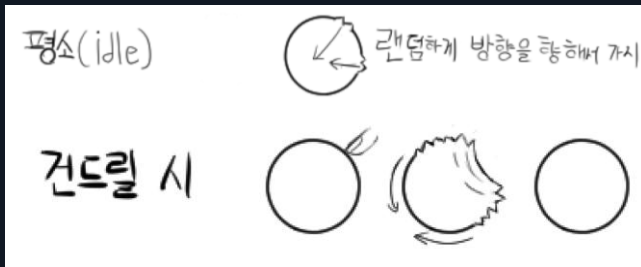
신규 실험체 (캐릭터) : 메리

작성 일자 : 2025.12.03
작성자 : 김한얼

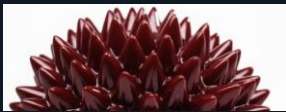
개요

기획 의도 및 캐릭터 컨셉

- 포지션
 - 탱커 (방망이 형태) / 전사 (쌍검 형태)
- 사용 무기
 - 아르카나 (사용 무기)
 - 게임 시작 시 방망이 형태로 시작
- 핵심 컨셉
 - 피의 구체를 자유자재로 변형하여 전투
 - 피의 구체 또한, 메리의 방어 기제에서 생성된 붉은색 구체로 자아가 있는 무기입니다.



- 구체 반응 이펙트 참고 이미지



- 메커니즘
 - 이중인격(무기 스킬)을 (방망이 ↔ 쌍검) 통한 유동적인 포지션 변경
 - 높은 숙련도를 요구하는 하이리스크-하이리턴형 플레이

실험체 상세 컨셉

• 기본 실험체 설정

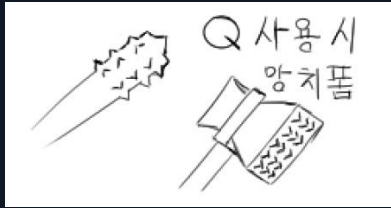
- 이름: 메리 (본명: 블러디 메리) [어린 뱀파이어 이름]
- 특성: 선천적 VF 각성자, 다중인격(해리성 정체감 장애)
- 소속: 블러디 가문 (유일한 생존자)

• 전체 서사

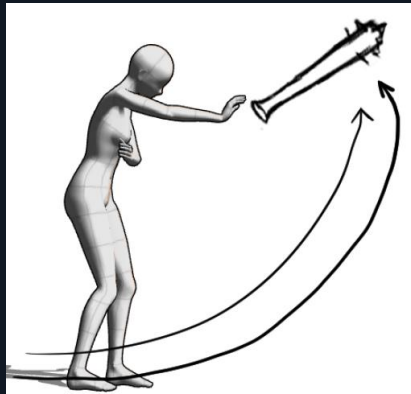
- 피를 다루는 능력을 지닌 블러디 가문에서 첩의 자식으로 태어났습니다. 선천적 VF를 각성했으나 눈에 띄지 않기 위해서 밝히지 않음, 서출이라는 이유로 어린 시절부터 가문 내에서 극심한 학대와 고통을 받았습니다.
- 과거 이야기
 - 어느 날 밤, 가문의 성이 원인 불명의 화재로 전소되고 대가족이 몰살당하는 참사가 발생합니다. 메리는 이 사건의 유일한 생존자입니다. 사실 그 불은 학대 받는 본체를 지키기 위해 발현된 또 다른 인격 ‘수이’가 저지른 일이었습니다. 하지만 메리는 이 사실을 알지 못합니다. 감당할 수 없는 끔찍한 기억과 죄책감으로부터 자신을 보호하기 위해, 수이가 몸을 지배했을 때의 기억을 자체적으로 소거하고 부정합니다. 가끔 머릿속을 스치는 혼란스러운 기억의 파편이 있지만, 메리는 그것을 애써 무시하며 블러디 가문의 핏줄인 자신을 혐오한 채 신분을 숨기고 살아갑니다.
- 인격 관계 및 심리
 - 메리와 수이는 한 몸을 공유하며 미묘한 공존 관계를 유지합니다. 메리는 자신의 기억이 끊기는 현상을 두려워하며 무의식적으로 수이의 존재를 외면하려 하지만, 위기 상황에서는 본능적으로 수이에게 의지합니다.
- 수이의 이야기
 - 수이는 답답하고 유약한 메리를 걸으로는 탓하고 다그칩니다. 메리의 나약함이 짜증 난다는 듯 거칠게 굴지만, 사실 수이에게 메리는 세상에서 유일하게 지켜야 할 존재입니다. 수이가 전면에 나설 때, 전투에 방해되지 않도록 메리의 곱인형을 벨트에 소중하게 걸어두는 행동은 메리를 향한 깊은 애착과 보호 본능을 보여줍니다.

- **인격별 특징 및 전투 성향**

- [제1인격: 메리]
 - 무기: 방망이



- 외형 특징
 - 왜소한 체형, 불안한 눈빛으로 주위를 두리번거림, 웅크린 채로 그을린 곰돌이 인형을 끌어안고 있습니다.
- 모션 참고 이미지 (Idle 모션, 기본 공격 모션)

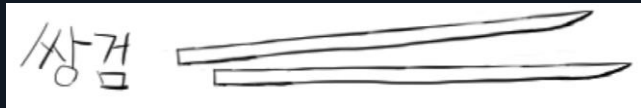


- 메리 전투 방식에 대한 개연성
 - 불안한 채로 늘 주눅이 들어있는 성격입니다. 하지만 교전에서는 마음은 두려워하고 있으나 자신을 지키기 위해서 싸우며 자아를 가진 무기를 통해 수동적으로 저항합니다.
- 메리 애니메이션 참고 사항
 - 혈마법을 통해서 방망이를 끌고 다니며 피의 구체는 주인인 '메리'를 지키기 위한 자아를 가지고 있습니다.
 - 불행한 과거를 통해 불안하고 지켜주고 싶은 캐릭터성을 부여합니다.

- **인격별 특징 및 전투 성향**

- [제2인격: 수이]

- 무기: 쌍검 (무기 교체 시 전환)

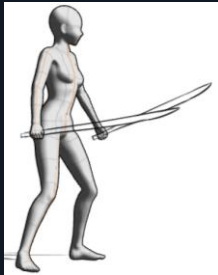


- 이름의 뜻

- 라틴어로 자기 자신을 뜻하며, 자신(메리)을 보호하려는 목적성을 가집니다.

- 외형 변화

- 주눅 들어있던 자세에서 허리가 펴지고 눈빛이 냉철하게 변하며 양손에 검을 들고 공격 태세를 갖춥니다. 이때 가장 먼저 하는 행동은 메리가 쥐고 있던 곱인형을 챙겨 벨트에 안전하게 고정하는 것입니다.
- 모션 참고 이미지 (Idle)



- 성격

- 사이코패스 성향을 보이며 방해물을 제거하는 데 주저함이 없습니다. 메리의 칭얼거림이나 나약한 태도를 질책하지만, 그 행동의 기저에는 메리가 상처받지 않길 바라는 왜곡된 애정이 깔려 있습니다.

- 수이 애니메이션 참고 사항

- 언제든지 전투에 대응할 수 있는 자세로 대기



핵심 메커니즘

핵심 메커니즘 설명

- 무기 스킬 '이중 인격'을 통한 포지션 변경
 - 방망이 형태 (탱커): CC기, 피해 감소, 진입
 - 쌍검 형태 (전사): 기동성, 지속 딜링, 견제
- 스킬 쿨타임 공유
 - 두 가지 무기 형태는 스킬 쿨타임을 공유합니다.
 - 스킬 난사를 방지하고, 상황에 맞는 스킬을 사용함에 있어 컨트롤적 성취감과 스킬 사용에 대한 전략성 부여
- 패시브: 피의 갈증
 - 조건에 따른 갈증 스택 축적 → E/R 스킬 사용 시 갈증을 소모하여 체력 회복을 통하여 유지력을 강화

주요 스킬

패시브 스킬 설명

- 피의 갈증 [패시브]
 - 연출
 - 갈증에 대한 UI는 HP 아래 표기된다.

 - 50% 미만은 노란색 게이지로 차며 50% 이상이 될 시 붉은색 게이지와 타오르는 듯한 이펙트

 - 효과
 - 자신의 최대 체력의 50% 만큼 ‘갈증’을 축적할 수 있습니다.
 - 갈증은 받는 피해, 입히는 피해량에 따라서 증가합니다.
 - ‘수이’가 전투 상태에서 갈증 50% 이상일 시 이동속도, 쿨타임 회복 속도가 증가합니다.
 - 비전투 상태가 되면 갈증이 서서히 감소하며 3초 동안 이동속도가 증가합니다.
 - 의의: 캐릭터 포지션 수행을 위한 조건부 버프 부여, E, R 스킬 사용 시 갈증을 소모하고 체력 회복을 통한 유지력 상승

D 스킬 설명

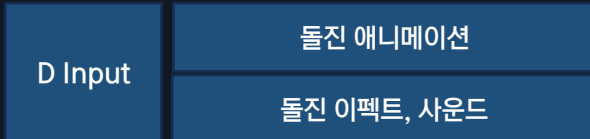
- 이중인격 [무기 스킬]
 - 소모량 없음
 - 쿨타임: 8초
 - 연출
 - 방망이 → 쌍검 전환 시 안광이 붉은 색으로 한번 빛남
 - 끈적한 붉은색 혈액이 빠르게 무기로 전환된다.
 - 효과
 - 사용 즉시 방망이 ↔ 쌍검 무기 스킬 전환
 - 의의: 핵심 메커니즘 스킬로 무기 전환 시 스킬이 변경된다.
 - 프레임 별 리소스 상세 표기

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----



- 강화 D (궁극기 사용 시)

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----



기본 공격

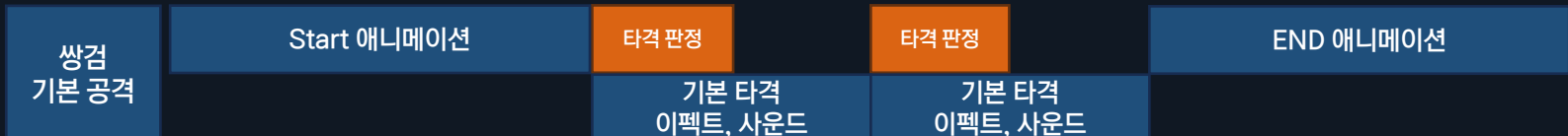
- 기본 공격
 - 연출
 - 방망이
 - 한손은 곰돌이를 안으며 눈을 찡그리며 다른 한 손을 뺀어서 방망이를 조정하여 타격한다.
 - 쌍검
 - 한 손씩 번갈아가면서 크게 번다.
 - 효과
 - 기본 공격, 모든 구간 기본 공격 외 액션 수행 가능
 - 프레임 별 리소스 상세 표기
 - 방망이

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----



- 쌍검

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----



Q 스킬 설명

- 공통
 - 소모값 없음
 - 쿨타임: 9초
- 다가오지마! [방망이 형태]
 - 연출
 - 스킬 사용 시 방망이가 빛나며 끝 부분이 망치로 변하여 타격한다.
 - 망치로 변했을 때는 기본 공격 애니메이션을 무게감 있게 수정 (공격 속도는 동일)
 - 효과
 - 무기를 강화합니다. 다음 기본 공격에 스킬 피해를 추가로 입히며 적을 기절시킵니다.
 - 의의: 진입 후 군중제어기
 - 프레임 별 리소스 상세 표기

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30					
Q Input	기본 공격 애니메이션											END 애니메이션																							
	효과 적용 및 타격											기본 공격 외 액션 수행 가능																							
	무기 변경 이펙트, 사운드					타격 이펙트, 사운드																													
	사용 보이스																																		

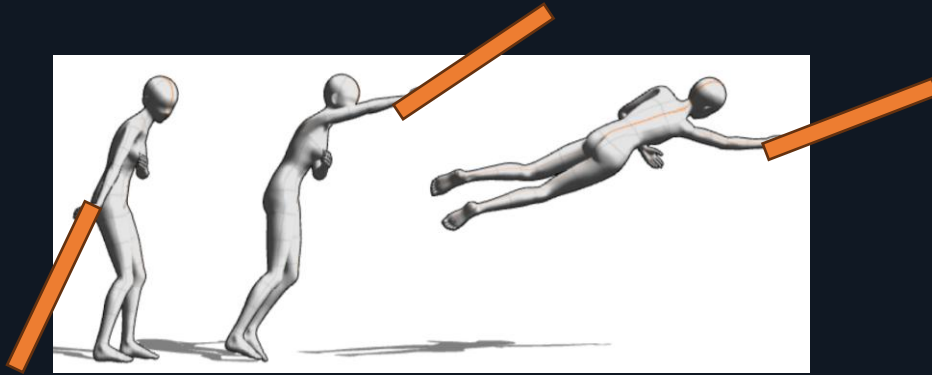
Q 스킬 설명

- 거슬러 [쌍검 형태]
 - 범위: 자신 전방 5m x 0.8m
- 연출
 - 검 중 하나를 공격 방향으로 휘두르며 바람을 가르는 소리와 직선으로 혈로 된 가시가 즉시 뺏어나갑니다.
- 효과
 - 자신 전방에 적에게 스킬 피해를 입히며, 피해량의 10%만큼 갈증 추가 증가
 - 갈증 게이지가 50% 이하일 때는 Q 스킬 피해가 증가합니다.
 - 일정 시간 마다 충전되며 최대 3회 충전됩니다.
- 의의: 갈증 게이지가 50% 이하일 때 견제기를 통한 갈증 수급과 뒷선을 견제할 수 있는 딜링기
- 스킬 예외 처리
 - 쌍검 2회 사용 후 방향이 변환 시, Q 쿨타임 6초 적용
- 프레임 별 리소스 상세 표기

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
Q Input	검 휘두르는 애니메이션									타격 판정						END 애니메이션														
	검 휘두르는 이펙트, 사운드									혈 가시 이펙트, 사운드						액션 수행 가능														
	사용 보이스			범위 인디케이터 이펙트			타격 이펙트, 사운드																							

W 스킬 설명

- 공통
 - 소모값 없음
 - 범위: 자신 중심 반지름 6m (3m) / 3m
 - 쿨타임: 12초
- 저쪽으로?... [방망이 형태]
 - 연출: 방망이를 잡자마자 방망이가 날아가 점프하여서 지정한 위치에 내려찍는다.



- 효과
 - 지정된 지점으로 점프하여 적들에게 피해를 입힌다.
- 의의: 진형 분리 및 이니시에이팅

W 스킬 설명

- 저쪽으로?... [방망이 형태]
 - 프레임 별 리소스 상세 표기

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
W Input	방망이를 잡고 날아가는 애니메이션												날아가는 애니메이션 (루프)						찍는 애니메이션				END 애니메이션							
	방망이를 잡고 날아가는 이펙트, 사운드												날아가는 이펙트, 사운드						찍는 이펙트, 사운드				액션 수행 가능							
	사용 보이스																				범위 인디케이터 이펙트			타격 판정	사용 보이스					

W 스킬 설명

- 감히... [쌍검 형태]
 - 연출: 자세를 최대한 낮추고 시작 지점에 땅을 강하게 박차고 간 듯한 돌 부수러기와 함께 빠르게 트레일 이펙트를 남기고 상대에게 돌진한다.





- 효과
 - 타겟팅한 상대에게 빠르게 돌진한다.
- 의의: 전사 포지션 이니시에이팅 혹은 추적기로 사용
- 프레임 별 리소스 상세 표기

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----

W Input	돌진 준비 애니메이션	돌진 애니메이션, 이펙트 (루프)	END 애니메이션
	돌진 준비 이펙트, 사운드	돌진 준비 사운드	액션 수행 가능
	사용 보이스		

E 스킬 설명

- 공통
 - 소모값 없음
 - 스킬 종류: 홀드
 - 범위: 자신 중심 반지름 2m / 4m 
 - 쿨타임: 15초
- 저리 가!! [방망이 형태]
 - 연출: 쫓그려 앉아서 머리를 감싸고 주위에 둥근 형태 혈액이 촘촘하게 맴돈다. 이펙트 예시) 
 - 효과
 - 홀드 시작: 자신은 이동 불가능한 상태가 되고 홀드 하는 동안 받는 피해가 감소하며, 범위 내 적에게 스킬 피해와 이동속도를 감소시킵니다. 또한, 현재 갈증 게이지에 50%를 소모하며 갈증 게이지를 소모한 만큼 체력을 회복합니다.
 - 홀드 종료: 범위 내 적에게 스킬 피해를 입힙니다.
- 의의: 진형 분리 후 버티기 시 유지력 상승
- 프레임 별 리소스 상세 표기

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----

E Input	앉는 애니메이션	쫓그려 앉은 애니메이션 (루프)	END 애니메이션
	혈액 시작 이펙트, 사운드	주위를 도는 혈액 이펙트, 사운드 (루프)	END 이펙트, 사운드
	사용 보이스	타격 판정	타격 판정

E 스킬 설명

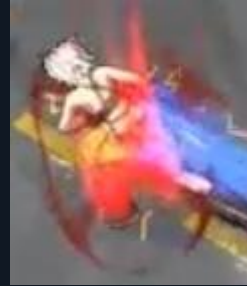
- 꿩어라 [쌍검 형태]
 - 연출
 - 고고하게 서서 한 손을 들며 주위에 날카로운 칼날 같은 혈액이 촘촘하게 맴돈다. (이펙트 예시)
 - 효과
 - 홀드 시작: 자신은 이동 불가능한 상태가 되고 홀드 하는 동안 받는 피해가 감소하며 범위 내 스킬 피해를 입힙니다. 또한, 갈증 게이지 50%를 소모하며 갈증 게이지를 소모한 만큼 체력을 회복합니다.
 - 홀드 종료: 범위 내 적에게 스킬 피해를 입힙니다.
- 의의: 어그로 해제 및 서브 딜링
- 프레임 별 리소스 상세 표기



	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
E Input	서서 팔을 드는 애니메이션			팔을 들고 있는 애니메이션 (루프)									END 애니메이션																	
	혈액 시작 이펙트, 사운드			주위를 도는 혈액 이펙트, 사운드 (루프)									END 이펙트, 사운드																	
	사용 보이스			타격 판정									타격 판정																	

R 스킬 설명

- 깨어난 총동 [공통 스킬]
 - 소모값 없음
 - 쿨타임: 70초
 - 연출
 - 섬뜩한 소리와 함께 작은 방어막이 생성됨 (예시 이펙트)
 - 동시에 피의 구체를 한 입 베어 씹는다.
 - 농축된 혈액을 섭취한 메리는 본능이 깨어나며 일정 시간 동안 인격이 공명하며 폭주, 이때 쌍검 형태(수이)가 되며 붉은 눈이 은은하게 빛나고 오라 이펙트와 등에서 흡혈귀 날개 혹은 날개 모양의 이펙트가 생긴다.
 - 효과
 - 자신이 잠시동안 지정 불가 상태에서 피의 구체를 섭취하고 스킬 강화, 공격 속도, 스킬 피해가 상승한다. 또한, 갈증 에너지는 모두 소모되며 소모한 만큼 보호막이 된다.
 - 스킬 강화
 - Q – 5m x 1.5m 범위 증가
 - W – 사거리 1.5m 증가, Q 적중 시 쿨타임 1초 감소
 - E – 범위 내 슬로우 부여
 - D – 3m 전진
 - 의의: 캐릭터 이해도에 따라서 변수를 창출 할 수 있는 궁극기



R 스킬 설명

- 깨어난 총동 [공통 스킬]
 - 프레임 별 리소스 상세 표기

		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
R Input	스킬 변경	피의 구체를 베어 무는 애니메이션						손을 내리며 END 애니메이션																							
		작은 방어막 이펙트, 섬뜩한 사운드						강화 이펙트 사운드																							
	사용 보이스						기본 공격 외 액션 수행 가능																								
	대상 지정 불가 상태																														

전투 시나리오 및 기대 효과

이상적인 흐름

- 견제 : [쌍검] Q 스킬로 견제 및 딜링와 흡혈 스택 축적
- 진입 : [방망이] D 변환 → W로 딜러 접근
- 버티기 : [방망이] Q 적 스톤 → E로 포커싱 한번 버티기 (상황에 따른 순서 변경)
- 고점 : [방망이] R 짧은 무적으로 어그로 해제
- 마무리 : [쌍검] 강력한 버프 상태로 추격 및 마무리

기대 효과

- 기대 효과
 - '피지컬' 유저층을 만족시킬 수 있는 깊이 있는 컨트롤 요소
 - 캐릭터 이해도에 따라서 변수 창출을 할 수 있는 깊이 있는 실험체

용어 정리

용어 정리

용어	설명	비고
실험체	플레이어가 조작하는 캐릭터를 지칭합니다. 루미아 섬이라는 맵에서 생존을 위해 경쟁하는 존재들입니다.	본 기획서의 '메리'에 해당
무기 스킬	무기군마다 고유하게 가지고 있는 스킬로, 단축키 [D]를 사용합니다.	메리는 방망이 / 쌍검 사용
지정 불가	적이 마우스나 타겟팅 스킬로 자신을 선택할 수 없는 무적 상태입니다. 단, 해당 상태에 들어가기 전 입은 지속 대미지나, 디버프로 인한 대미지는 유효합니다.	[R] 깨어난 총동 사용 시 일시적으로 적용되어 어그로를 초기화합니다.

버전 관리

버전	수정 내용	날짜	작성자
0.1	초안 작성	2025.12.03	김한얼
1.0	스킬 일부 변경 및 설명 보강 애니메이션 예시 추가	2025.12.10	김한얼
1.1	애니메이션 예시 추가	2025.12.11	김한얼
1.2	전반적인 스킬 구조 개선 스킬 설명 및 이상적인 흐름 변경	2025.12.12	김한얼
1.3	모든 스킬 프레임 별 리소스 상세 표기 추가	2025.12.14 - 15	김한얼
1.4	작성 완료, 용어 정리	2025.15	김한얼