|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **문서 명** | **문서 종류** | **작성자** |
| Project\_RS 오브젝트 컨셉 기획서 | 오브젝트 컨셉 | 김효장 |

**History**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **버전** | **내용** | **작성 날짜** | **작성자** |
| 0.1 | 초안 작성 | 2020.10.03 | 김효장 |

목차

[1. 배경 개요 3](#_Toc52635337)

[1-1. 배경 소개 3](#_Toc52635338)

[1-2. 배경 종류 3](#_Toc52635339)

[1-3 래퍼런스 4](#_Toc52635340)

[2. 배경 컨셉 5](#_Toc52635341)

[2-1. 평야 5](#_Toc52635342)

[2-1-1. 설명 5](#_Toc52635343)

# 1. 오브젝트 개요

1-1. 오브젝트 소개

* 이 게임에서 오브젝트는 플레이어가 상호작용할 수 있는 물체를 의미한다.
* 크게 종류로는 스킬 획득 오브젝트, 구조물, 작용 오브젝트로 나뉜다

2. 스킬