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

**History**

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

목차

[1. 몬스터 개요 3](#_Toc52583697)

[1-1. 몬스터의 의미 3](#_Toc52583698)

[1-2. 플레이어 몬스터의 행동 3](#_Toc52583699)

[1-3. 외관 3](#_Toc52583700)

[2. 플레이어 몬스터 4](#_Toc52583701)

[2-1. 슬라임 4](#_Toc52583702)

# 1. 몬스터 개요

## 1-1. 몬스터 소개

* 이 게임에서 의미하는 몬스터는 캐릭터, 플레이어이다.
* -해당 문서에서 플레이어의 몬스터를 플레이어 몬스터로 칭한다.
* 각 몬스터는 패시브 스킬 1개 엑티브 스킬 3개로 이루어진다.
* 패시브 스킬은 본 뜻 그대로 언제나 사용할 수 있다.
* 엑티브 스킬은 랜덤으로 셋 중에 하나를 사용하게 된다.
* 사용 후에 셋 중에 하나를 사용한다.

## 1-2. 플레이어 몬스터의 행동

* 플레이어 몬스터는 이동할 수 있다.
* 플레이어 몬스터는 고유 스킬을 사용할 수 있고, 게임 중 스킬을 얻어서 사용할 수도 있다.
* 이 스킬들은 무작위로 사용할 수 있다.

## 1-3. 외관

* 캐주얼한 형태로 테두리가 있는 2D 이미지이다.

# 2. 플레이어 몬스터

## 2-1. 슬라군

### 2-1-1. 프로필

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| (원화 작업 시 이미지 대처) | **이름** | 슬라군 |
| **종족** | 슬라임 |
| **설명** | * 메론 젤리 나무 수액에서 생명의 기운을 받아 살아 움직이게 된 생명체 * 내부 수액은 끈적끈적하지만 겉으론 질척거리지 않아 마치 물풍선을 만지는 느낌이다. * 마법 베리어로 둘러져 있다. |

### 2-1-2. 외관 컨셉

|  |  |
| --- | --- |
| **예시 이미지** | **설명** |
|  | * 녹색빛을 띄며 겉으로 보기엔 말랑말랑 해보인다 * 물방울처럼 생겼으며 높이보다 너비가 더 넓다 * 예시 이미지와 다르게 머리에 아무것도 달려있지 않다. |
|  | * 눈 초점은 아무 생각이 없는 듯이 점 하나가 찍힌 표정으로 오른쪽 이미지에 가깝다. * 입은 벌린 입으로 위의 초록 슬라임 입과, 현재 좌측 이미지처럼 유사하지만 가로 너비가 조금 더 넓은 형태이다. |
|  | * 질감은 탱탱볼 중 얌체공처럼 반들반들해 보이는 형태로 진행한다. |