|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **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 |
| 0.2 | 캐릭터 컨셉 3개 추가 및 양식 변경 | 2020.10.07 | 전진우 |
| 0.21 | 문서 오류 수정 | 2020.10.07 | 김효장 |

목차

[1. 몬스터 개요 3](#_Toc52987850)

[1-1. 몬스터 소개 3](#_Toc52987851)

[1-2. 플레이어 몬스터의 행동 3](#_Toc52987852)

[1-3. 외관 3](#_Toc52987853)

[2. 플레이어 몬스터 4](#_Toc52987854)

[2-1. 슬라군 4](#_Toc52987855)

[2-1-1. 프로필 4](#_Toc52987856)

[2-1-2. 외관 컨셉 4](#_Toc52987857)

[2-2. 조개군 5](#_Toc52987858)

[2-2-1. 프로필 5](#_Toc52987859)

[2-2-2 스킬 컨셉 5](#_Toc52987860)

[2-3. 토끼임! 6](#_Toc52987861)

[2-3-1. 프로필 6](#_Toc52987862)

[2-3-2 스킬 컨셉 6](#_Toc52987863)

[2-4. 몽키키 7](#_Toc52987864)

[2-3-1. 프로필 7](#_Toc52987865)

[2-3-2 스킬 컨셉 7](#_Toc52987866)

# 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. |

## 2-2. 조개군

### 2-2-1. 프로필

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| (원화 작업 시 이미지 대처) | **이름** | 조개군 | |
| **종족** | 대왕조개 | |
| **설명** | 탱커이지만 강력한 한방을 보유하고 있는  컨셉의 캐릭터입니다. | |
| **패시브** | 이름 | 조개 갑옷 |
| 4초 동안 피해를 받지 않으면  최대 체력의 10% 방어막을 가집니다.  스킬을 적중 시 또 10%의 방어막을 가지며  최대 30%까지 중첩 가능합니다.  대신, 기본 이동속도가 가장 느립니다. | |

### 2-2-2 스킬 컨셉

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **스킬** | **설명** | |
| **예시 이미지** | **스킬 이름** | **쿨타임** |
|  | 진주 발사! | 6초 |
| 몸안에 진주를 직선으로 발사합니다.  경로에 있는 모든 적에게 (A)급 데미지를 주고,1m 밀쳐내며 2초 기절시킨다 | |
|  | 단단해지기! | 7초 |
| 즉시 입을 닫고 그 자리에 멈춥니다.  3초 동안 무적 상태가 되고,  끝나면 다음 스킬을 바로  사용할 수 있게 됩니다. | |
|  | 회전 회오리! | 5초 |
| 껍질을 닫고 고속으로 이동합니다.  이동중인 조개군과 부딪힌 적에게  1회 (B)급 데미지를 주고 1.5초 동안  기절시킵니다. | |

## 2-3. 토끼임!

### 2-3-1. 프로필

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| (원화 작업 시 이미지 대처) | **이름** | 토끼임! | |
| **종족** | 토끼 | |
| **설명** | 빠른 기동성과 우수한 이동기를 가진  스피드한 딜러입니다. | |
| **패시브** | 이름 | 토끼는 빨라! |
| 액티브 스킬 사용 후 3초간 이동속도가  30% 증가합니다. 체력이 50% 이하이면  항상 이동 속도가 20% 증가합니다,  기본 이동속도가 가장 빠릅니다.  대신 체력이 가장 적습니다. | |

### 2-3-2 스킬 컨셉

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **스킬** | **설명** | |
| **예시 이미지** | **스킬 이름** | **쿨타임** |
|  | 토끼 돌진 | 5초 |
| 직선거리를 짧게 돌진하고 경로에 있는  모든 적들에게 (c)급 피해를 줍니다.  적을 맞추면 즉시 한 번 더 시전합니다. | |
|  | 당근냠냠 | 6초 |
| 움직이며 1초간 당근을 먹습니다.  체력을 20% 회복합니다.  3초간 이동속도가 30% 증가합니다.  체력이 50% 이하일 땐  체력을 35% 회복합니다. | |
|  | 화났다! | 7초 |
| 1초간 정신 집중 후 체력을 20%  잃습니다. 이후 8초간 스킬 공격력이 올라  토끼 돌진의 데미지가 (B)급이 됩니다. | |

## 2-4. 몽키키

### 2-4-1. 프로필

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| (원화 작업 시 이미지 대처) | **이름** | 몽키키 | |
| **종족** | 원숭이 | |
| **설명** | 적을 농락하는 원거리 딜러입니다.  바나나와 분신술을 사용합니다. | |
| **패시브** | 이름 | 기만 |
| 적에게 스킬 적중 시 마다, 모든 스킬  쿨 타임이 1초씩 줄어듭니다. | |

### 2-4-2 스킬 컨셉

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **스킬** | **설명** | |
| **예시 이미지** | **스킬 이름** | **쿨타임** |
|  | 바나나 3개! | 6초 |
| 중거리까지 바나나 3개를  던져(c+)급 데미지를 줍니다.  적중 당한 적은 이동속도가  40% 느려 집니다. | |
|  | 바나나 지뢰 | 5초 |
| 움직이며 1초간 바나나를 먹고  이동속도 20%를 얻습니다.  자신이 지나간 위치에 껍질 하나를 4초간 남깁니다.  껍질에 닿는 적에게  1.5초간 80% 슬로우를  겁니다.(패시브 발동) | |
|  | 분신술 | 8초 |
| 1초간 은신 후 자신의 분신 2명과  함께 다시 나타납니다.  분신들은 직선으로 움직이다  3초후 사라집니다. | |