**캐릭터 컨셉**

202013130\_이현준

**업데이트 내용**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **날짜** | **작성자** | **구분** | **내용** |
| 20.10.07 | 이현준 | - | 문서 최초 작성 |
|  |  |  |  |

목차

[1. 개요 3](#_Toc53096366)

[1.1. 문서 소개 3](#_Toc53096367)

[2. 몬스터 종류 4](#_Toc53096368)

[2.1. 슬라군 4](#_Toc53096369)

[2.2. 샌드맨 5](#_Toc53096370)

[2.3. 마우스 나이트 6](#_Toc53096371)

[2.4. 버섯검사 7](#_Toc53096372)

1. 개요
   1. 문서 소개

해당 문서에서는 “Project\_RS”에 등장하는 몬스터 캐릭터에 대한 외형 및 컨셉에 대해 서술하며 레퍼런스로 제공되는 이미지는 단순히 참고 용도이며 실제 작업 시 기획의도를 크게 벗어나지 않는 범위내에서 자유롭게 변형이 가능하다.

* + 1. 몬스터 소개
* 각 몬스터는 패시브 스킬 1개 엑티브 스킬 3개로 이루어진다.
* 패시브 스킬은 커맨드 입력없이 상시 발동이 가능하며 쿨타임이 존재하는 경우 있다.
* 엑티브 스킬은 커맨드 입력을 통해 사용하는 스킬을 의미한다.
* 액티브 스킬은 랜덤한 3가지 스킬 중 1가지가 자동으로 선택된다. 이후 커맨드 입력을 통해 원하는 타이밍에 사용이 가능하며 쿨타임이 적용된다.
  + 1. 몬스터 이동
* 플레이어 몬스터는 이동할 수 있다.
* 플레이어 몬스터는 고유 스킬을 사용할 수 있고, 게임 중 스킬을 얻어서 사용할 수도 있다.
  + 1. 외관
* 전체적인 컨셉은 캐쥬얼 분위기에 어울리도록 귀여운 컨셉을 자주 사용한다.
* 캐주얼한 형태로 테두리가 있는 2D 이미지이다.
* 프로필에 들어가는 모든 이미지는 원화작업시 대체된다.

1. 몬스터 종류
   1. 슬라군
      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. |

* + 1. 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. |

* 1. 샌드맨
     1. 프로필

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | **이름** | 샌드맨 |
| **종족** | 정령 |
| **설명** | * 해변가의 모래속에서 탄생한 모래 정령 * 모든 것에 호기심이 많고 특히 새로운 지식에 대한 욕심이 많다. * 원거리에서 마법을 쏘는 전형적인 마법사 포지션이다. |

* + 1. 외관 컨셉

|  |  |
| --- | --- |
| **예시 이미지** | **설명** |
|  | * 몸이 모래로 된 부분은 사진과 비슷하나 전체적인 외형은 사진이 아닌 사막 여우의 외형과 비슷하다. * 두발로 걸어 다니며 작고 귀여운 느낌이다. * 마법을 위한 지팡이를 들고 다닌다. |
|  | * 얼굴은 작고 귀여우며 까만 점 같은 눈과 코가 특징이다. * 자신의 얼굴 만한 커다란 귀가 포인트이다. |
|  | * 자신의 몸집보다 살짝 큰 마법사 로브를 입고 있다. * 머리는 로브나 커다란 마법사 모자를 쓰고 있지만 커다란 귀 때문에 튀어나와 있다. * 로브 뒤로는 꼬리가 살짝 튀어나와 있다. |

* 1. 마우스 나이트
     1. 프로필

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | **이름** | 마우스 나이트 |
| **종족** | 동물 |
| **설명** | * 오래전부터 섬에서 살아온 긍지 높은 생쥐 기사 * 자신의 명예를 더럽히는 걸 싫어하며 불의를 참지 못한다. * 근거리에서 싸우는 전형적인 전사 포지션이다. |

* + 1. 외관

|  |  |
| --- | --- |
| **예시 이미지** | **설명** |
|  | * 생김새는 기존의 생쥐와 완전히 동일하나 두발로 걸어 다니는 것이 특징이다. * 다른 캐릭터들에 비해 몸집이 작다. * 뒷모습을 보면 긴 꼬리가 보인다. |
|  | * 상대적으로 주둥이 부분이 튀어나와 있다. * 코 주변에 하얀 색 긴 수염이 나와있다. * 이미지처럼 갑옷을 위아래로 전부 단단하게 입고  있진 않다. |
|  | * 한손에는 칼 한손에는 방패를 들고 있는 전형적인 전사의 모습이다. * 머리에는 투구를 쓰고 있으며 가슴에는 간단한 보호구를 차고 있다. * 튀어나온 귀 때문에 투구에 귀모양으로 튀어나와 있다. |

* 1. 버섯검사
     1. 프로필

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | **이름** | 버섯검사 |
| **종족** | 버섯 |
| **설명** | * 섬을 방황하는 떠돌이 검사 * 굉장히 과묵하며 말을 하는 걸 본사람이 거의 없다. * 근거리에서 싸우는 전형적인 전사 포지션이다. |

* + 1. 외관

|  |  |
| --- | --- |
| **예시 이미지** | **설명** |
|  | * 프로필 이미지와 달리 실제 인게임에서는 좀 더 귀여운 느낌이 강조된다. * 칼 대신 대파를 칼처럼 차고 다닌다. |
|  | * 얼굴은 젊은 느낌보단 나이대가 있는 느낌. * 눈이나 코에 수염 같은 것이 달려 있다. * 눈은 동공없이 점 느낌으로 표현한다. |
|  | * 이미지처럼 무사 느낌을 살리되 무겁지 않은 분위기의 복장을 간단하게 입고 있다. * 이미지의 삿갓 부분은 버섯의 머리부분으로 대체한다. |

* 1. 골렘
     1. 프로필

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | **이름** | 번개 골렘 |
| **종족** | 정령 |
| **설명** | * 오랜 시간 섬에 존재하던 바위에 영혼이 깃들면서 정령으로 변했다. * 평화주의자로 싸움을 싫어한다. * 생김새와 달리 원거리형 스킬 구조를 가진 전형적인 마법사다. |

* + 1. 외관

|  |  |
| --- | --- |
| **예시 이미지** | **설명** |
|  | * 핵심 역할을 하는 몸통에 작은 바위들이 조립식 로봇처럼 붙어서 인간형태를 띄고 있다. * 몸 여기저기에 풀과 버섯 작은 나무가 자라 있다. |
|  | * 얼굴의 눈 부분은 점으로 표현한다. * 눈에서 파란색 빛이 나는게 특징이며 입과 코는 없다. |
|  | * 이미지처럼 너무 사실적인 느낌보다는 좀 더 캐쥬얼한 느낌 * 몸 표면은 바위 재질로 단단한 느낌을 준다. |