**캐릭터 기획서**

Project βis

Team. 뭇별: 별무리

기획자 차경환

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **작성기록** | | |
| 작성일자 | 작성내용 | 작성자 |
| 2025.06.03 | 기초 내용 작성 | 차경환 |
| 2025.06.03 | Avan 무구에서 기계팔 제거  Avan 세계관 계열을 디젤펑크에서 스팀펑크로 수정  Clod 모티브를 참전군인에서 림버스 그레고르와 파판16의 시돌퍼스로 수정  Clod 목적을 ‘끔찍한’, ‘종식’등 강한 어조에서 완화하여, ‘지긋지긋한’, ‘종전’등으로 표현 완화.  Clod 예시 사진 변경  Clod 성격을 강박과 같은 PTSD성격에서 성숙한 중년으로 캐릭터성 수정  Clod 캐릭터 주제를 반전에서 진실로 수정  Clod 설명을 전쟁을 막으려는 군인에서 무엇이 진실인지 고민하는 군인으로 변경  World A 보스의 이름을 Propa로 결정.  이외 추가내용 작성. | 차경환 |
| 2025.06.04 | 설명 문맥을 가독성 좋게 수정.  목차 새로고침  기도하는 자 누락된 설명 추가 | 차경환 |
| 2025.06.04 | 반동인물 및 적대세력 단락 실험체 Type. B, 실험체 Type. C, 좌도방, 우도방 컨셉 기획 폐기.  World B 실험체 Type. B 실험체 Type. C 새로 디자인.  World B 좌도방, 우도방을 미코, 옴묘지로 새로 디자인  소속 세계관 별 구분 단락을 추가. 기존 캐릭터 단락은 하위 단락으로 조정  Capiteine – 75, Obeyen 개체, Obligacioun 개체 베이스 컬러를 무채색, 회색 계열에서 빨간색, 파란색, 흰색 계열로 수정  Capiteine – 75 2페이즈 디자인 첨부 추가  순윤교 신자 B 여성 레퍼런스로 변경. | 차경환 |
| 2025.06.04 | Doctor 2페이즈 무기 보이드 에너지에서 우로보로스 에너지로 변경  미코, 옴묘지 폐기 단락으로 이동  World C 베이스 컬러에 포함된 파란색, 하늘색 계열 삭제, 전체 베이스 컬러를 빨간색, 하얀색으로 통일. | 차경환 |

1. 목차

[1. 목차 3](#_Toc199955744)

[2. 개요 5](#_Toc199955745)

[2.1. 기획 의도 5](#_Toc199955746)

[2.2. 기획 목표 5](#_Toc199955747)

[2.3. 단어 정의 및 설명 6](#_Toc199955748)

[3. 친 주동인물 7](#_Toc199955749)

[3.1. Protagonist(주인공, 주동인물) 7](#_Toc199955750)

[3.2. Avan 8](#_Toc199955751)

[3.3. Baika 9](#_Toc199955752)

[3.4. Clod 10](#_Toc199955753)

[4. 반동인물 및 적대세력 11](#_Toc199955754)

[4.1. 메인스트림 11](#_Toc199955755)

[4.1.1. Uroboros 11](#_Toc199955756)

[4.1.2. Voider – A 12](#_Toc199955757)

[4.1.3. Voider – B 13](#_Toc199955758)

[4.2. World A 14](#_Toc199955759)

[4.2.1. Propa 14](#_Toc199955760)

[4.2.2. 정예병 A 15](#_Toc199955761)

[4.2.3. 정예병 B 16](#_Toc199955762)

[4.2.4. 순윤교 신자 A 17](#_Toc199955763)

[4.2.5. 순윤교 신자 B 18](#_Toc199955764)

[4.2.6. 자연보호연맹 소속원 A 19](#_Toc199955765)

[4.2.7. 자연보호연맹 소속원 B 20](#_Toc199955766)

[4.2.8. 기도하는 자 21](#_Toc199955767)

[4.3. World B 22](#_Toc199955768)

[4.3.1. Doctor 22](#_Toc199955769)

[4.3.2. 실험체 Type. B 23](#_Toc199955770)

[4.3.3. 실험체 Type. C 24](#_Toc199955771)

[4.3.4. 미코 25](#_Toc199955772)

[4.3.5. 옴묘지 26](#_Toc199955773)

[4.4. World C 27](#_Toc199955774)

[4.4.1. Capiteine - 75 27](#_Toc199955775)

[4.4.2. Obeyen 개체 28](#_Toc199955776)

[4.4.3. Obligacioun 개체 29](#_Toc199955777)

[5. 기타 인물 30](#_Toc199955778)

[5.1. Gi-myo 30](#_Toc199955779)

[5.2. G-Shiro 31](#_Toc199955780)

[6. 폐기 캐릭터 32](#_Toc199955781)

[6.1. 실험체 Type. B 32](#_Toc199955782)

[6.2. 실험체 Type. C 33](#_Toc199955783)

[6.3. 좌도방 34](#_Toc199955784)

[6.4. 우도방 35](#_Toc199955785)

1. 개요

본 문서는 Project βis(이하 프로젝트 비스)의 캐릭터 기획서이다.

* 1. 기획 의도

프로젝트 비스는 다양한 시간대, 기술 발전 수준, 설정이 존재하는 세계관을 유랑하는 게임이다.

따라서 캐릭터를 기획하며 각 세계관의 설정에 부합하는 캐릭터 컨셉이 반영되어야 한다.

캐릭터 설계에서 **캐릭터 주제**와 **인게임 컨셉**, **모티브**를 명시하여 개발자들의 캐릭터성 이해를 통일해야 한다.

**캐릭터 주제**는 캐릭터를 통해서 게임 내에서 어떤 메시지와 주제, 갈등의 내용이 표현될 것인지를 설명한다.

캐릭터 주제는 캐릭터가 제작되는 이유, 캐릭터의 정체성과 가장 직접적으로 연관되어있다.

캐릭터의 주제를 통해서 캐릭터 제작의 당위성과 필요성, 네러티브 상 장치적인 역할을 알수 있어야 한다.

**인게임 컨셉**은 캐릭터가 실제 게임 플레이에서 어떤 역할을 수행하는지를 설명한다.

해당 캐릭터가 NPC인지 플레이어블 캐릭터인지, NPC라면 상인인지 몬스터인지 시나리오 NPC인지, 플레이어블 캐릭터라면 게임 플레이에 어떤 역할을 수행해야하는지 등.

콘텐츠, 시스템적인 복합적인 설명을 통해서 해당 캐릭터의 역할을 맡는지가 명시되어야 한다.

**주의할 점**은 해당 문서에서 콘텐츠, 시스템적으로 캐릭터의 역할을 **엄밀하게 분류하는 것은 중요한 점이 아니라는 점이다.**

중요한 점은 캐릭터가 게임 내에서 어떤 역할을 수행하는 지, 피상적이고 간략한 위치를 파악할 수 있게 돕는 것이 인게임 컨셉의 의의다.

■■■ e.g. ■■■

캐릭터 A가 있을 때, 이 캐릭터를 다음과 같은 기준으로 분류할 수 있다.

플레이어가 조종할 수 있는지 없는지 기준으로 NPC, PC로 구분.

상인이라는 시스템적인 기능이 있는 것으로 상인, 시나리오 NPC로 구분.

하지만 본 문서에서는 위와 같은 분류 기준을 명확히 하는 것이 목적이 아니다.

따라서 인게임 컨셉은 ‘상인 NPC’, ‘보스’, ‘원거리 딜러 몬스터’같이 ‘왜 이렇게 분류했는지’ 명시하는 것이 아닌 복합적인 서술로 끝난다.

■■■ e.g. end ■■■

**모티브**는 캐릭터를 제작할 때 레퍼런스 삼은 것, 혹은 레퍼런스 삼을 수 있는 대상을 설명한다.

모티브는 점은 캐릭터 아트 작업에서 외견을 참조할 수 있는 지표의 역할을 한다.

* 1. 기획 목표

캐릭터 주제, 인게임 컨셉, 모티브가 서술되는 캐릭터 설계.

* 1. 단어 정의 및 설명

**메인스트림**이란 핵심 시나리오와 콘텐츠가 진행되는 세계관의 집합을 말한다.

**서브스트림**이란 서브 시나리오와 콘텐츠가 진행되는 세계관의 집합을 말한다.

1. 친 주동인물

주동인물과 주동인물에 우호적인 등장인물을 설명하는 문단이다.

* 1. Protagonist(주인공, 주동인물)

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 데모 버전 | | 본편 버전 |
| 이름 | 없음 | |
| 성별 | 플레이어 선택 | |
| 스트림 분류 | 메인스트림 | |
| 소속 세계관 | ??? | |
| 소속 | 바리안(Varian) | |
| 목적 | ??? | |
| 성격 | 과묵, 감정적 | |
| 셰계관 계열 | ??? | |
| 모티브 | 원류, 근원, 균열 | |
| 무기 | 무기 생성 | |
| 베이스 컬러 | 무채색, 보라색 | |
| 인게임 컨셉 | 플레이어블, 덱에 따라 다름 | |
| 캐릭터 주제 |  | |
| 설명 | 툴레(Thule)를 탐험하는 찢긴 자. | |

* 1. Avan

|  |  |
| --- | --- |
|  | |
| 이름 | Avan |
| 성별 | 남성 |
| 스트림 분류 | 서브스트림 |
| 소속 세계관 | World A |
| 소속 | 바리안(Varian) |
| 목적 | 기계공의 누명을 벗는 것 |
| 성격 | 소심, 유약 |
| 세계관 계열 | 스팀펑크 |
| 모티브 | 산업혁명 시기 |
| 무기 | 서포터 드론 |
| 베이스 컬러 | 노랑색, 갈색 |
| 인게임 컨셉 | 플레이어블 서포터 |
| 캐릭터 주제 | 여론, 혐오 |
| 설명 | 세계 멸망의 원흉이라는 누명을 쓴 기계공들의 누명을 벗기고 기계공의 명예를 회복하기위해 고군 분투하는 소년. |

* 1. Baika

|  |  |
| --- | --- |
|  | |
| 이름 | Baika |
| 성별 | 여성 |
| 스트림 분류 | 서브스트림 |
| 소속 세계관 | Wolrd B |
| 소속 | 바리안(Varian) |
| 목적 | 자신에게 인체실험을 행한 사람들에 대한 복수 |
| 성격 | 까칠함, 공격성, 불신, 불안 |
| 세계관 계열 | 동양 어반판타지 |
| 모티브 | 수인, 사무라이 |
| 무기 | 검 |
| 베이스 컬러 | 연두색, 회색 |
| 인게임 컨셉 | 플레이어블 딜러 |
| 캐릭터 주제 | 복수 |
| 설명 | 끔찍한 인체실험을 당해 복수를 꿈꾸는 여성. |

* 1. Clod

|  |  |
| --- | --- |
| 생성된 이미지  임시 컨셉안 | |
| 이름 | Clod |
| 성별 | 남성 |
| 스트림 분류 | 서브스트림 |
| 소속 세계관 | World C |
| 소속 | 바리안(Varian) |
| 목적 | 지긋지긋한 전쟁에 대한 종전 |
| 성격 | 완숙, 신중, 진중 |
| 세계관 계열 | SF |
| 모티브 | 림버스 컴퍼니의 그레고르, 파이널판타지16의 시돌퍼스 |
| 무기 | 암 실드 |
| 베이스 컬러 | 푸른색(파랑, 초록), 시안, 검정색 |
| 인게임 컨셉 | 플레이어블 탱커 |
| 캐릭터 주제 | 진실 |
| 설명 | 전쟁에 지쳐 무엇이 옳은가에 대해 고민하는 군인. |

1. 반동인물 및 적대세력

반동인물 및 적대세력 캐릭터를 설명하는 문단이다.

* 1. 메인스트림
     1. Uroboros

|  |  |
| --- | --- |
|  | |
| 이름 | Uroboros |
| 성별 |  |
| 스트림 분류 | 메인스트림 |
| 소속 세계관 | 없음 |
| 소속 | 보이드(Void) |
| 목적 |  |
| 성격 |  |
| 세계관 계열 | 없음 |
| 모티브 | 상상의 동물 우로보로스 |
| 무기 |  |
| 베이스 컬러 | 보라색 |
| 인게임 컨셉 | 보스 |
| 캐릭터 주제 |  |
| 설명 | 툴레에서 주인공을 추적하는 정체불명의 위협. |

* + 1. Voider – A

|  |  |
| --- | --- |
|  | |
| 이름 | 없음 |
| 성별 | 무성 |
| 스트림 분류 | 메인스트림 |
| 소속 세계관 | 없음 |
| 소속 | 보이드(Void) |
| 목적 | 파괴 |
| 성격 | 공격적 |
| 세계관 계열 | 없음 |
| 모티브 | 심비오트 |
| 무기 | 육체 |
| 베이스 컬러 | 보라색 |
| 인게임 컨셉 | 근거리 딜러 몬스터 |
| 캐릭터 주제 | 소유욕, 탐욕 |
| 설명 | 지성체의 유물론적 소유욕이 뒤섞여 탄생한 보이더 개체. |

* + 1. Voider – B

|  |  |
| --- | --- |
|  | |
| 이름 | 없음 |
| 성별 | 무성 |
| 스트림 분류 | 메인스트림 |
| 소속 세계관 | 없음 |
| 소속 | 보이드(Void) |
| 목적 | 파괴 |
| 성격 | 공격적 |
| 세계관 계열 | 없음 |
| 모티브 | 심비오트 |
| 무기 | 육체 |
| 베이스 컬러 | 보라색 |
| 인게임 컨셉 | 원거리 딜러 몬스터 |
| 캐릭터 주제 | 성욕, 존속과 번영 |
| 설명 | 지성체의 성적인 욕망이 뒤섞여 탄생한 보이더 개체. |

* 1. World A
     1. Propa

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | | 2페이즈 임시 러프안 |
| 이름 | Propa | |
| 성별 | 여성 | |
| 스트림 분류 | 서브스트림 | |
| 소속 세계관 | World A | |
| 소속 | 순윤교循輪敎 | |
| 목적 | 세상을 멸망으로부터 유보하는 기계를 멸절하는 것. | |
| 성격 | 고압적, 당당함 | |
| 세계관 계열 | 디젤펑크 | |
| 모티브 | 종교, 세뇌, 미신, 선동 | |
| 무기 | 주교 지팡이 | 페이즈 전환 이후 보이드 에너지 | |
| 베이스 컬러 | 하얀색, 붉은색 | |
| 인게임 컨셉 | 광역 디버퍼 보스 | 페이즈 전환 이후 버프, 디버프 대상 추가피해 딜러 | |
| 캐릭터 주제 | 광신 | |
| 설명 | 순윤교의 주교. 올바른 교리를 설파하는 교인으로 칭송받고 기계를 멀리할 것을 권한다. 어리석다 비웃어도 소용없다. 그녀의 말을 들은 그 누구도, 주교의 감언을 부정하지 못했으니까. | |

* + 1. 정예병 A

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 컨셉 이미지 | | 컨셉 이미지 |
| 이름 | 없음 | |
| 성별 | 남성 | |
| 스트림 분류 | 서브스트림 | |
| 소속 세계관 | World A | |
| 소속 | 제7군단 직할 18연대 2대대 기동강습부대 | |
| 목적 | 위원회의 명령을 따라 임무를 수행. | |
| 성격 | 사무적, 위압적 | |
| 세계관 계열 | 스팀펑크 | |
| 모티브 | 보불전쟁 프로이센군 | |
| 무기 | 증기기관 소총 | |
| 베이스 컬러 | 베이지색 | |
| 인게임 컨셉 | 원거리 디버프 대상 추가피해 몬스터 | |
| 캐릭터 주제 | 모순 | |
| 설명 | 보이더로 불안정해진 치안을 수호하는 계엄유지군. 무엇이 옳은지를 물어도 소용없다. 상부가 바라는 것, 그리고 시민들이 중요한 것은 그런게 아니니까. | |

* + 1. 정예병 B

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 생성된 이미지  컨셉 이미지 | | 생성된 이미지  컨셉 이미지 |
| 이름 | 없음 | |
| 성별 | 남성 | |
| 스트림 분류 | 서브스트림 | |
| 소속 세계관 | World A | |
| 소속 | 제7군단 직할 18연대 3대대 특수공작소대 | |
| 목적 | 위원회의 명령을 따라 임무를 수행. | |
| 성격 | 사무적, 위압적 | |
| 세계관 계열 | 스팀펑크 | |
| 모티브 | 보불전쟁 프로이센군 | |
| 무기 | 증기기관 소총 | |
| 베이스 컬러 | 베이지색 | |
| 인게임 컨셉 | 근거리 디버프 부여 몬스터 | |
| 캐릭터 주제 | 모순 | |
| 설명 | 보이더로 불안정해진 치안을 수호하는 계엄유지군. 무엇이 옳은지를 물어도 소용없다. 상부가 바라는 것, 그리고 시민들이 중요한 것은 그런게 아니니까. | |

* + 1. 순윤교 신자 A

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 노정태의 타임머신] 러다이트 운동과 인공지능 | 중앙일보  컨셉 이미지 | | 인사-23011] 인공지능(AI) 발전과 러다이트 운동 ①  컨셉 이미지 |
| 이름 | 없음 | |
| 성별 | 남성 | |
| 스트림 분류 | 서브스트림 | |
| 소속 세계관 | World A | |
| 소속 | 순윤교 | |
| 목적 | 순윤교를 위한 배교자 처단 | |
| 성격 | 독선적, 확고, 확신 | |
| 세계관 계열 | 스팀펑크 | |
| 모티브 | 러다이트 운동 | |
| 무기 | 망치, 도끼 | |
| 베이스 컬러 | 갈색 | |
| 인게임 컨셉 | 근거리 물량, 디버프 대상 추가피해 몬스터 | |
| 캐릭터 주제 | 일자리 위기, 실업 | |
| 설명 | 순윤교의 신자. 모든 것을 눈에 담으면서도 아무것도 보지 못하는 이들이다. 눈 앞의 두렵고 혐오스러운 것만 사라지면 모든 문제가 해결되리라 굳게 믿고 있다. | |

* + 1. 순윤교 신자 B

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 컨셉 이미지 | | 컨셉 이미지 |
| 이름 | 없음 | |
| 성별 | 여성 | |
| 스트림 분류 | 서브스트림 | |
| 소속 세계관 | World A | |
| 소속 | 순윤교 | |
| 목적 | 순윤교를 위한 배교자 처단 | |
| 성격 | 독선적, 확고, 확신 | |
| 세계관 계열 | 스팀펑크 | |
| 모티브 | 러다이트 운동 | |
| 무기 | 화염병 | |
| 베이스 컬러 | 갈색 | |
| 인게임 컨셉 | 원거리 디버프 대상 추가피해 몬스터 | |
| 캐릭터 주제 | 일자리 위기, 실업 | |
| 설명 | 순윤교의 신자. 모든 것을 눈에 담으면서도 아무것도 보지 못하는 이들이다. 눈 앞의 두렵고 혐오스러운 것만 사라지면 모든 문제가 해결되리라 굳게 믿고 있다. | |

* + 1. 자연보호연맹 소속원 A

|  |  |
| --- | --- |
| Free Mysterious Figure Lurking Image | Download at StockCake  컨셉 이미지 | |
| 이름 | 없음 |
| 성별 | 남성 |
| 스트림 분류 | 서브스트림 |
| 소속 세계관 | World A |
| 소속 | 자연보호연맹 |
| 목적 | 증기기관 쇠퇴를 통한 석탄가격 급락->광산 폐지를 통한 혐오시설 철폐, 그를 통한 ‘땅값 상승’ |
| 성격 | 간교, 간악, 이기적, 탐욕 |
| 세계관 계열 | 스팀펑크 |
| 모티브 | DxE, 정치인 |
| 무기 | 파이프 |
| 베이스 컬러 | 초록 |
| 인게임 컨셉 | 근거리 디버프 없는 대상 추가피해 딜러 몬스터 |
| 캐릭터 주제 | 위선, 이익을 위한 선동 |
| 설명 | 어느순간 결성된 자연 보호 단체의 일원. 그들은 말한다. 아침일찍 일어나, 창문을 통해 화창한 하늘을 볼수 있게 해달라고. 모두가 그들의 의도를 순수하다고 여긴다. 숭고함으로 이루어진 순수함인지, 탐욕으로 가득찬 순수함인지 모른 채로. |

* + 1. 자연보호연맹 소속원 B

|  |  |
| --- | --- |
| 생성된 이미지  컨셉 이미지 | |
| 이름 | 없음 |
| 성별 | 남성 |
| 스트림 분류 | 서브스트림 |
| 소속 세계관 | World A |
| 소속 | 자연보호연맹 |
| 목적 | 증기기관 쇠퇴를 통한 석탄가격 급락->광산 폐지를 통한 혐오시설 철폐, 그를 통한 ‘땅값 상승’ |
| 성격 | 간교, 간악, 이기적, 탐욕 |
| 세계관 계열 | 스팀펑크 |
| 모티브 | DxE, 정치인 |
| 무기 | 메가폰, 판넬 |
| 베이스 컬러 | 초록 |
| 인게임 컨셉 | 원거리 광역, 디버프 부여, 몬스터 버프 몬스터 |
| 캐릭터 주제 | 위선, 이익을 위한 선동 |
| 설명 | 어느순간 결성된 자연 보호 단체의 일원. 그들은 말한다. 아침일찍 일어나, 창문을 통해 화창한 하늘을 볼수 있게 해달라고. 모두가 그들의 의도를 순수하다고 여긴다. 숭고함으로 이루어진 순수함인지, 탐욕으로 가득찬 순수함인지 모른 채로. |

* + 1. 기도하는 자

|  |  |
| --- | --- |
| 기도하는 무릎 PNG 일러스트 및 벡터 이미지 | 무료 다운로드 - Lovepik  컨셉 사진 | |
| 이름 | 없음 |
| 성별 | 여성 |
| 스트림 분류 | 서브스트림 |
| 소속 세계관 | World A |
| 소속 | 없음 |
| 목적 | 모든 분쟁의 종식 |
| 성격 | 진중, 숙엄 |
| 세계관 계열 | 스팀펑크 |
| 모티브 | 토템 |
| 무기 | 파이프 |
| 베이스 컬러 | 초록 |
| 인게임 컨셉 | 몬스터 및 보스에게 버프 및 디버프 제공 몬스터 |
| 캐릭터 주제 | 구원 |
| 설명 | 무릎꿇고 앉아 기도하는 시민. 혼란속에서도 꿋꿋하게, 자리를 지키며 간절히 기도한다. 무엇을 향한 기도인가? 다만 경건함이 보우하기에 폭도들도 차마 이들을 해하진 못하고 있다. |

* 1. World B
     1. Doctor

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 컨셉 이미지 | | 2페이즈 컨셉 이미지 |
| 이름 | 불명 | |
| 성별 | 남성 | |
| 스트림 분류 | 서브스트림 | |
| 소속 세계관 | World B | |
| 소속 | 대통일발본연구소 | |
| 목적 | 세계의 쇠락과 멸망을 막기 위한 ‘원류’에 대한 탐구 | |
| 성격 | 냉정, 집념, 집요, 초연 | |
| 세계관 계열 | 동양 어반판타지 | |
| 모티브 | 모로 박사, 프랑켄슈타인, 갈바니즘 | |
| 무기 | 전기, 2페이즈 우로보로스에게 받아오는 에너지. | |
| 베이스 컬러 | 흰색 | |
| 인게임 컨셉 | 자신과 상대의 피해를 공유, 속도에 따른 추가 피해 보스 | |
| 캐릭터 주제 | 연구 윤리, 과학의 이면, 대의 | |
| 설명 | 위인, 살인범, 선구자, 미치광이 그리고, 박사. 많은 이름으로 불리는 피에 물든 자. 과거, 환시를 보았을 때 그는 결심했다. 어떤 대가를 치르더라도 이 세상을 구하겠다고. 그게, 우로보로스가 노린 함정인지도 모른 채 말이다. | |

* + 1. 실험체 Type. B

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 컨셉 이미지 | | 원전 레퍼런스 이미지 |
| 이름 | 없음 | |
| 성별 | 없음 | |
| 스트림 분류 | 서브스트림 | |
| 소속 세계관 | World B | |
| 소속 | 없음 | |
| 목적 | 본능을 해소하는 것 | |
| 성격 | 공격적 | |
| 세계관 계열 | 동양 어반판타지 | |
| 모티브 | 일본 요괴 누레온나 | |
| 무기 | 양 손, 독니, 꼬리 | |
| 베이스 컬러 | 빨간색 | |
| 인게임 컨셉 | 느린 속도 방어 주사위 강화 몬스터 | |
| 캐릭터 주제 | 본질주의 | |
| 설명 | 박사가 두 번째로 안정적이라고 평가하는 실험체 개체군. 거듭된 실험으로 형체는 무의미할 정도로 무너졌다. 하지만 여태까지도 본능은 그의 본질을 증명해주고 있다. | |

* + 1. 실험체 Type. C

|  |  |
| --- | --- |
| 스토리 핀 이미지  컨셉 이미지 | |
| 이름 | 없음 |
| 성별 | 없음 |
| 스트림 분류 | 서브스트림 |
| 소속 세계관 | World B |
| 소속 | 없음 |
| 목적 | 본능을 억제하고 인간으로 돌아가는 것. |
| 성격 | 공격적 |
| 세계관 계열 | 동양 어반판타지 |
| 모티브 | 일본 요괴 조로구모 |
| 무기 | 기 |
| 베이스 컬러 | 다양함(팔렛트 스왑 개체) |
| 인게임 컨셉 | 인간폼과 동물폼을 왔다갔다하는, 높은 속도 공격 주사위 강화 원거리 몬스터 |
| 캐릭터 주제 | 실존주의 |
| 설명 | 박사가 세 번째로 안정적이라고 평가하는 실험체 개체군. 붕괴를 거듭하는 융합 때문에 수시로 괴물과 인간을 오가야한다. 가엽게도, 그것은 여전히 자신이 인간이라고 생각한다. 스스로 인간이라 여기는 그것은 과연 괴물인가, 인간인가? |

* 1. World C
     1. Capiteine - 75

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 예시 이미지 | | 생성된 이미지  2페이즈 컨셉 이미지 |
| 이름 | Capiteine – 75 | |
| 성별 | 남성 | |
| 스트림 분류 | 서브스트림 | |
| 소속 세계관 | World C | |
| 소속 | 프렘더fremde)공화국 | |
| 목적 | 전선 사수 | |
| 성격 | 냉정, 냉철, 과묵 | |
| 세계관 계열 | SF | |
| 모티브 | 소녀전선 ‘아레스’ | |
| 무기 | 견착 미사일, 견착 포, 양손 주포 | |
| 베이스 컬러 | 빨간색, 하얀색 | |
| 인게임 컨셉 | 죽은 몬스터 비례 주사위 강화, 광역 보스 | |
| 캐릭터 주제 | 적대 | |
| 설명 | 프렘더공화국에서 개발한 Capiteine 기동 전투기체 75호기. 몇 번의 전투에서도 살아남아 끝까지 Clod의 앞을 가로막는다. 달아오른 주포는 결코 Clod0를 보낼 생각이 없어 보인다. | |

* + 1. Obeyen 개체

|  |  |
| --- | --- |
| 생성된 이미지  컨셉 이미지 | |
| 이름 | Obeyen |
| 성별 | 없음 |
| 스트림 분류 | 서브스트림 |
| 소속 세계관 | World C |
| 소속 | 프렘더fremde)공화국 |
| 목적 | 전선 사수 |
| 성격 | 없음 |
| 세계관 계열 | SF |
| 모티브 | 스타크래프트 관측선, 탐사정 |
| 무기 | 기총 |
| 베이스 컬러 | 빨간색, 흰색 |
| 인게임 컨셉 | 생존한 몬스터 비례 방어 주사위 강화, 물량 근거리 몬스터 |
| 캐릭터 주제 | 전투 중 시간이 너무나 길게 느껴지는 현상 |
| 설명 | 프렘더공화국이 개발한 양산 기동 전투기. 빠른 속도로 비행하며 군집 공격을 한다. 몇 번을 해치워도 눈에 보인다. 끝이 보이지 않는 물결을 군인들은 언제나 헤쳐나와야만 했다. |

* + 1. Obligacioun 개체

|  |  |
| --- | --- |
| 컨셉 이미지 | |
| 이름 | Obligacioun |
| 성별 | 없음 |
| 스트림 분류 | 서브스트림 |
| 소속 세계관 | World C |
| 소속 | 프렘더fremde)공화국 |
| 목적 | 전선 사수 |
| 성격 | 없음 |
| 세계관 계열 | SF |
| 모티브 | Warhammer: The Horus Heresy The New Edition 트레일러 고정주포 |
| 무기 | 다포탑 주포 |
| 베이스 컬러 | 빨간색, 하얀색 |
| 인게임 컨셉 | 생존한 몬스터 비례 주사위 강화, 원거리 몬스터 |
| 캐릭터 주제 | 공포 |
| 설명 | 프렘더공화국에서 개발한 고정 무인포탑. 진형을 돌파할 때, 포구를 정면에서 보는 것만큼 두려운 것은 없다. 하지만 피할 곳은 없다. 모든 전선이 그들의 둥지이니까. |

1. 기타 인물

주동인물 세력, 반동 및 적대 세력에도 분류할 수 없는 캐릭터를 설명하는 문단이다.

* 1. Gi-myo

|  |  |
| --- | --- |
|  | |
| 이름 | Gi-myo |
| 성별 | 남성 |
| 스트림 분류 | 메인스트림 |
| 소속 세계관 |  |
| 소속 |  |
| 목적 |  |
| 성격 |  |
| 세계관 계열 |  |
| 모티브 | 기획자 기묘님의 오너캐. |
| 무기 |  |
| 베이스 컬러 |  |
| 인게임 컨셉 | NPC |
| 캐릭터 주제 |  |
| 설명 |  |

* 1. G-Shiro

|  |  |
| --- | --- |
|  | |
| 이름 | G-Shiro |
| 성별 | 남성 |
| 스트림 분류 | 메인스트림 |
| 소속 세계관 |  |
| 소속 |  |
| 목적 |  |
| 성격 |  |
| 세계관 계열 |  |
| 모티브 | 디렉터 시로님의 오너캐. |
| 무기 |  |
| 베이스 컬러 |  |
| 인게임 컨셉 | NPC |
| 캐릭터 주제 |  |
| 설명 |  |

1. 폐기 캐릭터

폐기된 캐릭터를 모아두는 단락이다.

* 1. 실험체 Type. B

|  |  |
| --- | --- |
| 컨셉 이미지 | |
| 이름 | 없음 |
| 성별 | 없음 |
| 스트림 분류 | 서브스트림 |
| 소속 세계관 | World B |
| 소속 | 없음 |
| 목적 | 본능을 해소하는 것 |
| 성격 | 공격적 |
| 세계관 계열 | 동양 어반판타지 |
| 모티브 | 한국 전통 요괴 두두리 |
| 무기 | 신체(나무 몸) |
| 베이스 컬러 | 갈색 |
| 인게임 컨셉 | 느린 속도 방어 주사위 강화 몬스터 |
| 캐릭터 주제 | 본질주의 |
| 설명 | 박사가 두 번째로 안정적이라고 평가하는 실험체 개체군. 거듭된 실험으로 형체는 무의미할 정도로 무너졌다. 하지만 여태까지도 본능은 그의 본질을 증명해주고 있다. |

**폐기 사유 : 일본풍 세계관과 어울리지 않는 모티브**

* 1. 실험체 Type. C

|  |  |
| --- | --- |
| 컨셉 이미지 | |
| 이름 | 없음 |
| 성별 | 없음 |
| 스트림 분류 | 서브스트림 |
| 소속 세계관 | World B |
| 소속 | 없음 |
| 목적 | 본능을 억제하고 인간으로 돌아가는 것. |
| 성격 | 공격적 |
| 세계관 계열 | 동양 어반판타지 |
| 모티브 | 한국 전통 요괴 구미호 |
| 무기 | 기 |
| 베이스 컬러 | 다양함(팔렛트 스왑 개체) |
| 인게임 컨셉 | 인간폼과 동물폼을 왔다갔다하는, 높은 속도 공격 주사위 강화 원거리 몬스터 |
| 캐릭터 주제 | 실존주의 |
| 설명 | 박사가 세 번째로 안정적이라고 평가하는 실험체 개체군. 붕괴를 거듭하는 융합 때문에 수시로 괴물과 인간을 오가야한다. 가엽게도, 그것은 여전히 자신이 인간이라고 생각한다. 스스로 인간이라 여기는 그것은 과연 괴물인가, 인간인가? |

**폐기 사유 : 일본풍 세계관과 어울리지 않는 모티브**

* 1. 좌도방

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 자료 사진 | | 자료 사진 |
| 이름 | 없음 | |
| 성별 | 여성 | |
| 스트림 분류 | 서브스트림 | |
| 소속 세계관 | World B | |
| 소속 | 도방 | |
| 목적 | 실험체를 제물 삼아 더 높은 경지에 도달 | |
| 성격 | 당당함, 진취적 | |
| 세계관 계열 | 동양 어반 판타지 | |
| 모티브 | 무당 | |
| 무기 | 무선巫扇(부채), 부적 | |
| 베이스 컬러 | 빨간색 | |
| 인게임 컨셉 | 속도 관련 디버프, 원거리 공격 속도에 비례 피해 몬스터 | |
| 캐릭터 주제 | 자유의지론 | |
| 설명 | 도회를 어지럽히는 대통일발본연구소의 괴물들을 처치하기 위해 도방에서 파견한 도인. 그들은 강講한다. 타고난 본질에 굴종한 미물을 어떻게 품을 수 있겠는가. | |

**폐기 사유 : 일본풍 세계관과 어울리지 않는 모티브**

* 1. 우도방

|  |  |
| --- | --- |
| 8개의 저승사자 아이디어 | 캐릭터 일러스트, 일러스트레이션, 영감을 주는 캐릭터  컨셉 이미지 | |
| 이름 | 없음 |
| 성별 | 남성 |
| 스트림 분류 | 서브스트림 |
| 소속 세계관 | World B |
| 소속 | 도방 |
| 목적 | 실험체를 처단하는 수련으로 더 높은 경지에 도달 |
| 성격 | 여유로움, 능글맞음 |
| 세계관 계열 | 동양 어반 판타지 |
| 모티브 | 저승사자, 도사 |
| 무기 | 서적, 기 |
| 베이스 컬러 | 빨간색, 노랑색, 초록색(전통적인 저승사자는 검은색 도포가 아닌 화려한 색상의 도포를 착의했다.) |
| 인게임 컨셉 | 몬스터 속도 버프 부여, 근거리 낮은 속도 비례피해 몬스터 |
| 캐릭터 주제 | 결정론 |
| 설명 | 도회를 어지럽히는 대통일발본연구소의 괴물들을 처치하기 위해 도방에서 파견한 도인. 그들은 강講한다. 타고난 본질을 버릴 수 없는 미물을 어떻게 품을 수 있겠는가. |

**폐기 사유 : 일본풍 세계관과 어울리지 않는 모티브**

* 1. 미코

|  |  |
| --- | --- |
| 컨셉 이미지 | |
| 이름 | 없음 |
| 성별 | 여성 |
| 스트림 분류 | 서브스트림 |
| 소속 세계관 | World B |
| 소속 | 신토루 |
| 목적 | 실험체를 제물 삼아 더 높은 경지에 도달 |
| 성격 | 당당함, 진취적 |
| 세계관 계열 | 동양 어반 판타지 |
| 모티브 | 무녀 |
| 무기 | 부적 |
| 베이스 컬러 | 하얀색, 빨간색 |
| 인게임 컨셉 | 속도 관련 디버프, 원거리 공격 속도에 비례 피해 몬스터 |
| 캐릭터 주제 | 자유의지론 |
| 설명 | 도회를 어지럽히는 대통일발본연구소의 괴물들을 처치하기 위해 신토루에서 파견한 도인. 그들은 강講한다. 타고난 본질에 굴종한 미물을 어떻게 품을 수 있겠는가. |

**폐기 사유 : 복장 현대화 및 디자인이 Baika와 겹침, 시나리오상 적절치 않을 것.**

* 1. 옴묘지

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 컨셉 이미지 | | 파묘 일본 장군 귀신 등장 이유, 기순애 스님의 정체, 파묘 사람머리뱀 누레온나 의미, 영화 파묘 해석 : 네이버 블로그  자료 이미지 |
| 이름 | 없음 | |
| 성별 | 남성 | |
| 스트림 분류 | 서브스트림 | |
| 소속 세계관 | World B | |
| 소속 | 신토루 | |
| 목적 | 실험체를 처단하는 수련으로 더 높은 경지에 도달 | |
| 성격 | 여유로움, 능글맞음 | |
| 세계관 계열 | 동양 어반 판타지 | |
| 모티브 | 음양사 | |
| 무기 | 기 | |
| 베이스 컬러 | 하얀색 | |
| 인게임 컨셉 | 몬스터 속도 버프 부여, 근거리 낮은 속도 비례피해 몬스터 | |
| 캐릭터 주제 | 결정론 | |
| 설명 | 도회를 어지럽히는 대통일발본연구소의 괴물들을 처치하기 위해 신토루에서 파견한 도인. 그들은 강講한다. 타고난 본질을 버릴 수 없는 미물을 어떻게 품을 수 있겠는가. | |

**폐기 사유 : 복장 현대화 및 디자인이 Baika와 겹침, 시나리오상 적절치 않을 것.**