**캐릭터 기획서**

Project βis

Team. 뭇별: 별무리

기획자 차경환

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **작성기록** | | |
| 작성일자 | 작성내용 | 작성자 |
| 2025.06.03 | 기초 내용 작성 | 차경환 |
|  |  |  |

1. 목차

[1. 목차 3](#_Toc199856726)

[2. 개요 4](#_Toc199856727)

[2.1. 기획 의도 4](#_Toc199856728)

[2.2. 기획 목표 4](#_Toc199856729)

[2.3. 단어 정의 및 설명 4](#_Toc199856730)

[3. 친 주동인물 6](#_Toc199856731)

[3.1. Protagonist(주인공, 주동인물) 6](#_Toc199856732)

[3.2. Avan 7](#_Toc199856733)

[3.3. Baika 8](#_Toc199856734)

[3.4. Clod 9](#_Toc199856735)

[4. 반동인물 및 적대세력 10](#_Toc199856736)

[4.1. Uroboros 10](#_Toc199856737)

[4.2. Voider – A 11](#_Toc199856738)

[4.3. Voider – B 12](#_Toc199856739)

[4.4. World Boss A(임시) 13](#_Toc199856740)

[4.5. World Boss Enemy A(임시) 14](#_Toc199856741)

[4.6. World Boss B(임시) 15](#_Toc199856742)

[4.7. World Boss Enemy B(임시) 16](#_Toc199856743)

[4.8. World Boss C(임시) 17](#_Toc199856744)

[4.9. World Boss Enemy C(임시) 18](#_Toc199856745)

[5. 기타 인물 19](#_Toc199856746)

[5.1. Gi-myo 19](#_Toc199856747)

[5.2. G-Shiro 20](#_Toc199856748)

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 것이 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 | 디젤펑크 |
| 모티브 | 산업혁명 시기 |
| 무기 | 서포터 드론, 기계팔 |
| 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 컨셉 러프안 | |
| 이름 | Clod |
| 성별 | 남성 |
| 스트림 분류 | 서브스트림 |
| 소속 세계관 | World C |
| 소속 | 바리안(Varian) |
| 목적 | 끔찍한 세계에 대한 종전 |
| 성격 | 강박, 자괴, 냉정 |
| 세계관 계열 | SF |
| 모티브 | 참전군인 |
| 무기 | 암 실드 |
| 베이스 컬러 | 푸른색(파랑, 초록), 시안, 검정색 |
| 인게임 컨셉 | 플레이어블 탱커 |
| 캐릭터 주제 | 반전 |
| 설명 | 전쟁에 지쳐 각 국가간 전쟁을 멈추려는 군인. |

1. 반동인물 및 적대세력

반동인물 및 적대세력 캐릭터를 설명하는 문단이다.

* 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 |
| 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 |
| 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 Boss A(임시)

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | | 2페이즈 임시 러프안 |
| 이름 |  | |
| 성별 | 여성 | |
| 스트림 분류 | 서브스트림 | |
| 소속 세계관 | World A | |
| 소속 |  | |
| 목적 |  | |
| 성격 |  | |
| 세계관 계열 | 디젤펑크 | |
| 모티브 | 종교, 세뇌, 미신, 선동 | |
| 무기 |  | |
| 베이스 컬러 | 하얀색, 붉은색 | |
| 인게임 컨셉 | 보스 | |
| 캐릭터 주제 | 광신 | |
| 설명 |  | |

* 1. World Boss Enemy A(임시)

|  |  |
| --- | --- |
|  | |
| 이름 |  |
| 성별 |  |
| 스트림 분류 |  |
| 소속 세계관 |  |
| 소속 |  |
| 목적 |  |
| 성격 |  |
| 세계관 계열 |  |
| 모티브 |  |
| 무기 |  |
| 베이스 컬러 |  |
| 인게임 컨셉 |  |
| 캐릭터 주제 |  |
| 설명 |  |

* 1. World Boss B(임시)

|  |  |
| --- | --- |
|  | |
| 이름 |  |
| 성별 |  |
| 스트림 분류 |  |
| 소속 세계관 |  |
| 소속 |  |
| 목적 |  |
| 성격 |  |
| 세계관 계열 |  |
| 모티브 |  |
| 무기 |  |
| 베이스 컬러 |  |
| 인게임 컨셉 |  |
| 캐릭터 주제 |  |
| 설명 |  |

* 1. World Boss Enemy B(임시)

|  |  |
| --- | --- |
|  | |
| 이름 |  |
| 성별 |  |
| 스트림 분류 |  |
| 소속 세계관 |  |
| 소속 |  |
| 목적 |  |
| 성격 |  |
| 세계관 계열 |  |
| 모티브 |  |
| 무기 |  |
| 베이스 컬러 |  |
| 인게임 컨셉 |  |
| 캐릭터 주제 |  |
| 설명 |  |

* 1. World Boss C(임시)

|  |  |
| --- | --- |
|  | |
| 이름 |  |
| 성별 |  |
| 스트림 분류 |  |
| 소속 세계관 |  |
| 소속 |  |
| 목적 |  |
| 성격 |  |
| 세계관 계열 |  |
| 모티브 |  |
| 무기 |  |
| 베이스 컬러 |  |
| 인게임 컨셉 |  |
| 캐릭터 주제 |  |
| 설명 |  |

* 1. World Boss Enemy C(임시)

|  |  |
| --- | --- |
|  | |
| 이름 |  |
| 성별 |  |
| 스트림 분류 |  |
| 소속 세계관 |  |
| 소속 |  |
| 목적 |  |
| 성격 |  |
| 세계관 계열 |  |
| 모티브 |  |
| 무기 |  |
| 베이스 컬러 |  |
| 인게임 컨셉 |  |
| 캐릭터 주제 |  |
| 설명 |  |

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 |  |