문서 버전 관리

|  |
| --- |
|  |
| 상세 기획서 |
|  |
| 맵 그래픽 |

**한국산업기술대학교 게임공학과**

2017 November 4

저자: 김나단

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 버전 | 수정 내용 | 수정자 | 수정 날짜 |
| 1.00 | 초안 작성 | 김나단 | 17-11-04 |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

목차

목차

[개요 3](#_Toc497584233)

[1. 문서 컨셉 3](#_Toc497584234)

[맵 크기 설정 4](#_Toc497584235)

[1. 타 게임과 비교 4](#_Toc497584236)

[A. League of Legends 4](#_Toc497584237)

[2. 맵 크기 설정 4](#_Toc497584238)

[A. Heroes of the Storm 4](#_Toc497584239)

[기타 5](#_Toc497584240)

[1. 출처 5](#_Toc497584241)

개요

1. 문서 컨셉
   1. 이 문서는 팀원에게 그래픽 컨셉을 이해시키기 위해 서술한다.
   2. 게임이 최종적으로 만들어진 것을 가정한 그래픽을 설명한다.

.

맵 크기 설정

1. 타 게임과 비교
   1. League of Legends
2. 맵 크기 설정
   1. Heroes of the Storm

기타

1. 출처