|  |  |
| --- | --- |
| **문서 명** | **문서 종류** |
| Project\_RS 기획 작업 가이드 | 가이드 문서 |

History

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **작성자** | **내용** | **작업 날짜** |
| 김효장 | * 초안 작성 | 2020.11.12 |

목차

[1. 컨셉 기획서 3](#_Toc56118084)

[1-1. 캐릭터, 몬스터 컨셉 3](#_Toc56118085)

[1-1-1. 개요 3](#_Toc56118086)

[1-1-2. 구성 요소 3](#_Toc56118087)

[1-1-3. 주의 사항 4](#_Toc56118088)

[1-2. 배경 컨셉 5](#_Toc56118089)

[2. 시스템 기획서 6](#_Toc56118090)

[1-1. 캐릭터 시스템 기획서 6](#_Toc56118091)

# 1. 컨셉 기획서

## 1-1. 캐릭터, 몬스터 컨셉

### 1-1-1. 개요

* 캐릭터 컨셉에 필요한 것들에 대한 가이드이다.

### 1-1-2. 구성 요소

* 스토리
  + 게임 메인 시나리오에 벗어나지 않는 선에서 스토리를 구성한다.
  + 외관도 이를 뒷받침하여 연관성 있게 구성한다.
  + 정보인 숭배하는 것, 성별, 특징 등이 드러나도록 한다.
* 외관
  + 캐릭터의 외관 컨셉을 구성한다.
  + 부위별로 설명을 하는 것을 권장한다. (예 : 머리카락, 얼굴, 몸 비율, 손, 발, 몸통)
  + 그래픽이 작업을 할 수 있는 방안을 생각하며 작성한다.
* 행동
  + 캐릭터가 이동하는 방법이나 행동하는 것들에 대해 설계한다.
  + 스킬과 다르게 행동하는 모든 것을 설계한다.
* 스킬
  + 사용할 스킬을 패시브 3개 액티브 1개 구성한다.
  + 게임 내부에 들어갈 수 있을 법한 스킬들로 구성한다.

### 1-1-3. 주의 사항

* 원화 자체를 모작하는 형태로 진행하지 않도록 한다.
* 기획 의도가 분명히 드러나도록 설계한다.

## 1-2. 배경 컨셉

# 2. 시스템 기획서

## 1-1. 캐릭터 시스템 기획서