|  |  |
| --- | --- |
| **문서 명** | **문서 종류** |
| Project\_RS 전투 시스템 문서 | 시스템 문서 |

History

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **작성자** | **내용** | **작업 날짜** |
| 김효장 | * 초안 작성 | 2020.11.23 |

목차

[1. 개요 3](#_Toc56995353)

[1-1. 문서 개요 3](#_Toc56995354)

[1-2. 컨셉 개요 3](#_Toc56995355)

[2. 공통 컨셉 4](#_Toc56995356)

[2-1. 개요 4](#_Toc56995357)

[2-2. 캐릭터 그림체 4](#_Toc56995358)

[3. 토리스 5](#_Toc56995359)

[3-1. 개요 5](#_Toc56995360)

[3-2. 스토리 5](#_Toc56995361)

[3-3. 외형 6](#_Toc56995362)

[3-4. 스킬 7](#_Toc56995363)

[4. 마우스 나이트(이름 변경 중) 8](#_Toc56995364)

[3-1. 개요 8](#_Toc56995365)

[3-2. 스토리 8](#_Toc56995366)

[3-3. 외형 9](#_Toc56995367)

[3-4. 스킬 10](#_Toc56995368)

[5. 마리 or 메리 11](#_Toc56995369)

[3-1. 개요 11](#_Toc56995370)

[3-2. 스토리 11](#_Toc56995371)

[3-3. 외관 12](#_Toc56995372)

# 1. 개요

## 1-1. 문서 개요

* 본 문서는 캐릭터 원화를 작성하기에 도움을 줄 캐릭터 컨셉 디자인 문서이다.
* 애매하거나 맞지 않는 부분이 있으면 요청 시 바로 수정 및 보완이 진행될 수 있다.

## 1-2. 컨셉 개요

* 캐릭터들은 각각 숭배하는 생물의 특성을 기반으로 외형을 가진다(시나리오 참고)
* 성별, 성격, 스토리 등을 자세히 작성하여 컨셉 이해에 도움을 주도록 작성한다.

# 2. 공통 컨셉

## 2-1. 개요

* 모든 캐릭터들이 공통된 컨셉으로 주로 그림체, 등신 비율 등에 대해서 설명한다.

## 2-2. 캐릭터 그림체

* **SD 캐주얼 캐릭터**

|  |  |
| --- | --- |
| 2등신 캐릭터 디자인의 결정체 메이플스토리 캐쥬얼 그림체 게임원화, 일러스트 | 캐릭터 디자인, 실사 | 메이플2 공식 일러스트 봇 en Twitter: "프리스트 전용 장비 프로스토 데우스 원화입니다. (원화 : '모밍' 님) # 메이플스토리2… " |
| * 아기자기하고 귀여운 캐릭터 컨셉으로 전 연령층을 타겟 층으로 잡음 * 대체로 2.5등신의 체형을 가지고 있다. | |

* **기준 원화**

|  |
| --- |
|  |
| 버섯 마리 원화 – 장해원 |

# 3. 토리스

## 3-1. 개요

|  |  |
| --- | --- |
| **이름** | 토리스 |
| **성별** | 남자 |
| **숭배 생물** | 거북이 |
| **직업** | 탐험가 |
| **성격** | 묵묵함, 잠이 많음, 무신경함 |

## 3-2. 스토리

거북이를 숭배하는 섬인 거북섬에는 무언가를 얻고 싶어하지만 실행하지 않는 거북이가 있습니다. 그 친구 이름은 “토리스” 게으른 모험가입니다.

토리스는 예전부터 보물찾기를 좋아했습니다. 어릴 적 학교에서 선생님이 숨겨두신 보물들을 자주 찾곤 했었죠. 물론 토리스는 노력하지 않았습니다. 옆에 바위를 들어보니 보물이 있었거든요. 토리스는 자신이 조금만 노력해도 얻을 수 있는 것을 보물찾기라고 알게 되었습니다. 그리고 보물을 찾는 사람이 모험가, 탐험가라는 것도 알게 되었죠.

토리스는 이 후 모험가가 되어 보물들을 찾아냈습니다. 어떻게 찾았는 지 못 찾는 보물이 없었습니다. 토리스는 더 큰 보물을 갖고 싶었고, “먐먐배틀올림픽”에서의 우승은 지금의 토리스에게 보이는 가장 큰 보물이었죠

토리스는 보물을 획득할 것입니다. 물론 누구보다 쉽게요.

## 3-3. 외형

* 원화

## 3-4. 스킬

# 4. 마우스 나이트(이름 변경 중)

## 3-1. 개요

|  |  |
| --- | --- |
| **이름** | 마우스 나이트 (이름 변경 중) |
| **성별** | 여자 |
| **숭배 생물** | 쥐 |
| **직업** | 기사 |
| **성격** | 용맹함, 밝음 |

## 3-2. 스토리

쥐를 숭배하는 섬은 우리 지구의 유럽 중세시대와 많이 닮았습니다. 성과 왕이 존재하고 물론 기사들도 있었죠. 그 기사들 중에서도 가장 용맹하고 밝고 성실한 모두가 좋아하는 “마우스 나이트”는 이 섬을 대표하는 기사라고 할 수 있죠.

마우스 나이트는 크지도 않고 작지도 않은 평범한 집안에서 태어나 어릴 때 친구들이 힘들거나 곤경에 처했을 때 언제든 도와주는 착한 아이였습니다. 수업도 성실하게 임하여, 전교 1등을 가져갈 뿐만 아니라 검술 등에서도 뛰어난 면모를 보여줬죠. 그런 성향 덕분인지 기사라는 용맹한 직업을 갖고 싶었고, 노력 끝에 마우스 나이트는 최연소 명예기사에 오를 수 있었습니다.

그런 마우스 나이트에게 왕은 “먐먐배틀올림픽”에서 우승한다면, 원하는 것을 뭐든 들어주겠다고 제안하였습니다. 마우스 나이트는 이를 승낙하고, 소원으로 모든 사람들에게 희망, 행복을 줄 수 있도록 소원을 빌기 위해 이 대회에 참여합니다.

## 3-3. 외형

원화

## 3-4. 스킬

# 5. 마리 or 메리

## 3-1. 개요

|  |  |
| --- | --- |
| **이름** | 마리 or 메리 (선택 필요) |
| **성별** | 여자 |
| **숭배 생물** | 버섯 |
| **직업** | (?) |
| **성격** | 용맹함, 밝음 |

## 3-2. 스토리

## 3-3. 외관

* 원화

