**게임 컨셉 기획 |**

1. **History**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **수정일** | **작업자** | **수정 내용** | **수정 위치** |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

**2. 컨셉 분류**

(컨셉 분류 / 캐릭터, NPC, 몬스터, 세계관, 스킬, 캠프장 등)

**3. 컨셉 소개**

(컨셉에 대한 개요 설명)

**4. 컨셉 디자인**

(해당 컨셉의 간단한 리소스, 디자인)

**5. 컨셉 원리**

(컨셉의 배경들이 어떤 식으로 작용하는지)

**6. 컨셉 의도 및 재미**

(구성 요소들의 작용이 어떤 의도와 재미를 생성하는지)

**7. 컨셉의 연결구조**

(게임에서 컨셉들이 어떻게 연결되어 있는지)

**8. 컨셉 리소스 예상 작업기간**

(리소스를 구하는데 걸릴 예상시간)

**9. 컨셉 기획서 실물**

(리소스를 구하는데 걸릴 예상시간)