게임 컨셉 기획 |

1. History

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 버전 | **수정일** | **작업자** | **수정 내용** | **수정 위치** |
| 1.00 | 20.11.18. 19:00 | 김현철 | 양식 제작 완료 |  |
| 1.01 | 20.11.19. 11:00 | 김현철 | 양식 및 서식 조정 및 스타일 추가 | P1 |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |

1. 컨셉 분류

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

1. 컨셉 소개

(컨셉에 대한 개요 설명)

1. 컨셉 디자인

(해당 컨셉의 간단한 리소스, 디자인)

1. 컨셉 원리

(컨셉의 배경들이 어떤 식으로 작용하는지)

1. 컨셉 의도 및 재미

(구성 요소들의 작용이 어떤 의도와 재미를 생성하는지)

1. 컨셉의 연결구조

(게임에서 컨셉들이 어떻게 연결되어 있는지)

1. 컨셉 리소스 예상 작업기간

(리소스를 구하는데 걸릴 예상시간)

1. 기획서를 쓰는데 걸린 시간

(기획서를 쓰는데 걸린 시간)