드래곤 브레스(필살기) 컨셉 기획 | 컨셉 배치

1. History

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **수정일** | **작업자** | **수정 내용** | **수정 위치** |
| 20.11.18.09:38 | 윤도균 | 작성 개시 |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

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. 구현 예상 작업기간