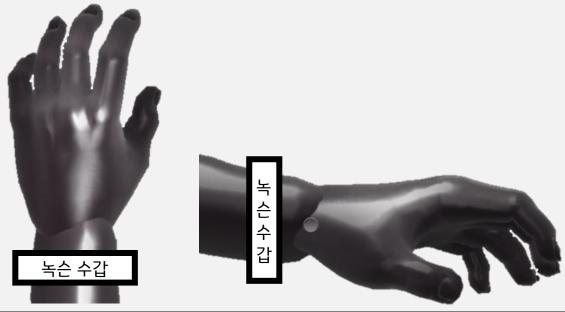


## 플레이어 손 컨셉



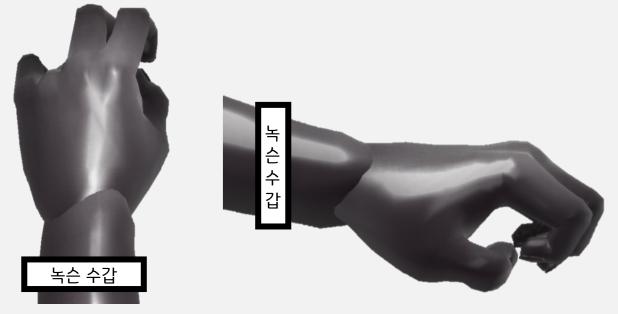
인종	동양인 (동북아 계)
체형(손)	마른 체형 (야윈 손)
기타 특징	왼손, 물어뜯긴 손톱, 노동으로 묻은 떼, 중성적인 손
구속구 형태	녹슨 수갑

- 기획 회의 내용 : 교도소의 열악한 환경을 보여줄 수 있을만한 요소들은 넣되, 최대한 평범한 손의 이미지를 줌으로 PC – P의 몰입/공감을 유도하는 방향으로 설정

> PC - 플레이어 캐릭터 P - 플레이어



## 스테이지 1 손 컨셉



인종	히스패닉 계
체형(손)	남성, 근육질의 거구 (크고 두꺼운 손)
기타 특징	왼손, 잘린 약지, 손목까지의 문신, 오래 된 흉터
구속구 형태	녹슨 수갑





투박한 느낌을 주는 흉터



- 기획 회의 내용 : 스테이지 1의 컨셉은 정해진 상태.

컨셉의 범죄자를 표현할 수 있는 문신이나 흉터 등을 활용하여 표현. 약지는 비교적 최근에 잘렸음을 알려줄 수 있게, 혈흔이 묻어 있으면 좋을 듯.

- 피부를 완전히 덮는 이레즈미 형태보다는 위 레퍼런스 처럼 피부-문신 구분이 명확히 가는 형태가 나을 듯?



## 스테이지 2 손 컨셉



인종	백인
체형(손)	여성, 얇고 긴 형태, 긴 손톱
기타 특징	왼손, 반지, 목걸이를 손에 감음, 빨간 매니큐어
구속구 형태	깨끗한 수갑

기획 회의 내용: 기획 회의 결과, 교화 선교사를 중심으로 한 종교 컨셉으로 방향성을 잡음.
사이비나 광신도의 느낌이 나면 좋겠다는 의견이 나옴. 카드군의 컨셉과 수녀
+ 매니큐어, 종교 치장품의 조합이라면 표현 가능할 듯?



↑ 치장 예시



+ 수갑이 가려지지 않는 선에서, 수녀복 소매 부분의 표현이 가능하다면 추가하는 것도 좋을 듯 합니다.



## 스테이지 3 손 컨셉



인종	백인
체형(손)	남성, 평균 체형, 깨끗하고 건강한 손
기타 특징	왼손, (1안)소지-약지에 인조 손가락, (2안) 가죽 장갑
구속구 형태	없음

 기획 회의 내용: 기획 회의 결과, 간수를 중심으로 한 권력자 컨셉으로 방향성을 잡음.
(1안) 인조 손가락으로 과거 사형수였던 인물이 잘린 손가락을 대체함으로 간수가 되었음을 나타내려고 함.

(2안) 가죽 장갑이 주는 이미지로 고위층을 표현하려 함.



1안 예시

잘려나간 소지와 약지 부위에 철제 인조 손가락 을 착용



2안 예시

LP를 보여주기 위해 손등 부분을 갈라내어, 개방한 형태