



인종	동양인 (동북아 계)
체형(손)	마른 체형 ( 야원 손 )
기타 특징	원손, 물어뜯긴 손톱, 노동으로 묻은 때, 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



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 : 스태이지 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 이례즈미 형태보다는 위 레퍼런스 처럼 피부-문신 구분이 명확히 가는 형태가 나을 듯?



↑ 치장 예시

인종	백인
체형(손)	여성, 얇고 긴 형태, 긴 손톱
기타 특징	원손, 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?



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

제복  
소매제복  
소매

1안 예시

잘려나간 소지와 약지  
부위에 철제 인조 손가락  
을 착용



2안 예시

LP를 보여주기 위해  
손등 부분을 갈라내어,  
개방한 형태

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.