## 컨셉 기획

- 1. Why?

- 테마 : 단순하고 구체적으로 작성(1~2 줄), 테마가 나오게 된 사유

- 목적 : 특성 및 경험

- 타겟

- +) 보드게임을 모티브로 한 외전 게임이므로 관련 내용이 작성되어야 함

- 2. 배경

- 프롤로그 / 시놉시스

- 배경

- 캐릭터 : 수치 작성 시, 바뀔 수 있으므로 모호하게 작성하는 것이 좋음

ex) 50% -> 일정확률 이상

ex) 배경 : 한국에 코로나가 퍼짐

캐릭터 : 캐릭터들이 마스크를 쓰고 있음

=> 배경설정이 되어야지만 캐릭터 작성이 가능하다(같이 움직임)

- 모험지역

- 세계관 : 전체적인 게임에 대한 이야기(구체적)

- +) 이러한 내용들이 들어가야 함. 단, 가감 가능(배경과 프롤로그가 자세하면 세계관 생략 등) => 형식이 정해져 있지 않음

- 3. 시나리오

- 대사 : 배경을 작성하고 시나리오를 작성해야 꼬이지 않음

- 4. 게임 컨셉

- 게임 컨셉 : 그래픽(UI, 캐릭터, 배경 등), 사운드, 플레이 컨셉 등

ex) 랜덤 다이스 : 주사위, 웨이브, 합치기 등

- 5. 주요 Sys

- 6. 흐름(Player 중심)

- 순서도 : 어떻게 진행 되는지

- 2, 3을 제외한 내용은 한장 기획서의 내용이 구체화 된 것

-----

- 컨셉 기획서 양식

- 표지

-> 문서 제목 : 컨셉 기획서

-> 게임 제목

-> 작성자, 날짜

+) 형상 관리 툴을 이용하여 관리하므로 시간은 작성하지 x(회사에 따라 다름)

- 목차

-> 각각 목차와 부제목에 링크가 걸려 있는 것이 좋음

- 내용

-> 한장 기획서를 첨부하는 것이 좋음

-> 테마 & 목적 + 특성 => 경험이 드러나는 것이 좋음

+) 보드게임을 모티브로 한 기획이기 때문에, 관련된 내용이 들어가야 함

-> 프롤로그 & 배경 + 간단한 캐릭터 설명

스토리가 없어도 되지만, 잇는 것이 몰입하기에 더 좋음

-> 게임 컨셉

플레이 등 기술 적인 부분(2D, 3D 등등)

-> 흐름

게임이 진행되는 흐름

캐릭터 중요도, 지역 중요도 등 기획에 따라 먼저 작성되는 부분이 바뀜

-> 사업

타겟, 시장규모, 경쟁 상대, 유료화 모델 등

목표 설정 느낌

사업자 상대로 발표할 경우 앞에 위치하는 것이 좋음

- 컨셉 기획서는 한 번에 완성되지 x, 컨셉 기획서 이후 각 분야에서 해당되는 부분의 컨셉 기획서가 제작됨

- 컨셉 기획서가 나와도 계속적으로 기획이 바뀔 수 있음

+) 기획서 작성 단계에서는 테마 & 목적 변경될 수 있음 / 발표 후 개발 단계에서 변경될 경우 게임이 바뀐 것이므로 컨셉 기획서가 다시 나와야 함

+) 플레이 : 핵심이 되는 부분 작성, 룰이 중요하면 작성해도 되나 구체적인 수치는 피하는 것이 좋음

+) 이미지 등 레퍼런스 달 경우 출처 달아야함

-----

- 보드게임을 모티브로 한 외전 게임의 콘셉트기획을 하시오.

- 1. 표지

- 2. 목차

- 3. 한장 기획서

- 4. Why? 테마, 목적, 타겟

- 5. 세계관 - 프롤로그, 배경, 캐릭터, 모험지역 등

- 6. 시나리오 및 대사

- 7. 아트 컨셉 - UI, 사운드, 캐릭터, 배경 등

- 8. 플레이 컨셉

- 9. 주요시스템

- 10. 흐름 (플레이어 기준) - 전체, 게임 세부 등

- 11. (옵션) 사업컨셉 - 세부 타겟, 시장, 수익 방법 등