

2022 KWC 콘텐츠 아이디어 (창작캐릭터 부문) 캐릭터 설명서

0. 제출자 : 송민지

1. 캐릭터 작품명 : 켈시 이그나, 타오르는 불꽃

2. 캐릭터 소개 및 컨셉

○ 캐릭터 간단 소개

직업 - 궁수

성별 - 여성

나이 - 23살

신체 - 163cm / 45kg

능력 - 화염, 속사, 장거리 저격

특징 - 드래곤을 소유하고 있음.

성격 - 길은 무섭지만, 속은 굉장히 착한 성격의 소유자.

○ 캐릭터 주요 포인트

캐릭터 메인 대사 : "한번 노린 적은 놓치지 않아."

한마디로 하는 캐릭터 묘사 : "책임감 넘치는 자경단의 일류 궁수."

능력(불꽃 화살) : 드래곤과 협동하여 화염이 담긴 화살을 발사한다.

○ 전체적 배경

시대적 배경 - 중세시대

공간적 배경 - 유럽풍

○ 캐릭터 사용 분야

[MMORPG] - [궁수 직업군]

다중 사용자가 많이 플레이하는 게임을 주로 하는 만큼 여러 가지 직업군을 원하는 유저가 많을 겁니다.

직업군이 다양한 게임에서도 가장 무난하고, 대중적으로 플레이되기 좋은 직업이라고 생각합니다.

또한, 다른 캐릭터들과 비교되었을 때 캐릭터성이 밀리지 않고 눈에 가장 띄기 쉬운 디자인과 컨셉을 가졌습니다.

[싱글 액션 어드벤처] - [주인공]

혼자 시나리오를 클리어해나가는 류의 액션 어드벤처는 주로 칼, 혹은 활이 사용되기에 주인공으로 적절하다고 생각합니다.

불을 사용하는 컨셉은 여러가지 시나리오를 클리어 하는 데에 상호작용에 도움이 될 것으로 예상됩니다.

또한 캐릭터의 디테일한 구성과 시나리오에 따라 천차만별하게 재미를 줄 수 있습니다.

[오픈월드] - [메인 캐릭터]

오픈월드 게임의 높은 자유도를 활용하여, 사냥을 하거나 음식을 직접 조리하는 등. 불의 컨셉에 적당히 어우러질 수 있습니다.

단, 다른 캐릭터를 같이 활용하여 기본 삼원소를 이용하여 현 캐릭터에 맞춰서 디자인하면 더욱더 퀄리티를 극대화할 수 있습니다.

[수집형 전투 게임] - [원거리 캐릭터]

유저들이 많이 플레이하는 게임 중 수집형 전투 게임이 굉장히 흔하며, 이 장르의 캐릭터가 많아야 전략적 재미를 느낄 수 있습니다.

특히, 전략적으로 배치해야하는 경우가 많기에 속성과 직업군에 따라 다른 캐릭터들과 잘 어우러질 수 있습니다.

○ 주요 시나리오

[불꽃의 시작]

"너는 내 악몽이야."

이그나가 처음으로 태어난 후 듣게 된 말이었습니다.
처음부터 아버지는 알 수 없었고, 혼자 남겨진 어머니는 이그나를 자신의 악몽으로만 생각했었습니다.
차마 죽이지는 못했던 어머니는 자신의 스트레스를 이그나에게 풀었고, 점점 그녀의 인격이 망가져가기 시작했습니다.

8세가 된 어느 가을, 자신이 아끼던 일기장과 책, 두권을 들고 어머니의 지갑과 함께 밖으로 나갔습니다.
정처없이 떠돌아야한다는 불안감과 공포를 떨쳐내기 위해, 그녀는 수차례나 읽은 책의 구절을 다시 읽곤 했습니다.

"나는 무엇이든 될 수 있고, 어디든 갈 수 있어!"

차라리 집에 있는 것보다는 추위에 떠는게 낫다며 위안을 삼았지만,
지갑에 있던 6 실버로는 여관에서 자기에는 터무니도 없는 돈이었기에 계속 어디로든 떠나야 했습니다.

그렇게, 풀을 뜯어먹고 비가 오면 손을 모아 물을 마시며 하루하루를 보내던 중.
이전에는 한번도 꺾어보지 못했던 폭우에 이그나는 심한 감기에 걸려서 걷기조차 힘들어했고,
누가 망치로 머리를 계속 두드리는 듯한 두통에 시달렸습니다.

폭우를 피해 나무 밑에서 기절한 듯 잠이 들었고, 깨고 일어나니 누군가의 따스한 집안에서 깨어나게 되었습니다.

[오래된 전설]

'엘리온 레이단'은 마법학교의 제1교수로써, 학생들을 가르치는 그 이상으로 교수들을 가르치기도 하는 등.
마법학교의 교수 생활을 끝으로 은퇴했습니다.
지금은 현역에서 뛰기엔 많이 늙었지만, 실력만큼은 누구에게 건주기 어려울 만큼 강하기에 전설이라고 불릴 만큼 굉장히 강합니다.
그런 그에게 요즘 도통 풀리지 않는 고민이 생긴 듯 합니다.

"할부지이~! 뭐하고 있는거야!"

아주 자그만한, 손으로 푹 치면 넘어지고 말듯하게 앞에서 폴짝폴짝 뛰는 귀여운 여자아이.
3년전 집 근처의 나무에서 쓰러져있던 여자아이를 구해주었고, 그렇게 조용한 집이 시끄러워졌습니다.

책에서 본 나쁜 귀족들을 혼내주는 명궁을 따라하겠다며 활을 배우고 싶어하지만,
당장이라도 귀족들의 학교에 보내 공부를 가르치고 싶은 마음이 까마득했습니다.

"그래, 너가 16살이 된다면, 꼭 그렇게 해줄테니 학교에 가지 않으려?"
"정말요? 그럼 같게요!"

[밝게 빛나라]

재능이 많았던 이그나는 16살에 학교를 조기 졸업하였습니다.
거대 상단이나, 사설 길드, 황실의 재무부 등 그녀를 원하는 곳이 굉장히 많았습니다.

졸업한 기념으로 시내로 나가 다른 아이들과 깜짝 선물을 사주려했습니다.

"너희들은 누나가 뭘 좋아할 거 같으나."
"음... 사과요!"
"아냐! 저번에 빵이 더 좋았어!"

다른 아이들도 이그나처럼 구해주기 시작했더니, 어느새 아이들이 세명이나 늘었습니다.
그만큼 책임감이 커졌는지 이그나의 성격이 조금 차갑고 까칠해졌지만, 항상 그래왔듯 마음은 따뜻했습니다.

"어이, 할아버지 돈 좀 많이 있으신가 봐? 아이들도 이렇게 많고."

아무리봐도 한주먹거리밖에 되지 않는 불량 범죄자들이었지만, 방심했던 찰나 허리춤에서 칼을 꺼내듭니다.

"너어... 그러지마...!"

위험하다는 말도 하기 전 동시에 아이들이 달려나가 범죄자들을 붙잡습니다.

"이 어린 것들이...!"

그들이 붙잡히자마자 칼로 아이들을 찌르려고 했고, 레이단이 마법을 캐스팅을 준비하던 찰나.
피샷. 하는 소리와 함께 화살이 그들의 옆을 지났고, 다음 화살을 피하기 위해 급히 도망쳤습니다.

화살의 발사 시작점은 옆에 있던 사람의 활을 훔친 이그나였습니다.
약간 칭찬을 바라는 듯한 웃음을 지으며, 달려온 후 레이단의 앞에 멈춰섰고,
이그나는 5년전에 할아버지와 했던 약속을 잊지 않고 졸업장을 보여주며 당당히 말했습니다.

"할아버지, 활 좀 가르쳐주세요!"

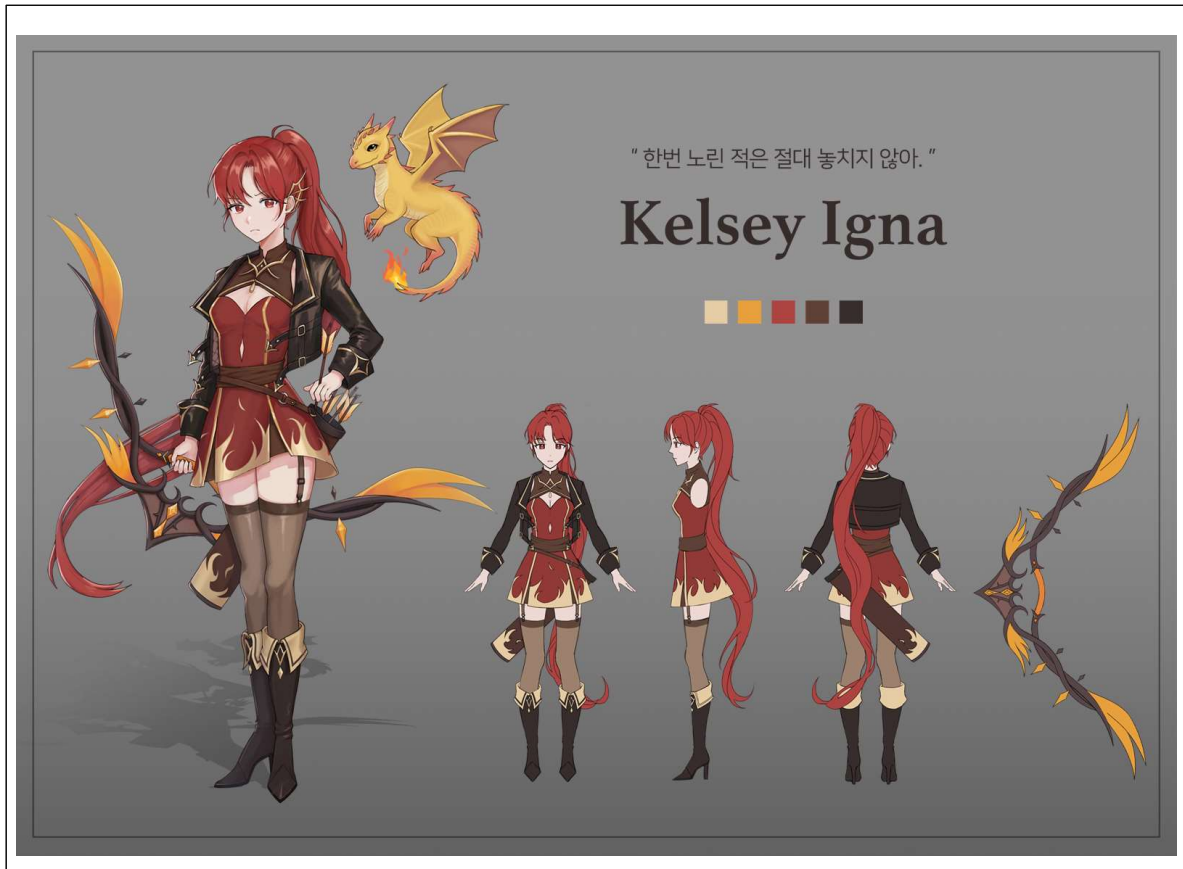
3. 캐릭터 제작 배경

○ 캐릭터 제작 배경

저는 캐릭터를 구상하기 전부터 어떤 캐릭터가 매력이 넘치고, 또 기존에 없던 캐릭터일까 고민을 해 보았습니다. 그 과정에서 평소에 좋아하던 원거리 캐릭터 중 ‘궁수’라는 직업군에 꽂히게 되었기에 이를 중심으로 제작하였습니다.

또한, 불이라는 컨셉을 가졌지만, 조금 더 독창적이고 흔하지 않은 캐릭터를 보여주고 싶었기에 ‘드래곤’이라는 동료를 캐릭터에게 심어주며 ‘유일성’을 강조해보고 싶었습니다.

단, 불이라는 컨셉에 약간은 반대로 겉으로 비쳐지는 성격은 소극적인 성격으로, 하지만 내면은 ‘저격수’라는 직업군에 맞춰 열정적이고 강인하기에 등 뒤를 맡길 수 있는 캐릭터로 만들어주고 싶었습니다.



○ 캐릭터 특징(외적)

- 캐릭터 컬러

캐릭터 주요 색깔을 '적색'으로 하였습니다. 제가 가장 좋아하는 색깔이기도 하며, 불이라는 컨셉에 가장 적합한 색깔중 하나라고 생각합니다. 빨강보다 조금 진한 적색으로 지정한 이유는 캐릭터의 진중함과, 강함을 연상시키려고 유도했기 때문입니다.

- 무기

캐릭터의 이미지와 모든 컨셉이 가장 많이 사용되는 무기에서부터 나온다고 생각했습니다. 가장 고심히 제작한 부분 중 하나입니다. 불이 타오르는 듯한 느낌을 활에 심어주고 싶었기에 날개와 활의 중간 부분에 화염의 형상을 한 장식 달아주었습니다. 캐릭터와 겹치지 않게 주요 색깔은 '주황'과 진한 나무의 느낌을 내는 '흑갈색'으로 선정하였습니다.

- 복장

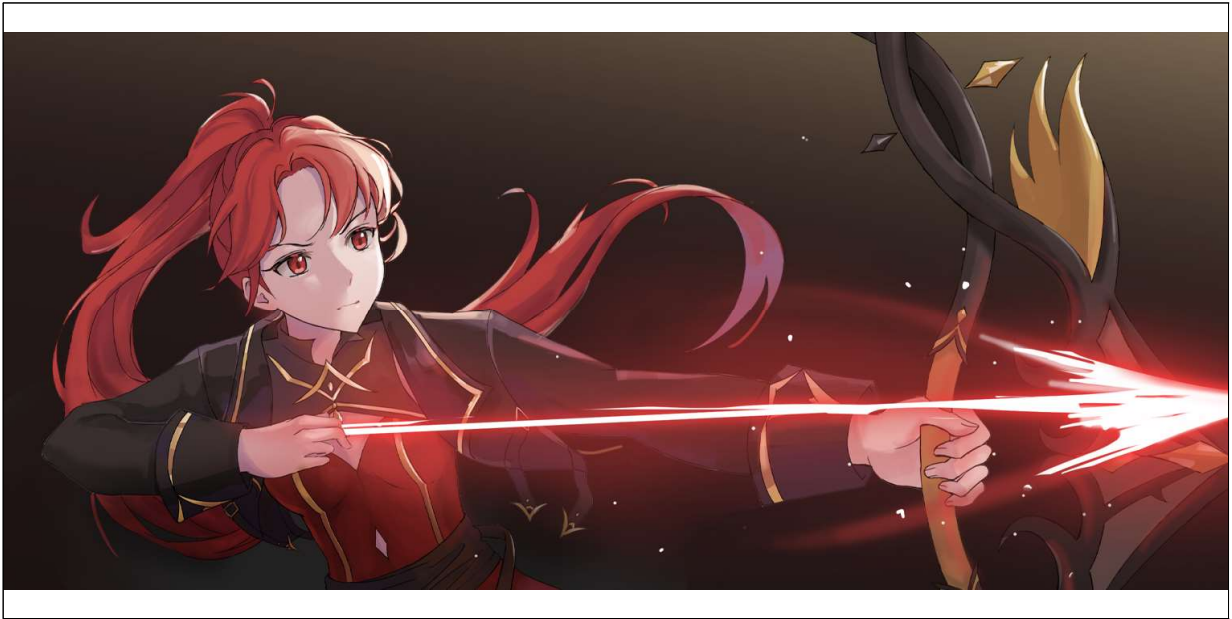
상의는 불타는 느낌을 준 미니 원피스로 '불'이라는 컨셉에 맞춰 제작하였고, 캐릭터의 시나리오 컨셉에 맞춰 가죽 자켓을 이용하였습니다.

- 드래곤

밝고 활기찬 느낌을 주기 위해서 캐릭터에 비해서 밝은 톤의 컬러를 사용하였습니다. 또한 드래곤의 전반적인 색을 '화염'을 모티브로 밝은 색에서 진한 색으로 바뀌는 모습을 연출하였습니다.

- 기타

머리카락은 옷에 비해 비교적 밝은 색으로, 캐릭터의 얼굴 톤에 맞춰 같이 밝게 맞추었습니다. 화살통 또한 화염이 퍼지는 느낌으로 디자인하였습니다. 부츠의 컬러는 어두운 흑갈색을 메인으로, 어두운 금색으로 디자인하였습니다. 장식품은 전반적으로 고급스러운 느낌을 내기 위해 금색으로 제작하였습니다.



○ 캐릭터 특징(내적)

-얼굴에서 나오는 성격

타오르는 열정을 표현하기 위해서 눈은 크고 명확히 목표를 쫓는 듯한 눈빛을 주었습니다. 그에 반해 진중한 성격을 주기 위해서 입은 꼭 다물고 있는 느낌을 주었습니다.

-주요 성격

가장 성향을 무난하게 정리할 수 있는 MBTI를 정했고, 이 캐릭터와 맞는 특징들을 대략적으로 작성해보았습니다.

[ISTJ : 청렴결백한 논리주의자]

- * 집중력이 강하고, 조직적이며 침착하다.
- * 정확하고 체계적이며, 신중하고 책임감이 있다.
- * 낮가림이 심한 편이다.
- * 겉보기에 평장히 차가워보인다.
- * 한번 시작한 일은 끝까지 하려고 노력한다.
- * 튀는 것을 좋아하지 않고, 용의단정하며 정리되어있다.

-캐릭터와의 QnA

제가 창조한 캐릭터에게 몇가지 질문을 해보아 캐릭터의 디테일을 살펴보았습니다.

Q: "자기가 왜 살아간다고 생각해?"

A: "내가 어릴 때처럼 힘들어하고, 고생하는 아이들을 도와주고 싶어."

Q: 요즘 가장 스트레스 받는 거는 뭐야?

A: "생각했던대로 일이 풀리지 않는건 항상 스트레스 받아."

Q: 언젠간 이루고 싶은 소원이나 목적이 있어?

A: "그냥 아무 일 없이 적당히 살기...?"

-기타 세부적인 사항

캐릭터의 기타 성격이나 생각 등, 내적 묘사를 해보았습니다.

키워드 : #신중함 #모든건_확실하게 #현실적으로

자신의 신념 : '주어진 임무는 반드시 완수할 것.'

가장 소중한 것 : 용용이

가장 소중한 사람 : 할아버지