

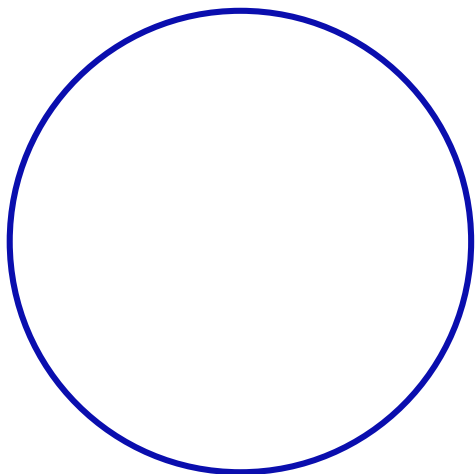
PORTFOLIO

게임 디자이너 이재령

Phone 010-7447-3283

E-mail jll0623@naver.com

About Me.



“남다른 시각으로 접근하는
게임 디자이너 **이재령** 입니다.”

#다양한 분야 #자료 정리 #컴퓨터 활용 #긍정적

• Profile

Name 이재령 / Lee Jaeryeong
Birth 2004.06.23
Phone 010-7447-3283
E-mail jll0623@naver.com

• Education

인천직업능력교육원 게임 그래픽 과정(고교 위탁 과정) 2022.03.07 ~ 2022.12.28
계원예술대학교 게임미디어학과 2023.03.02 ~ 현재

• Qualification

GTQ 1급
ITQ OA Master

• Program

Adobe Photoshop / After Effects	Unity
MS Word / Excel / PowerPoint	Autodesk 3ds Max

About Me.

Past

나는 **꿈만 꾸던 기획자**였다.

취미로 많은 소설과 영화, 미디어 감상을 통해 창의력을 키우던 학창 시절엔 좋은 소재와 아이디어를 그저 상상으로만 그리던, 꿈만 꾸는 기획자였습니다.

창의적

Present

나는 **끊임없이 공부하는 기획자**이다.

부족한 부분에 대해 배우고자 하는 의지와 다양한 분야에 대한 호기심이 강해 최대한 많은 경험을 해보고자 계속해서 공부하고 도전하는 기획자입니다.

성장 의지

Future

나는 **디테일한 기획자**가 되고자 한다.

유저가 게임 플레이를 통해 감동을 느낄 수 있는 세세한 스토리와 누구든 알아볼 수 있도록 마치 게임 개발의 이정표가 될 수 있는 디테일한 기획서로 작은 부분까지 놓치지 않는 기획자가 되는 것이 목표입니다.

꼼꼼함

Project. 01

'Mermaid(가제)' 시나리오

- 2023.04 / 2024.11

- 계기 및 목적

시나리오 기획의 기본적인 양식과 효율적인 작성법을 배우는 수업의 실습 과제였습니다. 스토리를 보다 재미있게 전달하고 시나리오 구조에 맞추어 작성하는 방법을 공부하였습니다.

- 기획서 요약

'Mermaid'는 우리에게 익숙한 동화인 인어공주의 내용을 모티브로 하는 횡스트롤 러닝 액션 게임입니다. 모바일 게임으로 기획되었으며 데브시스터즈(사)의 '쿠키런'을 참고하였습니다. 스토리는 인어공주 동화 결말의 그 뒷이야기를 다루며, 거짓말로 자신을 속인 문어 마녀에게 복수하기 위해 힘을 모으는 인어공주의 스토리입니다.

2023

「Mermaid」시나리오 기획서

2.2 사운드

-타이틀/메인 화면 : 바다 속 배경을 나타내기 위해 맑고 밝은 노란색 배경 사운드
-인게임 : 각 분 무위기에 맞추어 템포와 분위기가 상이

2.3 UI

3 스토리

3.1 스텝스

인어공주 동화를 모티브로 약간의 각색과 더불어 결말의 그 뒷이야기를 다룬다.
이야기의 마지막, 물거품이 되어 사라진 줄 알았던 주인공, 문어 마녀에게 속아 사라지는 위기에서 처한 주인공을 안타까워한 가요리 마녀의 도움으로, 할라의 순간 마법의 힘으로 살아남아 자신을 속인 문어 마녀에게 복수하기 위해 강력한 힘을 가진 신비의 진주를 모아 힘을 모으는 스토리다.

3.2 세계관

-공간 : 먼 옛날, 깊은 바닷속에 하라는 물고기. 상항은 인간의 형태를 한 인어들을 한국 인어공주 이 있었다. 그 공의 아름다운 주인공은 '메리달'은 물에 수면위로 올라가 인간의 모습을 구경하거나 물에 물려온 인간들의 물건을 수집하는 등 인간세계를 탐험하였다. 어느 날, 인간 왕국의 왕자의 생일연회를 하게 되어있다. 어느 날과 같이 메리달은 인간들을 구경하며 시간을 보내고 있었다. 인간들은 배 위에서 신나게 마시고 놀며 저녁까지 연회를 이어갔다. 왕자가 잠시 배의 가장자리로 온 그 할라 메리달은 멋진 왕자의 모습에 빠져버렸다. 시간이 지나 아주 갑작스런 밤이 되자, 바람이 세게 불기 시작하였고 파도가 점점 거저졌다. 위험을 느낀 인간들은 배를 몰아 육지로 돌아가려는 그 순간 해마다 온 파도가 배를 덮치고, 배는 산산조각난다. 이윽고나와 공주는 부조리로 자신과 결혼을 제의하고, 왕은 왕자. 왕자는 자신의 운명이기에 혼인을 승낙한다. 하지만 그 사실을 모르면 진짜 순간 메리달은 계속 생장하는 왕자의 모습에 살아남은 것의 도화기처럼 왕자처럼 모습을 갖추게 왕자만 살리고, 가가도 마음먹었다. 파도의 충격으로 인해 기절해 있던 왕자를 육지로 끌어올리고, 호스티나 형제를 돕다가 빠르게 물 속으로 돌아가었다.

-관계 : 정신을 차려보니 바닷가에 누워있던 왕자는 자신을 살려준 생명의 연인에게 보상을 하겠다며 찾아나오고, 문명이 왕자의 운명이라는 사실이라는 나타나 거짓 연인을 하였다. 그 사실을 중 왕자는 고 한 끝에 자신이 벌인행 가장 비슷한 시간에 자신이 구해줬다고 추궁하는 이웃나라 공주가 자신의 운명이라 고 확인하게 된다. 이웃나라의 공주는 부조리로 자신과 결혼을 제의하고, 왕은 왕자. 왕자는 자신의 운명이기에 혼인을 승낙한다. 하지만 그 사실을 모르면 진짜 순간 메리달은 계속 생장하는 왕자의 모습에 살아남은 것의 도화기처럼 왕자처럼 모습을 갖추게 왕자만 살리고, 가가도 마음먹었다. 파도의 충격으로 인해 기절해 있던 왕자를 육지로 끌어올리고, 호스티나 형제를 돕다가 빠르게 물 속으로 돌아가었다.

-관계 : 정신을 차려보니 바닷가에 누워있던 왕자는 자신을 살려준 생명의 연인에게 보상을 하겠다며 찾아나오고, 문명이 왕자의 운명이라는 사실이라는 나타나 거짓 연인을 하였다. 그 사실을 중 왕자는 고 한 끝에 자신이 벌인행 가장 비슷한 시간에 자신이 구해줬다고 추궁하는 이웃나라 공주가 자신의 운명이라 고 확인하게 된다. 이웃나라의 공주는 부조리로 자신과 결혼을 제의하고, 왕은 왕자. 왕자는 자신의 운명이기에 혼인을 승낙한다. 하지만 그 사실을 모르면 진짜 순간 메리달은 계속 생장하는 왕자의 모습에 살아남은 것의 도화기처럼 왕자처럼 모습을 갖추게 왕자만 살리고, 가가도 마음먹었다. 파도의 충격으로 인해 기절해 있던 왕자를 육지로 끌어올리고, 호스티나 형제를 돕다가 빠르게 물 속으로 돌아가었다.

-관계 : 정신을 차려보니 바닷가에 누워있던 왕자는 자신을 살려준 생명의 연인에게 보상을 하겠다며 찾아나오고, 문명이 왕자의 운명이라는 사실이라는 나타나 거짓 연인을 하였다. 그 사실을 중 왕자는 고 한 끝에 자신이 벌인행 가장 비슷한 시간에 자신이 구해줬다고 추궁하는 이웃나라 공주가 자신의 운명이라 고 확인하게 된다. 이웃나라의 공주는 부조리로 자신과 결혼을 제의하고, 왕은 왕자. 왕자는 자신의 운명이기에 혼인을 승낙한다. 하지만 그 사실을 모르면 진짜 순간 메리달은 계속 생장하는 왕자의 모습에 살아남은 것의 도화기처럼 왕자처럼 모습을 갖추게 왕자만 살리고, 가가도 마음먹었다. 파도의 충격으로 인해 기절해 있던 왕자를 육지로 끌어올리고, 호스티나 형제를 돕다가 빠르게 물 속으로 돌아가었다.

목 차

-Mermaid(가제)-

1. 게임 개요

1.1 소개

-이름 : Mermaid
-소재 : 인어공주 동화
-주제 : 자신을 속인 마녀에게 복수하는 인어공주 동화 결말 이후의 스토리
-장르 : 횡스크롤 러닝 액션
-플랫폼 : 모바일
-메인 타겟층 : 밝고 귀여운 그래픽을 선호하는 게이머
-플레이어 수 : 싱글
-참고 게임 : (데브시스터즈)쿠키런 오븐브레이크, (라인게임즈) 드래곤 블레이드

1.2 기획 의도

-기획 의도
기본 인어공주 동화를 바탕으로 한 영화를 보다 문득 이 이야기의 뒷 내용을 있었다면 어떨을까? 라는 생각을 시작으로 기획하게 되었다.

-효과

1. 색다른 스토리를 통해 플레이어의 참여력을 기를 수 있다.
2. 익숙한 게임 방식으로 인지적 기능을 통해 쉽고 빠르게 게임에 적응할 수 있다.
3. 자극적이지 않고 귀엽고 간단한 그래픽으로 남녀노소 즐길 수 있다.
4. 스토리의 진행에 따라 어려워지는 난이도를 통해 순발력과 집중력을 기를 수 있다.

1.3 목표

-목표 : 바다 곳곳에 숨어있는 강력한 힘을 가진 신비의 진주를 찾아 마녀에게 복수하자.

2. 콘셉트 디자인

2.1 그래픽

-데포르메가 강한 캐릭터와 두툽한 배경

-캐릭터와 몬스터 : 2등신~3등신



이야기'- 문어 마녀의 말을 끝으로 메리달을 향한 적의이 초망해졌고 눈을 떠보니 어느 바닷가였고, 그 눈 앞에는 왕자가 놓인 난으로 메리달을 바라보고 있었다.

-결말 : 깜짝 놀란 메리달은 소리를 지를 뻔 했지만, 문어 마녀가 목소리를 가리기버려 소리조차 지를 수 없었고, 왕자에게 자신의 신분 조차도 알릴 수 없었다. 왕자는 메리달의 아름다운 미모에 마음을 빼앗겼지만 자신은 이웃나라 공주와 혼인을 하였고 때문에 말을 하지 못하는 초산 당한 여성을 그날 둘 수 없다는 이유를 대며 왕궁으로 데려갔다. 상황을 모르던 메리달은 왕자가 결혼자가 있다는 사실에 충격을 받았고, 왕궁으로 가기도 우물거려 빠져 매일 저녁 눈물을 흘렸다. 왕자가 붙여온 왕궁 시녀에게 메리달이 인간이 된 지 약 일주일 채 되는 날에 왕자와 이웃나라 공주의 결혼식이 있다는 소식을 들은 메리달은 왕자를 너무 사랑한 나머지 행복을 방해하지 않겠다고 결혼을 전심으로 축하해주기 위해 왕자를 찾아간다. 왕자는 자신을 찾아온 메리달에게 자신의 마음을 숨긴 채 축하해주어 고맙다는 인사와 함께 메리달에게 더 이상 모습을 보이지 않았다.

-결말 : 첫 신비한 진주인 서쪽의 진주를 찾기위해 서쪽의 바다로 출발한 메리달, 가능 도중 틈틈이 진주의 힘을 모아가며 빠른 속도로 서쪽으로 향한다. 가요리 마녀가 온 편드는 신비한 진주에 가까이 에 갈 수록 진동이 커진다했지만에도 진동에 의존하여 천천히 전진한다. 마침내 도착한 서쪽의 진주에 숨겨진 돌을 잘 잡자기 땅이 흔들리더니 거대한 개의 모습을 한 수조자가 나타나 공격을 하기 시작한다. 메리달은 공격을 피하며 진주의 힘을 쌓아가기 시작했고, 지열한 전투 끝에 수조자는 체념해 인형화고 서쪽의 진주를 내놓았다. 이렇게 하나씩하나씩 서쪽, 남쪽, 북쪽, 중앙, 동쪽 순으로 다섯개의 모든 진주들을 모아나갔다. 마침내 동쪽의 진주에 힘까지 흡수한 편드는 갑자기 엄청난 빛과 함께 복수하기 시작했고, 메리달은 그 빛과 함께 강장하게 된다. 더욱 아름답지만 외모와 엄청난 강해진 힘, 또한 진주의 힘을 자유롭게 쓸 수 있게 되었다. 그 빛과 공왕 문어 마녀를 찾아온 메리달, 메리달이 죽은 줄만 알았던 문어 마녀는 소스라치게 놀라며 공격을 해왔다. 하지만 진주의 힘을 모두 모은 메리달을 상대할 수 없었고, 메리달은 자신의 힘을 모두 쏟아부어 문어 마녀를 해치웠다. 그 순간 문어 마녀는 물거품이 되어 사라졌고 메리달은 복수를 되찾았다. 메리달은 행복의 눈물을 흘리며 자신의 업, 인어왕국으로 돌아간다.

4. 캐릭터

4.1 캐릭터 소개

-이름 : 메리달
-나이 : 18세
-성명 : 마자
-능력 : 진주를 모아 틈틈이 저장할 수 있는 편드트를 보유

4.2 NPC 및 몬스터 소개

1. 게임 개요

1.1 소개

-이름 : Mermaid
-소재 : 인어공주 동화
-주제 : 자신을 속인 마녀에게 복수하는 인어공주 동화 결말 이후의 스토리
-장르 : 횡스크롤 러닝 액션
-플랫폼 : 모바일
-메인 타겟층 : 밝고 귀여운 그래픽을 선호하는 게이머
-플레이어 수 : 싱글
-참고 게임 : (데브시스터즈)쿠키런 오븐브레이크, (라인게임즈) 드래곤 블레이드

1.2 기획 의도

-기획 의도
기본 인어공주 동화를 바탕으로 한 영화를 보다 문득 이 이야기의 뒷 내용을 있었다면 어떨을까? 라는 생각을 시작으로 기획하게 되었다.

-효과

1. 색다른 스토리를 통해 플레이어의 참여력을 기를 수 있다.
2. 익숙한 게임 방식으로 인지적 기능을 통해 쉽고 빠르게 게임에 적응할 수 있다.
3. 자극적이지 않고 귀엽고 간단한 그래픽으로 남녀노소 즐길 수 있다.
4. 스토리의 진행에 따라 어려워지는 난이도를 통해 순발력과 집중력을 기를 수 있다.

1.3 목표

-목표 : 바다 곳곳에 숨어있는 강력한 힘을 가진 신비의 진주를 찾아 마녀에게 복수하자.

2. 콘셉트 디자인

2.1 그래픽

-데포르메가 강한 캐릭터와 두툽한 배경

-캐릭터와 몬스터 : 2등신~3등신



Project. 02

'VALORANT' 전투 시스템 역기획서

- 2023.12

- 계기 및 목적

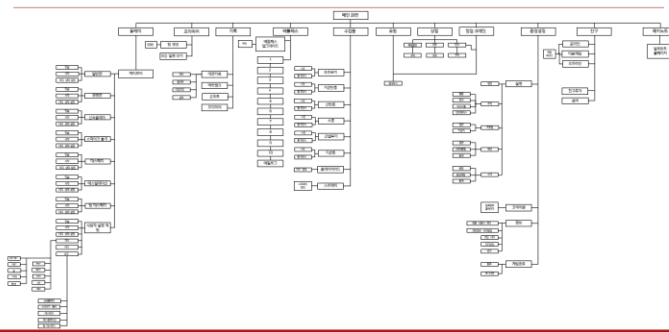
라이엇(사)의 FPS게임인 'VALORANT'의 전투 시스템 역기획서입니다. 팀 과제로 진행하였으며 자료들을 도식화&도표화 하는 방법에 대해 집중적으로 공부하였습니다.

- 기획서 요약

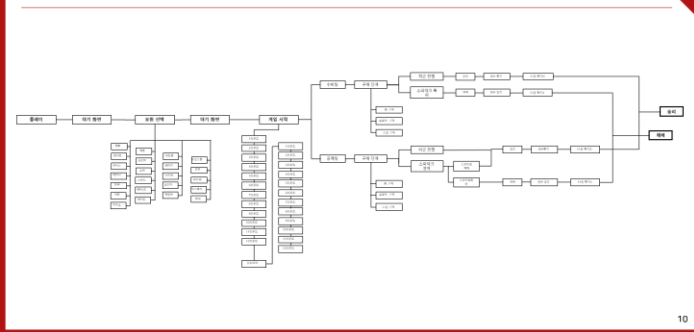
'VALORANT'의 전투 시스템은 일반전을 대표적으로 설명하자면 총 25라운드로 이루어져있으며 먼저 13라운드를 먼저 승리하는 팀이 최종 승리합니다. 공격은 기본적으로 총기 공격과 스킬 공격으로 나뉘어지며 그에 따라 피해량도 달라집니다. 또한 보호막(방어구)를 통한 방어와 스킬을 통한 방어가 있습니다. 추가로 스킬 간의 상성 관계가 존재하는 특징이 있습니다.

- 담당 역할 : 팀장, 자료 조사, PPT 등

구조도 로비화면



구조도 인게임-흐름도



전투시스템 공격의 종류

1. 근접무기

특징

- 정면과 후면의 피해가 차이가 있음.
- 플레이어가 내려놓을 수 있음.
- 우물에서 화염식 발명에 차이가 있음.

피해량(HP)

	주 공격(좌 클릭)	보조 공격(우 클릭)
정면	50	75
후면	100	150

특이 사항

무공격 무기

2. 총기

특징

- 머리, 몸통, 다리 3개의 부위에 따라 피해의 차이가 있다.
- 정조준이 불가능한 총기가 있다.
- 정조준을 했을 경우와 하지 않았을 경우 피해의 차이는 없다.
- 하지만 정조준 시, 발사 속도가 느려지고 탄바림이 줄어든다.

피해량(HP)

	0~50m
머리	160
몸통	40
다리	34

특이 사항

무공격 공격 - 데미지(X)

3. 스킬

특징

- 요원에 따라서 공격 스킬이 없는 경우도 있다.
- 광역 공격과 단일 공격으로 나눌 수 있다.
- 대미지와 동시에 피격이 가능한 경우도 있다.

특이 사항

무공격 공격 - 데미지(X)

전투시스템 스킬 및 요원의 상성 관계

참고 : 다양한 요원과 스킬이 존재하고 다수와 함께하는 플레이 형태이기 때문에 무조건 상성 관계라는 것은 존재 X

1. 무력화 - 모든 스킬을 봉인

요원	스킬	대상
케이/오	제로/포인트(E), 무력화/명령(X)	범위 안의 모든 요원
제코	요동 빛	스킬에 피격된 특정 요원
킬조이	봉쇄	범위 안의 모든 요원

2. 화염병/수류탄류 - 설치스킬 파괴 가능

요원	스킬	대상
피닉스	뜨거운 손(E)	제일버 - 링대부(E), 트라이드마크(C)
제코	폭발물 자폭(C)	킬조이 - 나노스웸(C), 갈릴리(Q), 포탑(E), 봉쇄(X)
케이/오	파편/탄(C)	사이퍼 - 링대부(E), 트라이드마크(C)
비버	범위(C)	사이퍼 - 링대부(E), 트라이드마크(C)
브리스톤	소이탄(Q)	사이퍼 - 링대부(E), 트라이드마크(C)
레이즈	제인트 던(E), 폭발 핵(Q), 대미 장치(X)	사이퍼 - 링대부(E), 트라이드마크(C)

전투시스템 총기 별 데미지표

보조무기 데미지표 (헤리거슨)

	0m~	~7m	~15m	~20m	~30m	~50m	50m~
클래식	78	-	-	-	66	-	-
쇼터	24	16	6	-	-	-	-
프랜지	78	-	-	63	-	-	-
고스트	105	-	-	-	87	-	-
세이프	159	-	-	-	145	-	-

주무기 데미지표 (헤리거슨)

	0m~	~8m	~10m	~12m	~15m	~30m	~50m	50m~
스텔서	67	-	-	-	57	-	-	-
스펙터	78	-	-	-	66	60	-	-
비커	40	26	-	18	-	-	-	-
지저	34	-	-	-	20	-	-	-
월독	115	-	-	-	-	-	-	-
가디언	195	-	-	-	-	-	-	-
밴달	160	-	-	-	-	-	-	-
팬텀	156	-	-	-	140	124	-	-
마살	202	-	-	-	-	-	-	-
오버워치	255	-	-	-	-	-	-	-
아레스	72	-	-	-	-	67	-	-
오딘	95	-	-	-	-	77	-	-

***인게임 총기 설정**

전투시스템 방어의 종류

1. 보호막

특징

- 보호막 종류에 따라 총 보호량이 달라진다.
- 모든 방어구는 받는 피해의 약 66%를 흡수한다.

보호막(HP)

	경형 보호막	중형 보호막
가격	400 크레딧	1,000 크레딧
보호량	25	50

2. 스킬

특징

- 요원에 따라서 방어 스킬이 없는 경우도 있다.
- 모든 방어 스킬은 시간이 흐르면 자연히 사라진다.

특이 사항

무공격 방어 스킬

Project. 03

'The age of Dragons' 레벨 디자인

- 2024.11 ~

- 계기 및 목적

시작은 수업의 실습이었지만 진행하다 개인적인 욕심이 생겨 추가 기획을 시작했습니다. 가독성을 위해 도식화&도표화의 집중하였고 문서 프로그램의 활용을 넓히기 위해 노력하였습니다.

- 기획서 요약

이 기획서는 'The age of Dragons'의 레벨 디자인 기획서입니다. 'The age of Dragons'는 MMORPG이며, 아시아 '용(龍)'을 주제로 진행되는 판타지 게임입니다. 메인 적대 NPC인 이무기를 해치우기 위한 여정을 담은 내용이며, 메인 특성(권능) 시스템을 이용하여 다양한 플레이를 즐길 수 있도록 유도합니다. NPC의 권능에 따라 다양한 몬스터와 그에 어울리는 맵으로 시각적인 즐거움을 줄 수 있습니다.



세계관

기록도 하지 않던 아주 먼 옛날, 갑자기 세계 곳곳에 생겨난 6개의 구 형태의 '여의주'. 그와 동시에 특별한 힘 즉 '용의 권능'을 가진 인간, 즉 '용족'들이 태어나기 시작했다. '용족'들은 기존 인간보다 체력은 물론이고 다양한 마법이나 예언, 염력까지 사람이다. 능력은 달랐지만 아주 특별한 힘이 라는 것은 확실했다. 그야말로 신시대의 도약이었다. 우리는 그 사건을 '용의 축복'이라 이름 붙였고 신시대 또한 '대룡시대'라 표기하기 시작했다.

대룡시대 100여만에 세상에는 많은 용의 권능을 가진 용족이 태어났고 또 이어져왔다. 그 중 가장 강한 권능을 가진 6명의 용족은 마침내 여의주를 다룰 수 있게 되었고, 대대왕룡이라는 칭호와 함께 엄청난 권력을 주어졌다. 왕룡들은 세계를 6개의 구역으로 나누어 자신의 나라를 만들어 국민들을 수호하고 보살폈다. 이때 자신들이 보유한 여의주의 힘이었던 불, 물, 하늘, 땅, 빛과 어둠 이렇게 여섯 종류의 힘을 모아 세계의 평화와 균형을 맞추었다. 더 나아가 6대왕룡은 자신들의 후계를 뽑거나 양성하며 왕룡이 이어질 수 있도록 힘썼다.







시간이 지나 대룡시대 1790년, 어느 작은 마을에는 '용의 권능'을 가진 아이가 태어나게 된다. 하지만 그 아이는 권능을 가진 용족 중에서도 압도적인 체력과 힘, 뛰어난 두뇌를 가진 아이였고, 마을 사람들은 드디어 '왕룡의 후예'가 될 아이가 태어났다고 축하했다. '왕룡의 후예'란 아무기라는 이름으로 불리며 많은 인간들이 왕룡이 되고자 수련하는 자리이다. 30년마다 총 30명의 용족을 뽑아 훈련과 테스트를 통해 6명만이 왕룡이 될 수 있었다. 무력무력 '대룡시대' 아이는 태어난 마을뿐만아니라 주변 마을까지도 유명한 인사가 되어있었다. 그렇게 '왕룡의 후예' 후보에 들기 위해 열심히 훈련을 하던 아이에게 한 편지가 도착하게 되는데, 바로 왕룡의 후예 시험 초대장이었다...

메인 스토리 요약

갑자기 사라진 용룡의 부재로 인해 왕룡들의 균형이 무너지기 시작하였고, 소문에 의해 용룡을 찾기 위해 이무기들에게 수련을 목적으로 용룡의 흔적을 찾도록 지시한다. 흔적을 따라가다보니 밝혀진 것은 용룡이 의도적으로 숨어버렸다는 것이었고, 그 시점은 바로 전설의 왕룡인 '왕룡'의 존재를 알게 된 이후였다. 그러다 카오셀 신전의 고대의 서를 통해 알게 된 사실, 바로 모든 여의주를 다룰 수 있게 된다는 전설의 왕룡이 될 수 있다는 것이다. 이 사실을 알고 있던 것은 카오셀 신전의 백룡과 흑룡, 그리고 금기를 어겨 이무기에서 방출된 한 이무기 뿐이었다. 혹시나 하는 마음에 더 조사를 해보면 주인공은 우연히 이무기와 용룡이 같이 있는 모습을 보게 되고 모든 사실을 알게 된다. 바로 그 둘이 작당을 한 것이었고 모든 여의주를 품게 용룡이 왕룡-그리고 이무기가 용룡이 되는 것이었다. 이 사실을 알게 된 주인공은 모든 왕룡들에게 이 사실을 알리고자 길고 긴 모험을 떠나기 시작한다...

주요 NPC					
	이름 (화룡)	나이 20대	종족 용족(왕룡)	능력 화염, 장술	거주지 파시스 화산
	특징	불길은 삼키지만 속은 냉정함. 불이 좋아 보인다.			
	이름 (수룡)	나이 40대	종족 용족(왕룡)	능력 마법, 속궁	거주지 푸른 동대 마을
	특징	이성적이지만 사고방식과 정감적인 사상을 가진 거처가 매우, 항상 표현에 인색하다.			
	이름 (백룡)	나이 30대	종족 용족(왕룡)	능력 예술, 창조	거주지 카오셀 궁전
	특징	부드러운 몸매와 아름다운 사상이며, 모든 생물을 키를 존중한다.			
	이름 (토룡)	나이 40대	종족 용족(왕룡)	능력 방어, 석화	거주지 하네니움
	특징	전설이고 우유부단하지만 항상 신이 확실하다. 자만심과 자비심, 상향.			
	이름 (천룡)	나이 미상	종족 용족(왕룡)	능력 힘, 비행	거주지 그라카니
	특징	솔직해서 못하고 싶지 않지만 마음이 굽아 자기 나라의 백룡을 지키고 노력한다.			



몬스터					
	이름 레드헤디	레벨 5Lv	종족 닭	거주지 하네니움	특징
					오라카의 공격과 매우 수난중이다. 하지만 인간과 용족이 함께 살아가고 있다.
	이름 타이프	레벨 32Lv	종족 초망이	거주지 그라카니	특징
					부드러운 몸매와 아름다운 사상이며, 모든 생물을 키를 존중한다.
	이름 회아	레벨 47Lv	종족 옛대치	거주지 파시스 화산	특징
					2번 연속 공격을 받으면 공격력을 2배로 늘린다. 공격을 받으면 공격력이 2배로 늘어난다.
	이름 마이스카	레벨 15Lv	종족 위	거주지 브레이크나 숲	특징
					순간적으로 공격을 할 수 있으며, 모든 생물을 키를 존중한다.
	이름 밀로리야	레벨 40Lv	종족 사슴	거주지 죽은 나무들의 땅	특징
					순간적으로 공격을 할 수 있으며, 모든 생물을 키를 존중한다.
	이름 하네니	레벨 55Lv	종족 거북이	거주지 푸른 동대 마을	특징
					공격력이 매우 낮지만 공격을 받으면 공격력이 2배로 늘어난다. 공격을 받으면 공격력이 2배로 늘어난다.

감사합니다.

게임 디자이너 이재령

Phone 010-7447-3283

E-mail jll0623@naver.com