

ESTERIA

Game Design Document

날짜	버전	내용
03.18	X	GDD, 세계관 작성
03.19	X	스토리 작성 설정 추가 (캐릭터, 몬스터, 배경)
03.20	Ver1.0	시나리오 작성 설정 추가 (아이템) 레퍼런스 이미지 추가 (스토리)
03.21	Ver1.1	스토리보드 작성 레퍼런스 이미지 추가(세력, 주요인물)
03.24	Ver1.2	퍼즐 요소, 레벨 디자인, UI/UX 작성 몬스터 설정 워크시트 추가 설정 추가 (스킬)

Team 더블 나인 식스(996)

작성자: 홍 진 선

목 차

1. 개요	3
1.1. 기획 의도	3
1.2. 게임 소개	3
1.2.1. 장르	3
1.2.2. 플랫폼	3
1.3. 그래픽 디자인 컨셉	3
1.2.1. 캐릭터 외형	3
1.2.2. 배경 컨셉	4
1.4. 대상 유저	4
2. 세계관	5
2.1. 세계관	5
2.2. 세력	5
2.3. 주요 인물	5
2.4. 갈등 구조	5
3. 스토리 및 시나리오	5
3.1. 스토리	5
3.2. 시나리오	5
4. 캐릭터 디자인	6
4.1. 캐릭터	6
4.2. 스킬	6
5. 레벨 디자인	6
5.1. 배경 설정	6
5.2. 몬스터 설정	6
5.3. 레벨 디자인	6
5.4. 퍼즐 요소	6
6. UI/UX	7
7. 아이템	7

1. 개요

1.1. 기획 의도

- ⇒ 몬스터를 잡아야만 하는 틀을 깨고 싶다.
- ⇒ 몬스터를 정화하면 죽이는 것 보다 더 많은 보상을 얻는다.
- ⇒ 평화를 위해 노력하는 스토리에서 몬스터를 죽이기만 한다면, 누가 악당일까?

1.2. 게임 소개

1.2.1. 장르

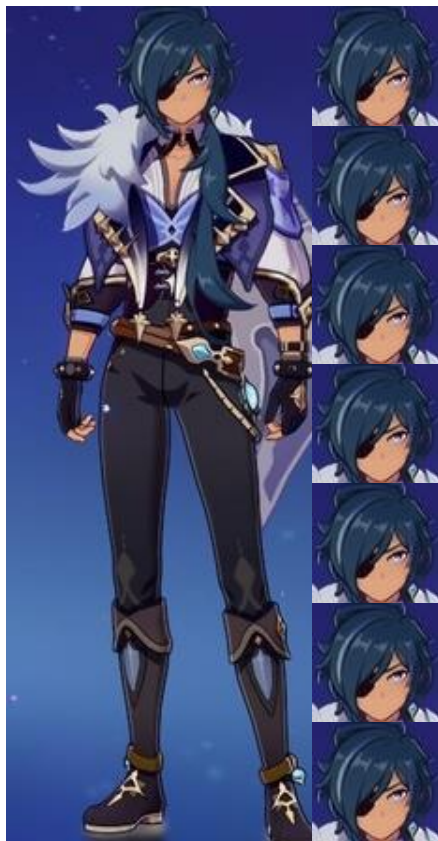
오픈월드 RPG (백뷰)

1.2.2. 플랫폼

콘솔

1.3. 그래픽 디자인 컨셉

1.2.1. 캐릭터 외형



- ⇒ 6~7등신 캐릭터
- ⇒ 카툰풍 디자인 컨셉

1.2.2. 배경 컨셉



▲ 어둠에 잠식된 성



▲ 음산한 분위기



▲ 불에 타버린 대지

- ⇒ 전체적으로 어둡고 음산한 분위기
- ⇒ 어둠에 잠식, 타락, 파괴되었다는 느낌을 강조

1.4. 대상 유저

- ⇒ 새로운 스타일의 전투를 경험해 보고 싶은 유저
- ⇒ 몬스터를 죽이기만 하던 게임에서 벗어나고 싶은 유저

2. 세계관

2.1. 세계관

[에스테리아_세계관.pdf](#)

2.2. 세력

[에스테리아_세력.pdf](#)

2.3. 주요 인물

[에스테리아_주요인물.pdf](#)

2.4. 갈등 구조

[에스테리아_갈등구조.pdf](#)

3. 스토리 및 시나리오

3.1. 스토리

[에스테리아_스토리.pdf](#)

3.2. 시나리오

[에스테리아_시나리오&스토리보드.pdf](#)

4. 캐릭터 디자인

4.1. 캐릭터

[에스테리아_캐릭터설정\(PC, NPC\).pdf](#)

4.2. 스킬

[에스테리아_스킬설정.xlsx \(구글 드라이브\)](#)

5. 레벨 디자인

5.1. 배경 설정

[에스테리아_배경설정.pdf](#)

5.2. 몬스터 설정

[에스테리아_몬스터설정.pdf](#)

5.3. 레벨 디자인

[에스테리아_레벨디자인.pdf](#)

5.4. 퍼즐 요소

[\(노선 페이지\)에스테리아_퍼즐요소.xlsx](#)

6. UI/UX

에스테리아_UX/UX.pdf

7. 아이 템

(노션 페이지)에스테리아_아이템설정.xlsx