

ESTERIA

Game Design Document

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	6
3.1. 배경 스토리	6
3.2. 시나리오	6
3.3. 퀘스트	6
4. 캐릭터 디자인	7
4.1. 캐릭터	7
4.2. 스킬	7
4.3. NPC	7
5. 레벨 디자인	8
5.1. 지역	8
5.2. 몬스터	8
6. 아이템	9
6.1. 장비 아이템	9
6.1.1. 무기	9
6.1.2. 방어구	9
6.2. 소비 아이템	9
6.3. 기타 아이템	9

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. 배경 스토리

세상에는 빛의 신과 어둠의 신이 있었습니다 빛의 신은 4가지 원소[수(水), 화(火), 풍(風), 토(土)]사용하여 **에스테리아[Esteria]** 라는 세계를 창조했습니다

빛의 신은 균형 있는 세계를 만들기 위해 4명의 원소의 정령[수(水)정령, 화(火)정령, 풍(風)정령, 토(土)정령]을 만들어 에스테리아에 지내게하고 에스테리아 사람들은 4개의 왕국을 만들어 정령과 빛의 신을 숭배하며 살아가게 됩니다

어둠의 신은 빛의 신이 만든 세계를 보고 원소들이 엄청난 힘이 있다고 생각하게 됩니다 어둠의 신은 그러한 힘을 얻기 위해 빛의 신과 싸움이 시작됐습니다

하지만 빛의 신은 어둠의 신에게 패배하게 되고 에스테리아는 어둠으로 뒤덮히기 시작했습니다

빛의 속성을 가지고 있다면 악으로 물들지 않겠지만 빛의 속성을 지니고 있는 자는 아무도 없었습니다 그렇게 네 개의 원소 정령들도 어둠의 영향을 받아 악으로 물들게됩니다

지구에 사는 인간은 아무 속성도 부여받지 않고 살고 있다는 걸 알게 되며 악화된 정령을 정화시키기 위해 인간을 소환해 빛의 속성을 부여하기로 계획하게 됩니다

그렇게 남아있는 자들끼리 인간을 데려오기 위해 소환술을 진행하게 되지만 힘이 모자라 특정인물이 아닌 지구에 사는 인간(플레이어) 아무나 한명을 에스테리아로 소환하게 됩니다

그렇게 인간(플레이어)는 빛의 속성을 부여받고 집으로 돌아가기 위해 이세계를 구하러 여정을 떠나게됩니다

3.2. 시나리오

3.3. 퀘스트

4. 캐릭터 디자인

4.1. 캐릭터

4.2. 스킬

4.3. NPC

5. 레벨 디자인

5.1. 지역

5.2. 몬스터

6. 아이 템

6.1. 장비 아이 템

6.1.1. 무기

6.1.2. 방 어 구

6.2. 소비 아이 템

6.3. 기타 아이 템
