

ESTERIA

Game Design Document

날짜	버전	내용
03.18	X	GDD 작성, 세계관 작성
03.19	X	스토리 작성, 설정(캐릭터, 몬스터, 배경) 추가
03.20	Ver1.0	시나리오, 설정(아이템) 추가 스토리에 이미지 추가

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. 스토리	6
3.2. 시나리오	6
3.3. 퀘스트	6
4. 캐릭터 디자인	7
4.1. 캐릭터	7
4.2. 스킬	7
5. 레벨 디자인	8
5.1. 배경 지역	8
5.2. 몬스터	8
6. 아이템	9
6.1. 장비 아이템	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

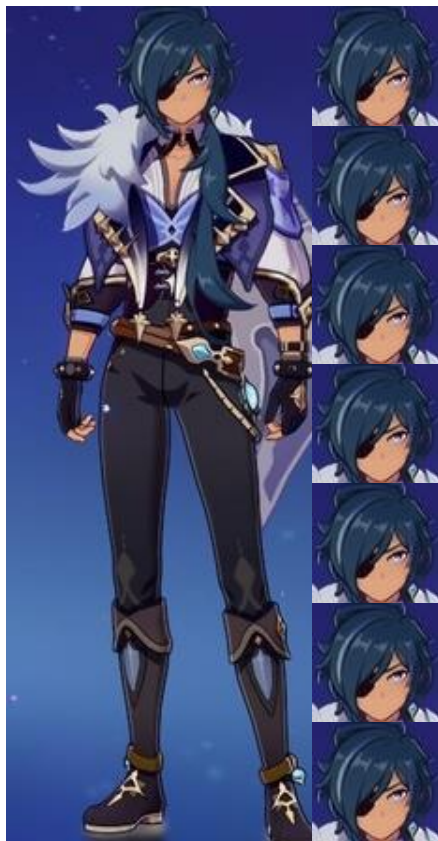
오픈월드 RPG (백뷰)

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. 스토리

에스테리아_스토리.pdf

3.2. 시나리오

에스테리아_시나리오&스토리보드.pdf

3.3. 퀘스트

4. 캐릭터 디자인

4.1. 캐릭터

에스테리아_캐릭터설정(PC, NPC).pdf

4.2. 스킬

5. 레벨 디자인

5.1. 배경 지역

에스테리아_배경설정.pdf

5.2. 몬스터

에스테리아_몬스터설정.pdf

6. 아이 템

6.1. 장비 아이 템

에스테리아_장비아이템설정.pdf

6.2. 소비 아이 템

6.3. 기타 아이 템
