

게임 컨셉 문서

****GDD (Game Design Document)란?****

게임의 모든 설계를 담은 청사진입니다. 팀원 간 소통의 기준이 되며, 개발 중 방향성을 잃지 않도록 돕습니다.

****GDD Lite****: 6주 프로젝트를 위한 간소화 버전 (3-5페이지)

게임개요

게임 제목: [팀이 정한 이름]

장르: [2D 플랫폼 / 탑다운 슈터 / 퍼즐 등]

한 줄 소개 (엘리베이터 피치):

"[30초 안에 게임을 설명하는 1-2문장]"

예시:

"중세 왕국을 구하기 위해 마법 검을 찾아 던전을 탐험하는
2D 액션 어드벤처 게임"

핵심 메커니즘 3가지:

1. [예: 정밀한 점프와 이동]
2. [예: 검 공격과 콤보 시스템]
3. [예: 적 패턴 학습과 회피]

타겟 플레이어:

- 연령대: [10대 / 20대 / 전체 이용가 등]
- 선호 장르: [액션 / 어드벤처 / 퍼즐 등]
- 게임 경험: [초보자 / 중급자 / 하드코어]

예상 플레이 타임:

- 1회 플레이: [5분 / 10분 / 30분 등]
- 전체 완료: [1시간 / 2시간 / 5시간 등]

게임플레이 상세

기본 조작:

- 이동: 좌우 화살표 또는 A/D
- 점프: 스페이스바
- 공격: 마우스 좌클릭 또는 Z
- 특수 능력: Shift 또는 X

고급 조작:

- 더블 점프: 스페이스바 2회
- 대시: Shift + 방향키
- 강공격: 마우스 우클릭 (차징)

플레이어 스탯:

- 체력: 100 HP (하트 5개)
- 이동 속도: 5 m/s
- 점프 높이: 3 units
- 공격 데미지: 10-30 (무기별 다름)

게임 목표 및 승리 조건

주요 목표:

- 각 스테이지의 끝에 있는 보스를 처치
- 모든 5개 스테이지 클리어

보조 목표 (선택):

- 숨겨진 아이템 수집 (각 스테이지 3개)
- 시간 제한 내 클리어 (골드 랭크)
- 체력 손실 없이 클리어 (퍼펙트)

승리 조건:

- 최종 보스 처치
- 엔딩 컷씬 재생

패배 조건:

- 플레이어 체력 0
- 특정 미션 실패 (시간 초과 등)

난이도 곡선

스테이지별 난이도 설계:

Stage 1 (튜토리얼):

- 난이도: ★ (매우 쉬움)
- 적 종류: 1종 (기본 슬라임)
- 장애물: 간단한 플랫폼, 구덩이
- 목표: 기본 조작 학습

Stage 2:

- 난이도: ★★ (쉬움)
- 적 종류: 2종 (슬라임 + 박쥐)
- 장애물: 이동 플랫폼, 가시
- 새 메커니즘: 더블 점프

Stage 3:

- 난이도: ★★★ (중간)
- 적 종류: 3종 (슬라임 + 박쥐 + 해골)
- 장애물: 함정, 타이밍 플랫폼
- 새 메커니즘: 대시

Stage 4:

- 난이도: ★★★★ (어려움)
- 적 종류: 모든 종류 + 엘리트
- 장애물: 복합 패턴
- 새 메커니즘: 특수 능력 조합

Stage 5 (보스):

- 난이도: ★★★★★ (매우 어려움)
- 보스전: 3페이지
- 모든 학습한 메커니즘 활용

아트 스타일 가이드

스타일 옵션:

☐ 픽셀아트 (8-bit, 16-bit, 32-bit)

장점: 빠른 제작, 향수 유발, Midjourney 잘 생성

단점: 해상도 제한

☐ 벡터/플랫 디자인

장점: 깔끔함, 확대 자유, 모던함

단점: 개성 부족 가능

☐ 손그림/일러스트

장점: 독창성, 예술성

단점: 일관성 유지 어려움

☐ 3D 렌더 (Isometric)

장점: 입체감, 전문적

단점: 제작 시간 많이 소요

추천 (6주 프로젝트):

16-bit 픽셀아트 (가장 적합)

플랫 디자인 (빠른 제작)

컬러 팔레트 작성

컬러 팔레트 템플릿:

메인 컬러 1: #_____ (색상명: _____)

용도: [배경 / 캐릭터 / UI 등]

메인 컬러 2: #_____ (색상명: _____)

용도: [배경 / 캐릭터 / UI 등]

보조 컬러 1: #_____ (색상명: _____)

용도: [강조 / 효과 등]

보조 컬러 2: #_____ (색상명: _____)

용도: [그림자 / 배경 등]

강조 컬러: #_____ (색상명: _____)

용도: [아이템 / 파워업 등]

예시 (다크 판타지):

- 메인 1: #2C1A47 (어두운 보라) - 배경
- 메인 2: #E8E8E8 (밝은 회색) - 캐릭터
- 보조 1: #4A0E4E (진한 보라) - 그림자
- 보조 2: #81689D (연한 보라) - UI
- 강조: #FFD700 (금색) - 아이템

기술 명세

unity 시스템	필수/선택	용도
Rigidbody2D	필수	플레이어/적 물리 기반 이동
Collider2D	필수	충돌감지
Animator	필수	캐릭터 애니메이션 제어
Tilemap	권장	레벨/맵 제작
UI Canvas	필수	체력바, 점수, 메뉴
Audio Source	권장	배경음악, 효과음
Particle System	선택	이펙트
Cinemachine	선택	카메라 자동 추적

AI 도구 활용 계획

Claude Code 활용:

- ☒ PlayerController.cs (이동, 점프, 공격)
- ☒ EnemyAI.cs (추적, 순찰, 공격 패턴)
- ☒ GameManager.cs (점수, 체력, 게임 상태)
- ☒ UIManager.cs (체력바, 점수판 업데이트)
- ☒ CameraFollow.cs (플레이어 추적)

Midjourney 활용:

- ☒ 플레이어 캐릭터 스프라이트 (idle, walk, jump, attack)
- ☒ 적 캐릭터 3종 (각 2-3프레임 애니메이션)
- ☒ 배경 이미지 (Parallax 레이어 3개)
- ☒ 아이템 아이콘 (체력 물약, 코인, 파워업)
- ☒ UI 요소 (버튼, 프레임, 체력바)

시간 절약 예상:

- 프로그래밍: 15시간 → 8시간 (47% 절감)
- 애셋 제작: 12시간 → 4시간 (67% 절감)
- 총 절감: 15시간 (프로젝트 기간 2주 단축 효과)

팀 역할 분담 가이드

역할별 주요 업무

프로그래머

주요 업무:

- ☒ Unity C# 스크립트 작성
- ☒ 게임 로직 구현 (플레이어, 적, 아이템)
- ☒ 물리 엔진 설정 및 조정
- ☒ 버그 수정 및 디버깅
- ☒ 빌드 및 최적화

Claude Code 활용:

- 기본 스크립트 구조 자동 생성
- 반복적인 코드 패턴 작성
- 디버깅 도움 요청

필요 스킬:

- C# 기초 (변수, 함수, 클래스)
- Unity 기본 컴포넌트 이해
- Git 사용 (버전 관리)

예상 작업 시간:

- Week 1-2: 프로토타입 (10시간)
- Week 3-4: 기능 구현 (12시간)
- Week 5-6: 버그 수정 (8시간)

총 30시간

아티스트

주요 업무:

- ☒ Midjourney로 게임 애셋 생성
- ☒ 스프라이트 애니메이션 제작
- ☒ UI 디자인 (버튼, 아이콘, 프레임)
- ☒ 아트 스타일 일관성 유지
- ☒ 배경 제거 및 후처리

Midjourney 활용:

- 스타일 가이드 작성
- --sref로 일관된 스타일 유지
- 캐릭터/배경/아이템 생성

필요 스킬:

- Midjourney 프롬프트 작성
- 이미지 편집 (Remove.bg, Photopea)

- Unity Sprite 설정

예상 작업 시간:

- Week 1-2: 스타일 가이드 + 기본 애셋 (6시간)
- Week 3-4: 애니메이션 + 배경 (8시간)
- Week 5-6: UI + 추가 애셋 (6시간)

총 20시간

게임 디자이너/기획자

주요 업무:

- ☒ 게임 메커니즘 설계
- ☒ 레벨 디자인 (맵 배치, 적 위치)
- ☒ 게임 밸런싱 (데미지, 속도, 난이도)
- ☒ 기획 문서 작성 및 업데이트
- ☒ QA 테스트 및 피드백

Claude Code 활용:

- 게임 밸런싱 수치 계산
- 레벨 디자인 아이디어 브레인스토밍
- 문서 자동 정리

필요 스킬:

- 게임 디자인 이론
- Unity Tilemap (레벨 제작)
- 엑셀/스프레드시트 (밸런싱)

예상 작업 시간:

- Week 1-2: 기획 문서 + 프로토타입 (8시간)
- Week 3-4: 레벨 디자인 (10시간)
- Week 5-6: 밸런싱 + QA (12시간)

총 30시간

게임 기획서 작성 워크시트

**** 📄 과제: 팀 게임 기획 문서 작성 ****

****제출 기한**:** 다음 주 수업 전까지

****제출 방식**:** Notion 페이지 링크 제출

****분량**:** A4 3-5페이지 분량

****평가 기준**:**

- 완성도 (40%): 모든 필수 섹션 포함
- 구체성 (30%): 구체적이고 실현 가능한 계획
- 창의성 (20%): 독창적인 아이디어와 차별화
- 팀워크 (10%): 역할 분담의 합리성

기획서 필수 섹션

1. 게임개요

- 게임 제목
- 장르
- 한 줄 소개
- 핵심 메커니즘 3가지
- 타겟 플레이어
- 예상 플레이 타임

2. 게임 스토리(선택사항)

- 배경 설정
 - 플레이어 목표
 - 스토리 개요 (간단히)
- #### 3. 게임플레이 상세
- 플레이어 액션 (조작법)
 - 게임 목표 및 승리 조건
 - 난이도 곡선 (레벨별 난이도)
 - 주요 장애물/ 적 종류

4. 아트 스타일 가이드

- 비주얼 스타일(픽셀아트/일러스트)
- 컬러 팔레트 (3-5가지 색상, 16진수 코드)
- 분위기/ 무드
- 참조 게임/이미지(2-3개)

5. 기술 명세

- 개발 엔진 :Unity 2D
- 사용 Unity 시스템 (Rigidbody2D, Tilemap등)
- AI 도구 활용 계획

6. 필요 에셋 리스트

- 캐릭터 (플레이어, 적, NPC)
- 배경 (레벨별, Parallax, 레이어)
- UI (버튼, 체력바, 점수판)
- 아이템 (코인, 파워업 등)
- 사운드/음악 (BGM, 효과음)

7. 팀 역할 분담

팀원 이름 + 역할 + 담당 업무

예시:

이름: 홍길동

역할: 프로그래머

담당: 플레이어 컨트롤러, 적 AI, 게임 매니저

이름: 김철수

역할: 아티스트

담당: 캐릭터 스프라이트, 배경, UI 디자인

이름: 이영희

역할: 기획자

담당: 레벨 디자인, 밸런싱, QA 테스트

8. 개발 일정 (6주)

주차별 마일스톤 및 목표

Week 1:

Week 2:

Week 3:

Week 4:

Week 5:

Week 6:

9. 기대 효과 및 차별점

- ☒ 우리 게임만의 독창적인 요소
- ☒ 기존 게임과의 차별점
- ☒ 플레이어에게 주는 재미 요소

선택 섹션

- ****레벨 디자인 스케치**** (손그림/디지털)
- ****UI/UX 목업**** (메인 메뉴, 게임 화면)
- ****위험 요소 및 대응 방안**** (기술적 어려움, 시간 부족 시 계획)
- ****캐릭터 설정**** (주인공 배경 스토리)
- ****사운드 디자인 계획**** (어떤 분위기의 음악/효과음)

권장 notion 페이지 구조

📄 [팀명] 게임 프로젝트 기획서

📄 목차 (Table of Contents)

- ▶ 1. 게임 개요
 - 제목, 장르, 한 줄 소개
 - 핵심 메커니즘
 - 타겟 플레이어
- ▶ 2. 게임플레이 상세
 - 플레이어 액션
 - 게임 목표
 - 난이도 곡선
- ▶ 3. 아트 스타일 가이드
 - 비주얼 스타일
 - 컬러 팔레트
 - 참조 이미지
- ▶ 4. 기술 명세
 - Unity 시스템
 - AI 도구 활용
- ▶ 5. 필요 애셋 리스트
 - 캐릭터
 - 배경
 - UI
 - 사운드

▶ 6. 팀 역할 분담

- 역할별 담당 업무 (표)

▶ 7. 개발 일정

- 주차별 마일스톤 (표/타임라인)

▶ 8. 기대 효과 및 차별점

📁 부록 (선택)

- 레벨 스케치
- UI 목업
- 참고 자료

과제: 팀 게임 기획 문서 완성

****제출 기한****: 다음 주 수업 전까지

****📎 제출 방식****: Notion 페이지 링크를 LMS에 제출

******👥 **제출 단위****: 팀당 1개 (공동 작업)

****📏 분량****: A4 3-5페이지 상당 (Notion 페이지)