



애니멀 디펜스

GDD



노치영

업데이트 기록			
날짜	내용	작성자	패치 내역
2024.04.05	GDD 골격 작성	노치영	1.0.0
2024.04.07	내용추가	노치영	1.0.1

목차

1. 게임 소개	4
1.1 게임 원류 및 트렌드 분석	
2. 게임 플레이	6
2.1 테스트 목적	
2.1 게임 핵심 플레이	
3. 게임 플로우 차트	7
3.1 전투 흐름 및 플로우 차트	
3.2 퀘스트 흐름 및 플로우 차트	
3.1 스킬 흐름 및 플로우 차트	
4. 게임 세계관	13
4.1 세계관	
4.2 스토리	
4.1 시나리오	
5. 게임 캐릭터	14
6. 게임 아이템	15
7. 게임 스킬	16
8. 게임 몬스터	17
9. 게임 전투 공식	18

1. 게임 소개



애니멀 디펜스

장르	전략 디펜스
카메라 뷰	2.5D 사이드뷰
플랫폼&플레이모드	모바일 / 싱글플레이
타겟층	10 대 후반 이상
사용엔진	유니티
언어	한국어

1.1 게임 원류 및 트렌드 분석

디펜스는 주로 FPS, RTS 등에서 끊임없이 몰려오는 적들의 공격이나 진입으로부터 기지나 중요 시설, 인물 등 일정 시간 동안 보호하는 게임으로 본래 전략게임으로서 기초 레벨 디자인 중 하나였지만 어느 순간부터 장르로 자리매김했다.

타워를 이용한 타워 디펜스 EX) 풍선타워디펜스

직선 맵 형태의 라인 디펜스 EX) 냥코대전쟁, 팔라독

디펜스는 간결한 목적과 재미를 갖고 있고 터치스크린의 한계로 빠르고 정밀한 조작이 힘들기 때문에 모바일 플랫폼 특성과 잘 맞아 떨어진다.

EX) 랜덤다이스, 킹덤러쉬

하지만 순수 디펜스 하나만으로는 가벼운 레벨디자인으로 인해 RPG, 전략 같은 타 장르와 융합되고 있는 추세이다.

EX) LOL, 명일방주

2. 게임 플레이

2.1 테스트 목적

- 애니멀 디펜스는 귀여운 동물 캐릭터의 고유한 능력, 특성, 시너지를 활용하여 언데드, 인간, 기계 등 다양한 적을 막아내는 전략 디펜스 장르의 게임으로 최적의 조합과 스킬 사용 등으로 전략적으로 WAVE 를 막아내는 게임이다.
- 따라서 본 버전에서는 플레이어가 전투와 성장을 통해 게임의 재미 요소를 경험하고 추후에 추가될 다양한 콘텐츠를 기대할 수 있다.

2.2 게임 핵심 플레이

2.2.1 전투

플레이어는 편성된 팀으로 몬스터 웨이브를 막을 수 있고 이를 통해 경험치와 재화를 얻을 수 있다.

2.2.2 캐릭터 스킬

플레이어는 캐릭터의 고유한 스킬을 통해 적에게 피해를 줄 수 있다.

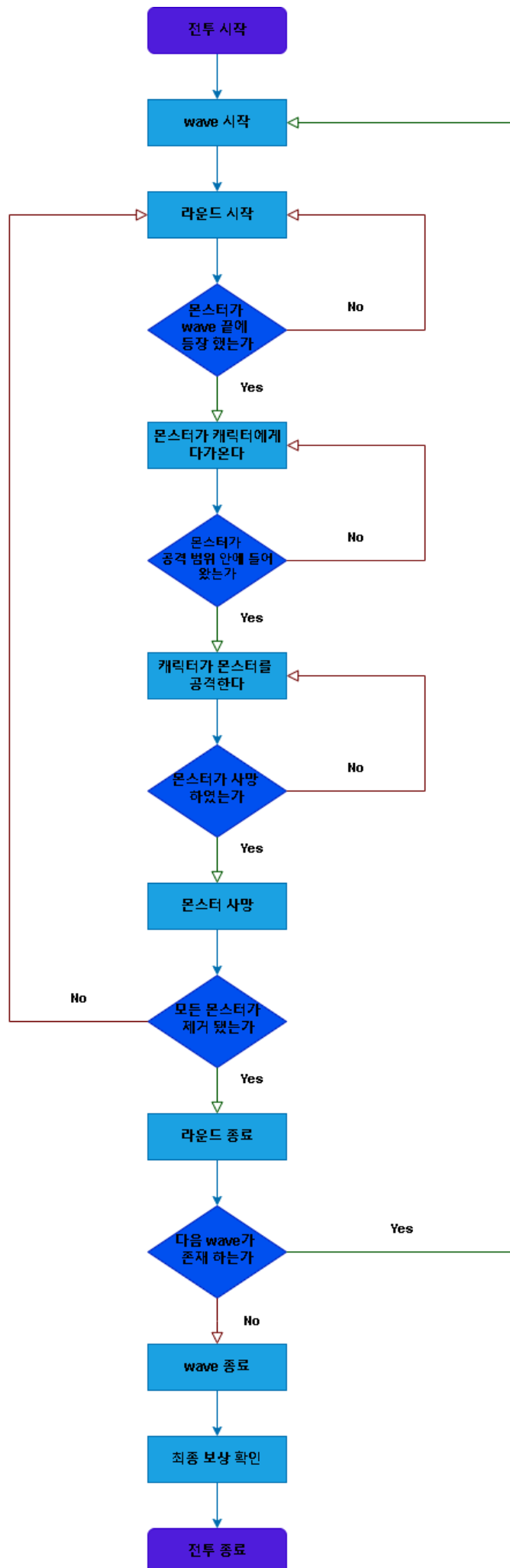
2.2.3 퀘스트

플레이어는 스토리 진행을 통해 메인 퀘스트를 수행할 수 있다.

3. 게임 플로우차트

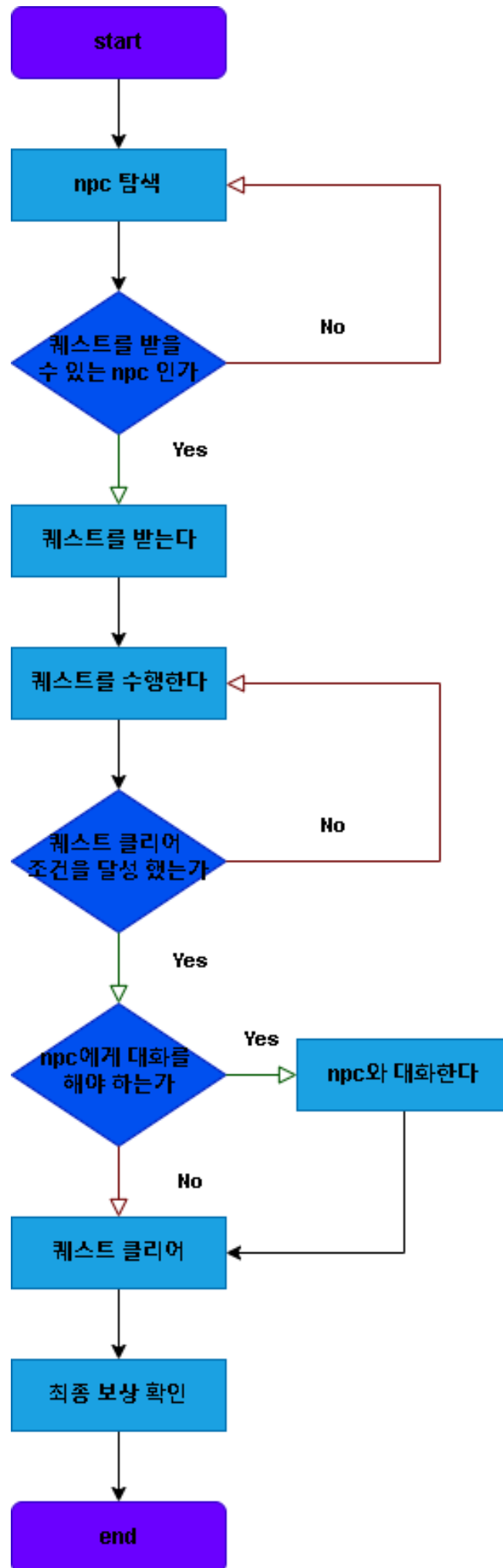
3.1 전투 흐름 및 플로우 차트

- ① 전투 시작
- ② wave 시작
- ③ 라운드 대기
- ④ 몬스터가 wave 끝에서 등장했는가
- ⑤ 몬스터가 캐릭터에게 다가온다
- ⑥ 몬스터가 캐릭터의 공격 범위 안에 들어왔는가
- ⑦ 캐릭터가 몬스터를 공격한다
- ⑧ 몬스터가 사망 하였는가
- ⑨ 몬스터가 사망
- ⑩ 모든 몬스터가 제거 되었는가
- ⑪ 라운드 종료
- ⑫ 다음 wave 가 있는가
- ⑬ wave 종료
- ⑭ 최종 보상 확인
- ⑮ 전투 종료



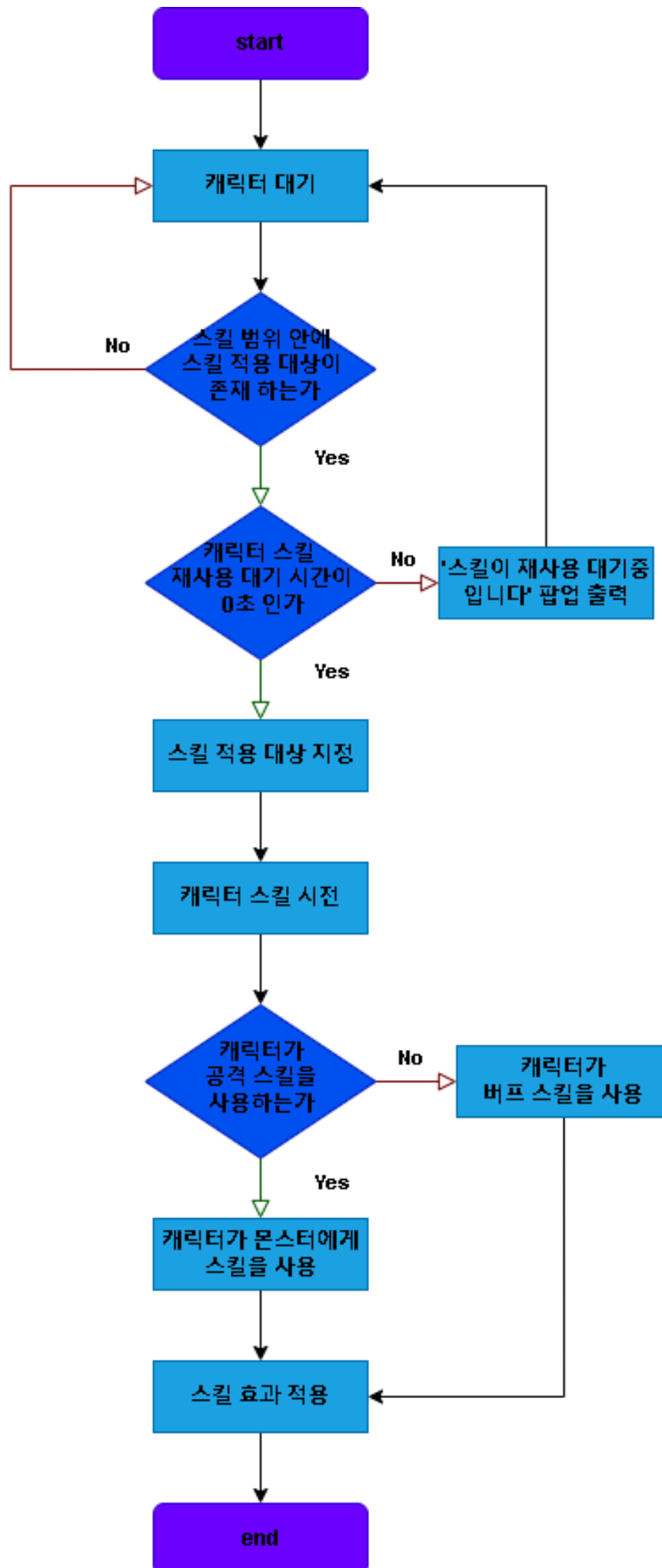
3.2 퀘스트 흐름 및 플로우 차트

- ① start
- ② npc 탐색
- ③ npc 가 존재하는가
- ④ 퀘스트를 받을 수 있는 npc 인가
- ⑤ 퀘스트를 받을 수 있는 진행 상황 인가
- ⑥ 퀘스트를 받는다
- ⑦ 퀘스트를 수행한다
- ⑧ 퀘스트 클리어 조건을 달성 했는가
- ⑨ npc 에게 대화를 해야 하는가 > 9-1npc 와 대화
- ⑩ 퀘스트 클리어
- ⑪ 최종 보상 확인
- ⑫ end



3.3 스킬 흐름 및 플로우 차트

- ① start
- ② 캐릭터 대기
- ③ 스킬 범위 안에 스킬 적용 대상이 존재하는가
- ④ 캐릭터의 스킬 재사용 대기 시간이 0 초 인가 >
4-1 '스킬이 재사용 대기중입니다' 팝업 출력
- ⑤ 스킬 적용 대상 지정
- ⑥ 캐릭터 스킬 시전
- ⑦ 캐릭터가 공격 스킬을 사용하는가 > 7-1 캐릭터가
버프 스킬을 사용
- ⑧ 캐릭터가 몬스터에게 스킬을 사용
- ⑨ 스킬 효과 적용
- ⑩ end



4. 게임 세계관

4.1 세계관

[세계관 바로가기](#)

4.2 스토리

[스토리 바로가기](#)

4.3 시나리오

[시나리오 바로가기](#)

5. 게임 캐릭터

- 캐릭터 1차 스탯

애니멀 디펜스는 캐릭터의 1차스탯이 없다. (힘, 민, 지, 체 등)

- 캐릭터 2차 스탯

레벨

캐릭터의 레벨, EXP 획득 과 누적에 따라 totalExp수치가 되면 다음 레벨로 레벨업한다. *캐릭터베이스 문서 참조*

EXP

몬스터 처치와 던전 클리어 및 퀘스트 보상으로 경험치를 획득 및 누적한다.

Current_EXP : 현재 누적된 경험치 수치

Total_EXP : 총 누적 경험치 수치

공격 속도

$\text{Final_AtkSPD} = \text{BASE_AtkSPD} + (\text{item})\text{atk_speed}$

공격 사거리

$\text{Final_AtkRNG} = \text{BASE_AtkRNG}$

이동 속도

$\text{Final_WalkSpd} = \text{BASE_WalkSPD}$

[캐릭터 베이스 문서 바로가기](#)

6. 게임 아이템

아이템에는 무기 방어구 악세러리 유물이 존재한다

아이템은 몬스터 처치나 최종 클리어 보상, 상점 구매 등 다양하게 얻을 수 있다.

유물의 경우 특수 컨텐츠나 뽑기를 통해서만 얻을 수 있고 스킬의 강화와 시너지 활성화 등 다양한 이로운 효과를 제공한다.

[아이템 베이스 문서 바로가기](#)

7. 게임 스킬

스킬은 기본 캐릭터당 1 개의 메인 스킬을 보유하고 있고 캐릭터 성장을 통해 서브 스킬을 얻을 수 있다.

스킬은 유저가 직접 사용할 수 있고 자동스킬 버튼을 통해 스킬 활성화가 가능하다면 직접 터치하지 않아도 자동으로 사용할 수 있다.

또한 특정 캐릭터는 유물을 통해 스킬을 변화 시킬 수 있으며 이는 유저에게 다양한 재미를 경험시킬 수 있다.

현재는 캐릭터 스킬만 구현되어 있으며 업데이트를 통해 세계수를 활용한 타워 스킬이 추가 될 예정이다.

[스킬 베이스 문서 바로가기](#)

8. 게임 몬스터

몬스터는 세계수를 향해 접근하며 언데드, 기계, 인간으로 구성되어 있다.

이들은 각자의 진영 라인 끝에서 접근해 오며 플레이어는 동물들을 이용해 막아야한다.

[몬스터 베이스 문서 바로가기](#)

9. 게임 전투 공식

공격 데미지 계산식

Final_Damage =

Current_AtkDamage or Current_AbilityPower - M_Current_Defence

치명타 공격 데미지 계산식

Critical_Damage =

(Current_AtkDamage or Current_AbilityPower) *

{(Current_CriticalRate * Current_CriticalValue) +

(1 - Current_CriticalRate)}