

GAME TITLE

Subtitle or Description

Yi Hye-Seong.

- **Description of this document**

이 문서는 모든 비디오 게임 개발 프로젝트를 위한 게임 디자인 문서 템플릿의 내용에 대한 샘플 문서입니다.

게임 디자인 문서 템플릿은 수년에 걸쳐 많이 변경되었지만 모든 GDD에 포함되어야 하는 몇 가지 사항이 있습니다.

각 GDD는 게임의 장르와 서비스 플랫폼에 따라 조금씩 다르지만 일반적으로 아래 수준의 기본적인 내용을 포함합니다.

총괄 요약/개요 – 전체 게임 개념, 장르, 대상 고객, 프로젝트 범위 및 게임 엔진을 요약합니다.

게임 플레이 – 목표, 사용자 인터페이스, 게임 진행, 전반적인 게임 스타일(RPG, 1인칭 슈팅 게임, 3인칭 슈팅 게임, 기타) 등이 포함됩니다.

게임 역학 – 게임 세계의 전투 스타일, 물리학, 규칙 등을 포함합니다.

게임 요소 – 게임 스토리, 캐릭터, 위치, 세계 구축, 레벨 디자인, 컨셉 아트, Cut-scene 연출 등을 포함합니다.

리소스 – 여기에는 모든 2D 및 3D 모델, 음악, 음향 효과 등이 포함됩니다.

기타 – 추가 사항에는 인터페이스, AI 시스템(인공 지능), 기술 정보 및 게임 아트가 포함될 수 있습니다.

모든 게임 디자인 문서는 형식을 위해 제목 페이지로 시작합니다.

제목 페이지에는 게임 이름과 함께 게임 아이디어가 부제나 설명 개념 문장으로 표시됩니다.

때때로 게임 이름이 완전히 결정되지 않은 경우 일부 잠재적인 게임 이름이 작성됩니다. 단, 제목은 단수여야 하며, 이 경우 제목은 프로젝트의 이름입니다.

'Project XXX'와 같은 게임 개발 프로젝트의 이름을 가질 수 있습니다. 프로젝트 이름은 게임 이름을 확정할 때까지 게임 디자인 문서의 제목으로 사용됩니다.

• Index

Description of this document	2
Index	3
1. Game Overview	4
2. Gameplay and Mechanics	5
2.1. Gameplay	5
2.2. Mechanics	5
2.2.1. Physics	5
2.2.2. Movement	5
2.2.3. Objects	6
2.2.4. Actions	6
2.2.5. Combat	6
2.2.6. Economy	6
2.2.7. Screen Flow	6
2.3. Other Important Gameplay Aspects	6
2.3.1. Game Options	6
2.3.2. Saving and Replaying	6
2.3.3. Easter Eggs and Cheats	6
3. Setting, Story and Characters	7
4. Levels	8
5. Game Interface	9
6. Artificial Intelligence (AI)	10
7. Technical Aspects	11
7.1. Target Hardware	11
7.2. Game Engine Development	11
7.3. Network Requirements	11
8. Game Art	12

• Game Overview

게임 개요: "Black Curs: Chronicles of the Ancient Ruins"는 플레이어를 어둠과 불확실성에 시달리는 대륙으로 이동시키는 몰입형 오픈 월드 MMORPG입니다. 한때 평화로웠던 왕국은 이제 역병과 저주의 불가사의한 확산으로 황폐해졌습니다. 이 모든 것은 강력한 두 왕국 간의 치열한 갈등 속에서 드러난 수수께끼 같은 고대 유적에서 비롯되었습니다.

게임 컨셉: "Black Curs"에서 플레이어는 대지를 삼키려는 저주와 역병 뒤에 숨은 수수께끼를 풀어야 하는 영웅적인 인물의 역할을 맡습니다. 각 왕국의 챔피언으로서 플레이어는 퀘스트, 도전, 어둠의 세력과의 전투로 가득 찬 매력적인 내러티브 중심의 경험에 참여합니다. 고대 유적은 중요한 보상을 추구하는 서사적인 세계 보스 전투에서 복잡한 던전 크롤링에 이르기까지 다양한 기회를 제공하는 초점 역할을 합니다.

• Gameplay and Mechanics

1 - 1. 대상

플레이어는 자신만의 캐릭터로 스토리를 진행해야 합니다. 때로는 도움을 받지만 기본적으로 혼자서 이 대륙의 비밀을 풀어나가는 것이 메인스토리입니다. 따라서 작중 등장하는 인물들의 비중이 적거나 동료의 개념이 적을 수 있습니다.

1 - 2. 캐릭터(Player)

플레이어는 총 진영당 2~3가지의 종족을 선택할 수 있습니다. 또한 각 종족마다 특성이 다르며 가질 수 있는 스킬의 종류도 다르기 때문에 진입이 힘들순 있으나 차이점이 명확한 만큼 각자 조합하여 사용할 수 있는 스킬의 조합방법도 다양하여 재미를 찾을 수 있습니다.

1 - 3. 스킬

스킬은 직업특성이 아닌 무기의 특성에서 시작됩니다. 총, 활, 검, 도끼 등등 가지각색의 무기에서 파생되는 스킬들로 구성하여 자신만의 방향성을 찾아 조합하거나 PvP, PvE등 상황에 맞춰서 스킬을 사용할 수 있게 스킬마다 특성포인트 또한 존재합니다.

1 - 4. 장비

장비는 크게 영구장비와 강화장비로 나누어 집니다. 게임내 플레이를 통해 강화장비를 획득하여 영구장비의 등급을 강화하거나 재료등을 구하여 강화단계를 확장시킬 수 있습니다. 무기의 경우 한 무기의 등급을 올리면 이후 다른무기를 사용하고 싶을때 계승이 가능합니다.

1 - 5. 전투방식

이게임의 전투방식은 매우 다양합니다. 같은 진영의 사람과 서로의 승낙하에 PvP를 한다던가 분쟁지역, 대규모 전쟁퀘스트들을 통해 적진영 대상과 전투를 한다던가 상대방의 지역에 침투하여 비공식적 전투를 치뤄 자신의 실력을 과시할 수도 있습니다.

• Gameplay

1) 이중 왕국 내러티브 : 전쟁 중인 왕국 중 하나에 대한 충성을 선택하십시오. 각 왕국은 펼쳐지는 사건에 대해 고유한 관점을 제공합니다. 당신이 내리는 결정은 스토리와 동맹에 영향을 미치며 재생 가능성을 추가합니다.

2) Plague-Infested World : 역동적이고 진화하는 오픈 월드를 탐색하여 환경, 생물 및 캐릭터를 재구성하는 전염병과 저주의 암울한 결과에 직면하십시오.

3) 고대 유적 탐험 : 비밀, 도전, 보물이 있는 수수께끼 같은 고대 유적을 탐험하세요. 폐허 뒤의 역사를 밝히고 현재 진행 중인 분쟁과의 연관성을 밝힙니다.

4) 에픽 월드 보스 : 왕국의 플레이어와 협력하여 폐허에서 등장하는 거대한 월드 보스에 맞서십시오. 전략적 동맹을 형성하고 공격을 조율하여 희귀한 전리품을 획득하세요.

5) 다양한 퀘스트 및 콘텐츠 : 이야기 중심 미션, 역동적인 이벤트, 지식을 풍부하게 하고 다양한 게임플레이 경험을 제공하는 매력적인 사이드 퀘스트를 포함한 광범위한 퀘스트에 빠져보세요.

6) 아이템 파밍 및 제작 : 자원 수집 및 제작에 참여하여 강력한 장비, 물약 및 유물을 만들어 여정을 돕고 영웅을 강화하세요.

7) 도전적인 던전 : 각각 고유한 메커니즘, 퍼즐 및 적이 있는 복잡한 던전에서 기술과 팀워크를 테스트하십시오. 이 시련을 정복하여 특별한 보상을 받으세요.

8) 플레이어 주도 경제 : 자원 거래, 소모품 제작 및 희귀 아이템을 통해 생활 경제에 기여하여 몰입감과 공동체 의식을 높입니다.

9) 사용자 지정 및 진행 : 광범위한 캐릭터 사용자 지정 및 진행 시스템을 통해 영웅의 외모와 능력을 조정하여 고유한 플레이 스타일을 개발할 수 있습니다.

- **Mechanics**

게임 메커니즘은 단순히 게임의 명시적 및 암시적 규칙입니다. 여기에는 게임 시스템, 게임 월드, 게임을 구성하는 모든 것들이 서로 상호 작용하는 방식을 포함합니다. 대부분의 경우 이 섹션은 가장 길 수 있습니다. 특히 실생활과 다른 판타지, SF 배경의 게임이라면 각 메커니즘이 기획자가 구상하는 게임 월드에서 어떻게 작동하는지 설명해야 하기 때문입니다.

아래 내용들은 게임 메커니즘 섹션에서 언급해야 할 핵심 사항입니다.

- **Physics**

게임 세계를 설정하기 위해 게임의 물리학을 설명하는 것이 중요합니다. 실생활을 배경으로 하거나 그에 가깝다면 이 부분은 쉽게 완성할 수 있습니다. 그러나 판타지 세계, 만화 세계 또는 새로운 우주를 구성하는 경우 각각의 경우에 물리학이 어떻게 작동하는지 설명해야 합니다.

- **Movement**

물체의 움직임은 게임의 물리학과 직접적으로 관련됩니다. 물리 요구 사항을 나열한 후에만 이 섹션에서 시작할 수 있습니다.

- **Objects**

이 부분은 각 개체를 집을 수 있는 방법, 이동 방법 및 모양에만 중점을 둡니다.

- **Actions**

이 부분에는 개체, 스위치, 버튼, Gimmick과 Gadget 등과, NPC(Non-Player 캐릭터) 등을 포함하여 플레이어가 세계와 상호 작용하는 방법이 포함됩니다.

- **Combat**

일부 게임에는 전투나 충돌이 포함되지 않지만 전투 메커니즘을 설명해야 하는 게임이 있습니다.

- **Economy**

게임 경제가 어떻게 작동하고 어떤 통화와 귀중품, 그리고 아이템이 사용될 것인지 설명하는 것이 중요합니다.

- **Screen Flow**

이 부분은 각 게임 화면이 다음 화면과 어떻게 관련되어 있는지 그래픽으로 설명합니다. 로딩 화면, 메인 메뉴 등이 어떻게 작동하는지 설명하는 것이 유용합니다.

- **Other Important Gameplay Aspects**

게임 플레이와 메커니즘을 설명하는 것도 중요하지만 다음을 포함하여 게임의 몇 가지 추가 측면을 설명하는 것도 중요합니다.

- **Game Options**

모든 게임 옵션과 다양한 경우에 게임 플레이 및 메커니즘에 미치는 영향을 언급해야 합니다. 예를 들어 일부 게임에서는 게임의 물리학을 변경하여 플레이할 수 있습니다.

- **Saving and Replaying**

저장, 자동 저장, 재생, 체크포인트 및 임무 재시작이 어떻게 작동하는지 자세히 설명하는 것이 중요합니다.

- **Easter Eggs and Cheats**

각 게임에는 일종의 잠재 의식 메시지, easter-egg 및 cheat가 있습니다. 포함하고 싶다면 언급해야 할 때입니다.

게임 플레이와 메커니즘에 대한 전체 개요를 제공한 후 스토리 구축으로 이동할 수 있습니다.

- **Setting, Story and Characters**

이 섹션은 게임 세계, narrative 및 스토리 설정에 중점을 둡니다. 여기에는 배경 이야기, 진행 중인 이야기, 프롤로그, 에필로그, 줄거리 요소, 게임 진행 및 컷 장면이 포함됩니다. 컷신에는 대본, 줄거리, 스토리보드, 배우의 설명과 설정이 포함됩니다.

이 섹션에는 게임 세계에 대한 설명과 모양과 느낌도 포함되어 있습니다. 예를 들어 게임이 산을 기반으로 하는 경우 각 지역이 어떻게 생겼는지, 그리고 나머지 세계와 어떤 관련이 있는지 설명해야 합니다.

또한 각 영역에 어떻게 연결되고 어떤 수준에서 사용될 것인지 설명해야 합니다.

마지막으로 모든 게임 캐릭터, 뒷이야기, 외모, 성격, 특성, 애니메이션, 능력 및 다른 캐릭터와의 관계에 대해 작성해야 합니다. 이때 주인공을 먼저 하고, 주인공과 직접적인 관련이 있는 인물들이 뒤따라야 합니다.

- **Levels**

이 섹션은 게임의 레벨에 중점을 둡니다. 각 레벨에는 시놉시스, 소개 자료, 목표 및 레벨 세부 정보가 포함됩니다. 선형 게임의 경우 각 레벨의 지도, 플레이어의 경로 및 마주칠 대상을 물리적으로 설명해야 합니다.

비선형 게임에서 이 섹션은 power-up, 무기 업그레이드 등에 대한 정보를 포함하여 플레이어 캐릭터의 레벨 업 시스템에 중점을 둡니다. 순서도를 사용하여 이 진행 상황을 표시하는 것이 가장 좋습니다.

또한 이 섹션에서 레벨 업 훈련 수준 또는 튜토리얼이 어떻게 작동하는지 설명해야 합니다.

- **Game Interface**

게임 인터페이스는 다양한 경우에 플레이어가 화면에서 보게 되는 것입니다. 모든 게임의 시각 시스템에는 HUD가 포함될 수 있습니다. HUD가 무엇을 보여줄지, 어디에 놓을지, 글꼴, 아이콘 및 애니메이션이 어떤 모습일지 설명해야 합니다.

또한 다양한 경우에 어떤 메뉴가 표시되는지, 카메라 모델과 각도는 어떻게 되는지 설명해야 합니다.

또한 게임의 제어 시스템을 설명해야 합니다. 여기에는 플레이어가 게임을 제어하는 방법, 어떤 명령이 있을 것인지, 버튼이 어떻게 작동하는지에 대한 정보가 포함됩니다.

마지막으로 포함될 모든 오디오, 음악 및 음향 효과를 나열하는 것이 중요합니다. 또한 도움말 시스템이 있는 경우 플레이어를 지원하는 방법을 설명해야 합니다.

- **Artificial Intelligence (AI)**

게임의 AI는 NPC가 다양한 경우에 반응하고 행동하는 방식입니다. 보다 현실적인 접근을 제공하기 위해 상대방과 적 AI가 다른 경우에 어떻게 반응하는지 설명해야 합니다.

또한 동물, 식물 및 기타 시스템을 포함하여 아군 및 기타 비 전투 캐릭터를 위한 AI 시스템을 설정해야 합니다.

마지막으로 지원 AI에 대한 프로그래밍을 설명해야 합니다. 이는 경로 찾기, 플레이어 감지, 충돌 감지, 적중 감지 등에 사용됩니다.

- **Technical Aspects**

게임 디자인 문서의 두 번째 마지막 부분은 게임의 기술적 측면을 자세히 설명합니다. 이것은 반드시 게임 자체에 관한 것은 아니지만 플레이어 기반에 대한 게임의 기술적 요구 사항을 설명하는 것을 목표로 합니다.

다음은 설명에 중점을 두어야 하는 몇 가지 기술적인 측면입니다.

- **Target Hardware**

이 부분은 전반적인 게임 요구 사항에 중점을 둡니다. 게임이 어떤 종류의 하드웨어를 대상으로 하는지 설명해야 합니다. 최소 요구 사항과 권장 요구 사항을 나열하는 것이 가장 좋습니다. 요구 사항에는 예상 게임 크기 및 호환성 정보가 포함되어야 합니다.

- **Game Engine Development**

게임이 새로운 게임 엔진을 기반으로 하는 경우 게임 엔진이 어떻게 개발되었으며 어떤 하드웨어 및 소프트웨어가 사용되었는지 설명해야 합니다.

- **Network Requirements**

이 부분에서는 특히 게임에 멀티플레이어 구성 요소가 있는 경우 전반적인 네트워크/인터넷 요구 사항을 설명합니다.

기술적 측면은 필요한 전체 작업을 추정하는 좋은 방법입니다.

- **Game Art**





