

GAME

TITLE

(미정)

Subtitle or Description

Kang Chang Hoon.

. 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

• Game Overview

게임 개요: "제목 미정"은 플레이어가 기억을 잃은채 정체불명의 숲에서 정신을 차리는 것으로 시작되는 횡스크롤 로그라이크 게임입니다. 플레이어는 숲을 조사하고 탐험하며 무기

방어구, 약세서리등 전투에 도움이 되는 것 들을 획득 한 후 일정 스토리를 해금하거나 강제로 각 스테이지의 보스 몬스터와 전투가 가능해집니다. 플레이어는 탐험하여 세계를 알아가고 결국 숲의 비밀과 자신이 기억을 잃은 이유, 그리고 이 모든 흑막의 진실을 파헤치며 계속해서 숲의 깊은 곳으로 향하여 엔딩으로 걸어갑니다. 기본적인 솔로 콘솔 게임이며 신비하고 몽환적인 내용과 풍경이 색다른 경험을 하게 해주는 역할을 합니다.

게임 역학:

- 1, 절차적으로 생성되는 레벨: 각 플레이는 플레이어에게 고유한 숲 배치, 적 배치 및 전리품 분배를 제공합니다. 이것은 게임을 매번 신선하고 도전적으로 유지합니다.
- 2,. 전투 시스템: 검술과 전술이 포함된 역동적이고 매력적인 전투 시스템을 개발합니다. 플레이어는 차단, 회피 및 특수 동작을 수행할 수 있습니다. 다른 적들은 특정 약점과 공격 패턴을 가질 수 있습니다.
- 3, 장비: 플레이어가 찾거나 구매할 수 있는 다양한 무기, 갑옷 및 아이템을 구현합니다. 다양한 장비가 플레이어의 능력치와 능력에 영향을 미치므로 다양한 플레이 스타일이 가능합니다.
- 4, 업그레이드 시스템: 플레이어가 게임 내 통화 또는 패배한 적에게서 수집한 자원을 사용하여 장비 또는 캐릭터 속성을 업그레이드할 수 있습니다.
- 5, 보스 전투: 각 단계가 끝날 때마다 강력하고 독특한 보스 생물을 소개합니다. 이 보스는 패배 시 귀중한 전리품을 패배시키고 떨어뜨리기 위해 다른 전략이 필요할 수 있습니다.

6, **Permadeath**: permadeath를 통합하여 로그라이크 장르를 받아들입니다. 플레이어가 죽으면 처음부터 다시 시작하지만 어떤 형태의 진행 또는 잠금 해제할 수 있습니다.

스토리 및 진행:

1, **내러티브 요소**: 플레이어가 진행함에 따라 신비하고 매력적인 스토리를 천천히 공개합니다. 주인공은 왜 숲에서 깨어났을까? 괴물의 근원은 무엇입니까? 힌트와 지식을 제공하는 NPC 또는 메를 통합합니다.

2, **스테이지 진행**: 각각 고유한 테마, 일련의 적, 도전적인 보스가 있는 여러 스테이지로 게임을 나눕니다. 진행에는 숲의 새로운 영역을 잠금 해제하거나 동굴이나 폐허와 같은 다른 환경에 들어가는 것이 포함될 수 있습니다.

3, **캐릭터 개발**: 플레이어가 적과 보스를 물리치면 캐릭터의 통계, 기술 및 능력을 향상시키기 위해 경험치 또는 통화를 얻을 수 있습니다.

4, **잠금 해제 가능 항목**: 플레이어가 게임에 더 능숙해지면 찾을 수 있는 비밀 영역, 숨겨진 항목 또는 대체 경로가 포함됩니다.

시각 및 오디오 디자인:

1, **아트 스타일**: 게임의 판타지와 모험 테마를 보완하는 시각적으로 매력적인 아트 스타일을 선택합니다. 일관되고 잘 디자인된 비주얼은 플레이어의 몰입도를 높일 것입니다.

2, **사운드트랙**: 다양한 게임 플레이 상황에 적응하는 분위기 있고 매력적인 사운드트랙을 만들어 플레이어의 감정적 참여를 향상시킵니다.

3, **음향 효과**: 다양한 동작, 공격 및 상호 작용에 대한 고유한 음향 효과를 통합하여 플레이어에게 만족스러운 청각 피드백을 제공합니다.

! 게임 개발은 반복적인 프로세스이며 플레이어 피드백이 중요하다는 점을 기억하십시오. 게임을 지속적으로 플레이 테스트하고 개선하여 균형 있고 즐거운 경험을 보장하세요. 신중한 디자인과 실행을 통해 스크롤링 로그라이크는 플레이어에게 흥미진진하고 기억에 남는 게임 경험이 될 수 있습니다.

게임플레이 기능 및 역학:

환경 상호 작용: 플레이어가 유리하게 사용할 수 있는 상호 작용 요소를 포함하도록 숲 환경을 설계합니다. 예를 들어 바위를 적에게 밀거나 함정을 설치하거나 햇불에 불을 붙여 숨겨진 길을 드러낼 수 있습니다.

자원 관리: 제한된 인벤토리 공간 또는 특정 작업에 대한 체력과 같은 자원 관리 메커니즘을 소개합니다. 이는 플레이어가 휴대할 항목과 사용 시기를 선택해야 하므로 또 다른 전략 계층을 추

가합니다.

무작위 이벤트: 플레이어의 여정에 긍정적이거나 부정적인 영향을 미칠 수 있는 무작위 이벤트를 포함하여 예측 불가능성을 추가합니다. 이러한 이벤트에는 도움이 되는 NPC 찾기, 희귀 아이템 은닉처 발견, 위험한 환경적 위험 요소 발생 등이 포함될 수 있습니다.

통화: 플레이어가 다양한 행동을 통해 얻을 수 있는 여러 유형의 게임 내 통화를 통합합니다. 이러한 통화는 장비 업그레이드, 능력 잠금 해제 또는 NPC 구매와 같은 다양한 목적으로 사용될 수 있습니다.

캐릭터 능력: 플레이어가 진행하면서 고유한 능력을 잠금 해제하고 업그레이드할 수 있습니다. 이러한 능력은 패시브 버프에서 전투 또는 탐험에 도움이 되는 강력한 액티브 스킬에 이르기까지 다양합니다.

예술 및 영상:

동적 조명: 특히 보스전이나 숲의 어두운 지역에서 역동적인 조명 효과를 구현하여 분위기를 높이고 시각적으로 멋진 장면을 연출합니다.

날씨 효과: 비, 안개, 눈과 같은 날씨 변화를 도입하여 가시성 감소 또는 적의 행동 변화와 같이 시각 효과뿐만 아니라 게임 플레이에도 영향을 미칩니다.

낮-밤 주기: 게임플레이 요소에 영향을 미치는 낮-밤 주기를 포함합니다. 특정 적이나 이벤트는 특정 시간에만 나타날 수 있으며 주기는 적과 NPC 모두의 행동에 영향을 줄 수 있습니다.

플레이어 참여:

순위표 및 챌린지: 플레이어가 자신의 진행 상황과 성과를 다른 사람과 비교할 수 있는 온라인 순위표 시스템을 추가합니다. 또한 고유한 보상과 함께 일일 또는 주간 도전을 제공하여 시간이 지남에 따라 플레이어의 참여를 유지합니다.

잠금 해제 가능한 지식: 플레이어가 진행함에 따라 숲, 괴물, 주인공의 상황에 대한 배경 이야기를 점진적으로 드러내는 지식 항목 또는 일지 페이지를 제공합니다. 이러한 항목을 수집하는 것은 지식 애호가의 두 번째 목표가 됩니다.

비밀과 이스터 에그: 게임 세계 전체에 숨겨진 비밀, 참고 자료, 이스터 에그를 뿌려 탐험을 장려하고 주의 깊은 플레이어에게 보상을 제공하세요.

접근성 옵션: 조정 가능한 난이도 설정, 색맹 모드 및 사용자 정의 컨트롤과 같이 더 많은 사용자를 수용할 수 있는 옵션을 포함하는 것을 고려하십시오.

마케팅 및 수익 창출:

얼리 액세스 및 커뮤니티 피드백: 플레이어 피드백을 수집하고 공식 출시 전에 개선할 수 있도록 얼리 액세스로 게임을 출시하는 것을 고려하십시오. 지역 사회와 교류하여 그들의 선호도와 요구 사항을 이해하십시오.

소액 결제(선택 사항): 소액 결제를 포함할 계획이라면 핵심 게임 플레이 경험을 손상시키지 않는 장식 아이템이나 편의 기능에 집중하세요. 모든 수익 창출 요소가 플레이어에게 공정하고 투명한지 확인하세요.

확장 팩 또는 DLC: 확장 팩 또는 다운로드 가능한 콘텐츠와 같은 출시 후 콘텐츠를 계획하여 플레이어가 게임의 미래에 대해 계속 참여하고 흥분하도록 합니다.

게임의 성공은 효과적인 마케팅, 판촉 및 배포에도 달려 있다는 점을 기억하십시오. 강력한 온라인 입지를 구축하고 소셜 미디어 플랫폼을 활용하면 관심을 불러일으키고 전용 플레이어 기반을 구축하는 데 도움이 될 수 있습니다.

스크롤 로그라이크를 계속 개발하면서 플레이어 피드백과 창의적인 비전을 기반으로 게임 플레이, 스토리 및 메커니즘을 계속 개선하십시오. 행운을 빕니다. 귀하의 게임이 플레이어에게 짜릿하고 기억에 남는 경험이 되기를 바랍니다!