

ZOOTOPIA

JUNGLE KINGDOM

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. 설정	4
2. 캐릭터	4
3. 테마.....	5
4. 파벌 및 캐릭터	6
5. 주토피아의 역사와 신화	7
6. 음악과 사운드 디자인	8
7. Technical Aspects.....	9
7.1. Target Hardware	9
7.2. Game Engine Development	9
7.3. Network Requirements.....	9
8. Game Art.....	10

1. 설정

《쥬토피아》는 갑작스러운 사건으로 주인공이 고대 미지의 정글 왕국인 쥬토피아로 소환되어 펼쳐는 많은 이야기를 담고 있는 역동적인 오픈월드 RPG 게임입니다. 게임은 주인공 매카트니와 그의 친구들의 우정과 모험, 그리고 쥬토피아 세계의 환상적인 여정을 중심으로 펼쳐집니다.

2. 캐릭터

1. **매카트니 (Mecartni):** 게임의 주인공으로, 어린 시절부터 함께 자란 친구들과 함께 쥬토피아로 불시에 소환되는 사건을 경험하게 됩니다. 용감하고 호기심 많은 성격을 가지고 있으며, 다양한 동물과 괴물들과의 대결에서 성장하고 발전하는 모습을 보입니다.
2. **레나 (Lena):** 매카트니의 친구 중 한 명으로, 스포츠와 모험을 좋아하며 긍정적인 성격을 가지고 있습니다. 전투에서는 민첩한 움직임과 활기찬 전투 스타일로 주인공을 지원합니다.
3. **데릭 (Derek):** 또 다른 친구로, 지적인 성격을 가진 캐릭터입니다. 과학과 기술에 관심이 많으며, 쥬토피아의 동물들과의 상호작용을 연구하고 도움을 제공하는 역할을 합니다.
4. **소니아 (Sonya):** 레나의 누나로, 정글에서 자란 경험 많은 여행자입니다. 생존 능력과 전투 스킬을 활용하여 주인공과 함께 여정을 나가며 도움을 줍니다.
5. **킨 (Khin):** 특이한 외모와 신비한 능력을 가진 신비한 동물로, 쥬토피아 세계에서 주인공과 만나게 됩니다. 주인공에게 조언과 도움을 주며 이야기에 중요한 역할을 수행합니다.



3. 테마

게임의 테마는 모험, 우정, 성장 등으로 구성됩니다. 주인공과 친구들의 우정과 함께 모험을 떠나는 이야기가 게임의 중심이며, 정글 왕국인 쥬토피아의 신비로운 분위기가 전체적인 게임 분위기를 형성합니다. 다양한 지역과 생태계가 어우러진 쥬토피아의 세계는 플레이어에게 탐험과 발견의 즐거움을 선사하며, 동물 친화력과 전투를 통해 주인공과 친구들이 성장하고 모험을 무사히 마무리하기 위한 여정이 전달됩니다. 이러한 테마와 분위기는 게임 플레이어들에게 동경과 모험의 열정을 불러일으키며 게임 세계에 몰입하게 합니다.

4. 파벌 및 캐릭터

게임의 주요 목표는 주인공과 친구들이 쥬토피아에서의 모험을 통해 성장하고, 다양한 동물과 괴물들을 길들이며, 쥬토피아의 다양한 도전과 역경을 극복하여 고향으로 돌아가는 것입니다. 쥬토피아의 여러 지역을 탐험하면서 흥미로운 이야기가 전개되고, 플레이어의 선택과 행동이 결말에 영향을 미칩니다.

5. 주토피아의 역사와 신화

게임 내에서는 주토피아의 역사와 신화도 중요한 역할을 합니다. 주인공과 친구들이 이야기를 진행하면서 주토피아의 과거와 현재, 그리고 이곳에서 벌어진 신화적인 사건들을 알아가게 됩니다. 이를 통해 게임 세계의 깊이 있는 배경을 탐험하며 이야기를 완성시킬 수 있습니다.

6. 음악과 사운드 디자인

게임 내 음악과 사운드 디자인은 플레이어를 쥘토피아의 분위기에 빠져들게 합니다. 다양한 지역마다 다른 음악과 효과음이 사용되며, 각종 상황에 어울리는 사운드가 게임의 재미와 분위기를 한층 더 풍부하게 만듭니다. 이를 통해 플레이어는 게임 세계에 몰입하여 더욱 흥미로운 경험을 할 수 있습니다.

7. 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.

7.1. 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.

7.2. Game Engine Development

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

7.3. 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.

8. Game Art

게임 디자인 문서의 마지막 섹션에서는 사용 중인 게임 아트와 모델에 대해 자세히 설명합니다. 여기에는 캐릭터 모델, 건물, 개체, 환경 등 게임의 모든 주요 자산이 포함됩니다.

각 모델이 어떻게 개발되고 있는지, 누가 개발하는지, 외주 작업을 요청하는지 여부, 총 자산 수를 설명하는 것이 중요합니다. 또한 각 자산에 대해 의도한 스타일에 대한 아이디어를 제공해야 합니다.

향후 계획에 대한 아이디어를 제공하기 위해 준비되었거나 개발 중인 자산의 여러 스크린샷을 첨부하는 것이 가장 좋습니다.

이 섹션은 개발을 위한 벤치마크 역할을 하며 필요한 경우 자산을 수정하는 데 도움이 되는 기반 역할을 합니다.