



Traverzle

Game Design Document

목차

1. 게임 개요

- 1.1. 게임 소개
- 1.2. 벤치마킹
- 1.3. 기획의도
- 1.4. 시놉시스

2. 게임 플레이

- 2.1. 원페이지
- 2.2. 키맵 (key map)

3. 스토리

- 3.1. 세계관
- 3.2. 시나리오
- 3.3. 관계도

4. 캐릭터

- 4.1. 주인공

5. 스킬

- 5.1. 리더 스킬
- 5.2. 액티브 스킬

1. 게임 개요

1.1 게임 소개

1.1.1. 제목


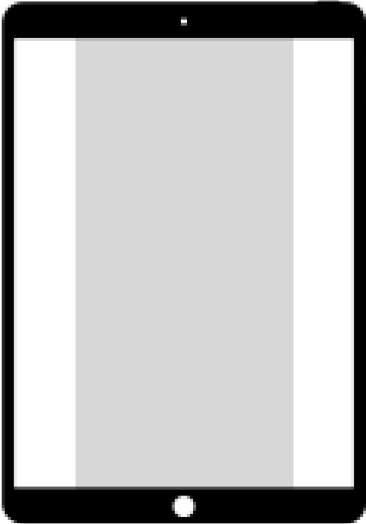

- 'Traversal' (횡단, 순회, 가로지르다)이라는 단어와 'Puzzle'의 단어를 합친 용어로써 손가락으로 점들을 최대한 많이 이어서 플레이하는 퍼즐형 턴제 RPG.

1.1.2. 장르

- 게임 형식 : 2D SF 플랫폼머 퍼즐 게임 수집형 턴제 성장형 퍼즐 RPG

1.1.3. Wireframe

- 플랫폼 : 모바일
- 화면 비율 : Portrait
- 해상도: 1290 * 2796 (px) (Apple iPhone 14 Pro Max)

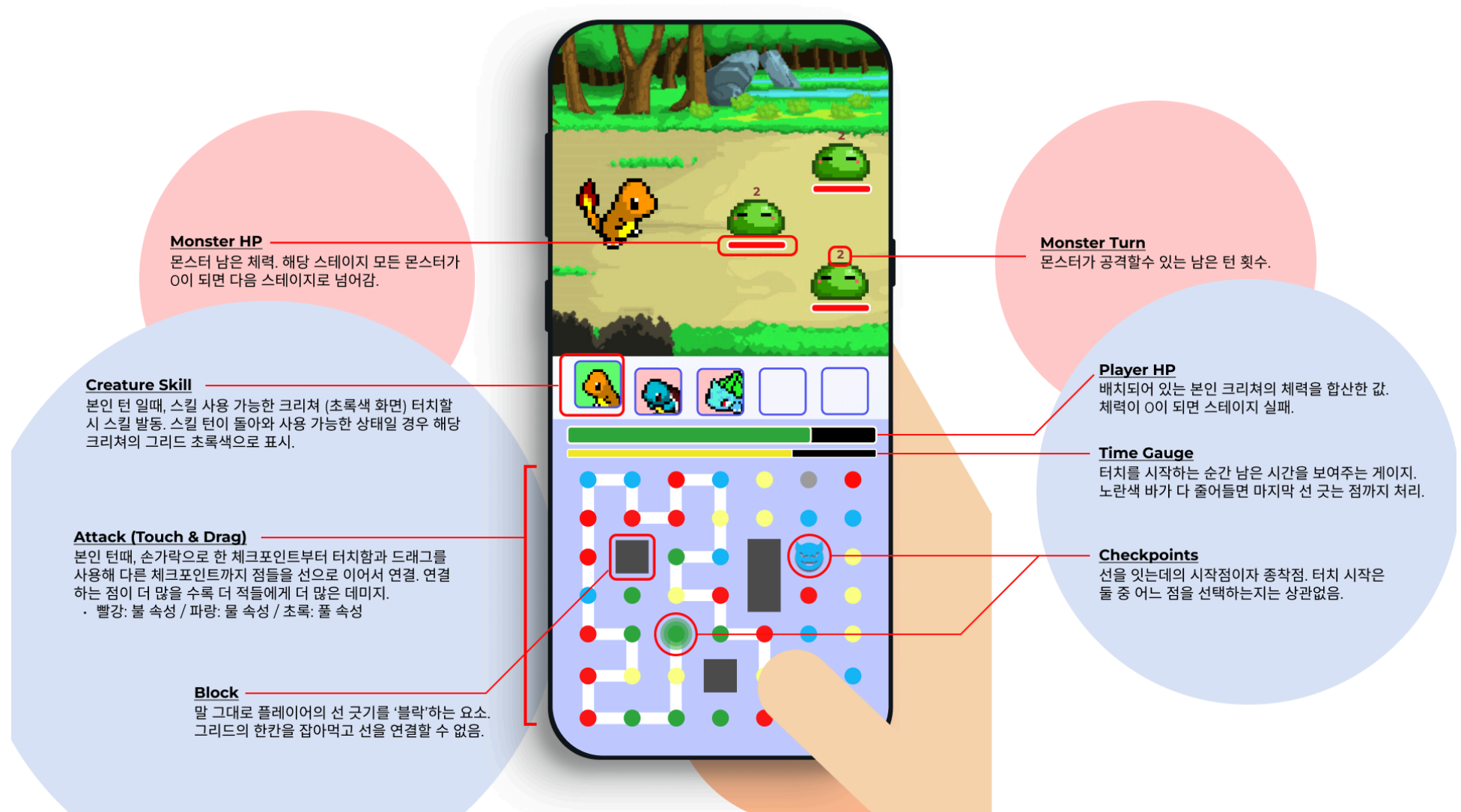
		
1290 * 2796	iPadPro12.9	GalaxyZ Fold2
iPhone	좌우 여백 검은 화면	1000*2673

1.2 벤치마킹

- 원류
 - 퍼즐앤드래곤
- 역사
 - 모바일 퍼즐 **RPG**의 원류는 모바일 게임 산업의 초기에 해당. 초기에는 단순한 퍼즐 게임과 일반적인 **RPG** 요소를 결합한 게임들이 등장했으나, 그 당시에는 퍼즐 **RPG**라는 용어는 사용되지 않았으며, 게임들은 주로 단순한 퍼즐 게임이나 단순한 **RPG**로 분류.
 - 2000년대 후반과 2010년대 초반에는 스마트폰의 보급으로 모바일 게임 산업이 급속히 성장하면서 모바일 퍼즐 **RPG**가 더 많이 등장. 그 중에서도 "퍼즐앤드래곤(Puzzle & Dragons)"이 2012년에 출시되어 모바일 퍼즐 **RPG** 장르의 선두주자로 등장. 이 게임은 퍼즐과 **RPG**를 융합하여 혁신적인 플레이 경험을 제공하면서 많은 인기를 얻기 시작했다.
- 트렌드의 변화
 - 모바일 퍼즐 **RPG**의 트렌드는 시간이 흐름에 따라 다양화.
 - 초기에는 단순한 매칭 퍼즐과 기본적인 **RPG** 요소가 주를 이뤘지만, 시간이 지남에 따라 보다 다양하고 깊은 게임 플레이 요소가 추가.
 - 현재는 다양한 퍼즐 형식과 전투 시스템, 몬스터 육성 시스템, 스토리 전개 등이 결합된 게임들이 많이 등장.
 - 또한 실시간 멀티플레이 모드나 소셜 기능을 강화하여 플레이어들 간의 상호작용을 촉진하는 게임들도 늘어나는 추세.
 - 캐주얼한 요소와 하드코어한 요소를 조합한 하이브리드 게임들도 등장하면서 더 다양한 플레이어들에게 다가갈 수 있도록 유도.

2. 게임 플레이

2.1. 원페이지



3. 스토리

3.1 세계관

트라시아는 귀여운 생물들이 사는 환상적인 행성으로, 정통 판타지 세계의 모습을 갖추고 있다. 이 행성은 네덜란드 인형집을 연상시키는 아름다운 풍경과 다채로운 생물들로 가득찬 곳이다. 각 생물들은 고유한 특성과 능력을 지니며, 다양한 종족들이 함께 공존하는 세계이다.

종족은 총 5가지로 나뉜다.

용족:

불의 힘을 자유자재로 다루는 용족들은 드래곤의 파생으로 화산에 근처에 거주하고 있고 무식하게 강력한 힘을 가지고 있다. 힘과 강인함을 자랑하지만, 종종 무모하고 이기적인 경향을 보인다. 전투와 물리적인 힘에 능하며, 자신들의 이익을 위해서라면 위험을 무릅쓰고 나서기도 한다.

어인

지혜와 지능에 뛰어나며, 고지식한 성향을 지닌다. 물 속에서 특히 뛰어난 능력을 발휘하며, 수많은 지식과 교양을 지니고 있다. 하지만 이 지식에 취해 가끔 교만한 모습을 많이 보인다. 무식과 무모함을 경멸한다.

수인

풀의 힘을 다루며, 배려와 이타심을 가지고 있다. 다른 이들을 도우며, 특히 자연과의 조화를 추구하지만, 평화를 존중하는 그들에게는 수동적인 모습을 보일 때가 많다.

드워프

땅의 힘을 다루며, 인내심이 강하고 신중한 성격을. 침착하고 조심성이 많으며, 자신의 행동에 항상 신중을 기하며, 다소 보수적인 경향을 보인다.

인간

다른 종족보다 튀는 특징은 없지만, 제일 유동적이고 협력을 중요시 하는 종족. 모든 종족 중 힘, 지혜, 배려, 인내, 자유가 잘 섞여있는 특징을 보임.

전통적으로 각 나라는 친선 행사로 그 나라를 대표하는 용사들을 모아 대전을 치루는데, 이 대전은 전사 1, 탱커 1, 마법사 1, 힐러 1, 아처 1로 이루어져있다. 서로 죽이지 않고

전투불능이 될 때까지 치열한 싸움을 치뤄 마지막까지 남은 팀이 이기는 형식으로, 대대로 이러한 스포츠를 통해 각 종족과의 나름 평화를 유지하는 방법이었다.

어느 날, 트라시아 한 가운데에 이상한 차원의 문이 트라시아에 생기고 혼돈이 시작된다. 이 차원문을 통해 처음 보는 생물들이 나오면서 이전에는 없던 악의 힘이 뿜어져 나오면서 트라시아의 몬스터들이 더욱 치열하게 날뛰게 된다.

여러명이 이 문 뒤의 진실을 알고자, 또 트라시아의 평화를 위해 도전해봤지만, 대량으로 나오는 몬스터의 공세로 인해 한명도 성공하지 못했다. 더 이상 희생을 막고자 트라시아의 모든 종족들은 서로의 갈등을 뒤로 두고, 함께 협동하기로 한다.

각 종족의 최고의 전사, 5명의 챔피언들이 모여 도전하지만, 1명 행방불명, 1명 치명상. 그리고 나머지는 전사하게 된다. 행방불명 된 이는 바로 인간 챔피언. 그 이후, 트라시아에는 큰 진동이 울리고 이번에는 하나가 아닌 각지각국에 다른 차원의 문이 열리게 된다.

안 그래도 사이가 좋지 않았던 종족들은 서로 책임을 물으며 자그마한 오해가 큰 갈등으로 발전해 서로 간의 관계가 악화된다. 무엇보다 소수를 제외하고 대부분 종족은 인간을 혐오하게 된다.

다량으로 만들어진 차원의 문에 대응하기 위해 각 나라에서는 용병단을 구성하고 몰려오는 다양한 몬스터에 맞대응을 하지만, 차원의 문은 사라질 기미가 안 보이는 데...

3.2 시나리오

#Prologue: 절망의 날

장소: 트라시아 운명의 호수

???

‘그이는 도대체 무엇을 본걸까?’

(화면 채인지)

피 비린내와 썩은 시체 냄새가 전장을 감싸고 있다.

카이

“거의 다 왔어!”

드레이크

“박살을 내버리자고!”

절대로 섞이지 못할 것만 같던 5종족들이 하나가 되어 차원의 문으로 달려가고 있었다.

차원의 문. 어느 날 트라시아 대륙 중앙에 있는 운명의 호수에 나타난 의문의 나선형 모양의 포탈. 그 문을 통해 이세계 몬스터들이 쳐들어오기 시작해 트라시아는 큰 혼돈이 도래한다. 여러명이 이 문 뒤의 진실을 알고자, 또 트라시아의 평화를 위해 도전해봤지만, 대량으로 나오는 몬스터의 공세로 인해 돌아오는 이는 아무도 없었다. 더 이상 희생을 막고자 트라시아의 모든 종족들은 서로의 갈등을 뒤로 두고, 동맹을 결성한다. 그렇게 각 종족을 대표하는 용사들로 형성된 5인의 챔피언들을 선두로 모든 종족들의 군대가 마지막으로 될 수 있는 전투에 참여한다.

성격이 급한 용족 챔피언 드레이크가 선방에 나선다. 드레이크는 하늘로 날아올라 숨을 깊게 마시더니 화염방사로 몬스터들을 태워버리고 경로를 확보한다.

드레이크

“시시해서 죽고 싶어졌다 ㅋㅋ”

시라

“아아... 진짜 너무 싫어. 저런 저급한 말투는 도대체 어디서 배우는건지...”

드레이크

“지는 못하니까 괜히 시비거는거 보소.”

시라

“하아...”

티격태격하는 순간, 더 많은 몬스터들이 달려오기 시작했고, 어인족 챔피언 시라가 얼음 기동을 생성하여 몬스터들을 얼려버린다. 그녀의 기술은 우아하고 아름다워 마치 예술이라고 해도 과언이 아닐 정도이다.

시라는 드레이코를 하찮은 듯이 쳐다보며 콧방귀를 날린다.

시라
“아까 뭐라고?”

드레이코
“첻. 겉모습만 번지르르 하구만.”

카이
“재네는 이 상황에도 싸우네”

네리스
“둘이 너무 사이가 좋네요~”

쉴틈 새도 없이 계속 몬스터가 나타난다. 이번 몬스터들은 방패와 갑옷으로 단단하게 무장한 상태여서 쉽게 뚫릴 거 같지 않아 보인다.

드레이코
“이걸 보시지!”

드레이코는 날아올라 매의 눈으로 방패 몬스터들을 약점을 파악하고 그들의 가슴을 꿰뚫는다.

드레이코
“키야, 시원하다~”

네리스
“드레이코님, 조심하세요!”

자아도취를 하던 드레이코 뒤에 거대한 몬스터 한마리가 나타나고. 광범위한 고약한 독가스를 뿜어댄다. 방심하던 5인은 독가스를 들이마시고 맹독 상태에 빠진다. 비행하던 드레이코는 결국 독을 들이마시고 풀썩 땅으로 떨어진다.

네리스
‘이대로 가면 끝이야!’

수인족 챔피언 네리스는 얼마 남지 않은 남은 힘을 모아 자연의 힘을 쓴다. 파티원 주변에 초록색 빛이 아우르며 파티원의 독 상태는 치유되고 모두의 체력을 회복시킨다. 하지만 회복이 끝나자마자, 몬스터는 거대한 팔을 들어올린다.

엔데
“다들 내 뒤로!”

드워프족 챔피언 엔데가 기합을 주더니 땅에서 커다란 방패의 형상의 방어막이 만들어진다. 몬스터가 힘껏 내려쳤지만, 땅의 방패로 인해 파티원들의 손끝하나 대지 못하고 오히려 튕겨나가고 몬스터는 몸을 가누지 못하고 비틀거린다.

카이
‘이때다!’

기회를 놓치지 않고, 인간 챔피언 카이는 눈을 감고 기를 모으기 시작한다. 눈을 뜨자, 카이의 눈은 빨간색으로 변해있었고, 인간이라고 믿을 수 없는 속도로 그 거대한 몬스터를 난무한다. 몬스터는 여러 마디로 분해되어 사라지고 만다. 순식간에 일어난 일이라 다른 종족들이 봐도 경이롭다고 느껴질 정도다.

드레이코
“멋있는 건 재가 다 하는구먼.”

시라
“누구처럼 교양 없어 보이지도 않고.”

드레이코
“뭐라고?”

네리스
“자자. 흥분 가라앉히 시구요. 드디어 왔어요.”

어느 순간 문 앞에 다다른 5인의 영웅들. 이세계의 병력이 다 떨어진 것일까? 끊이지 않을 것만 같았던 몬스터 공세도 어느새 잠잠해졌다. 모든 원흉이 시작된 이 곳. 불길한 기운이 뿜어져 나오는 이 문 너머로 진실을 알 수 있을 것만 같은 기분이 든다.

드레이코
“여기까지 오는데 쉽지 않았지.”

시라
“얼마나 많은 희생이 따랐는지...”

네리스
“그 희생으로 인해 저희가 여기까지 올 수 있었죠.”

엔데
“흠...”

뒤를 돌아보니, 각 5종족의 군대는 모두 전멸. 5인의 챔피언들이 시체를 바라보며 안타까운 표정을 짓는다. 하지만 카이는 계속 문만 바라만 볼 뿐이다.

드레이코

“인간. 무슨 일 있나?”

문 앞을 뚫히 바라보던 카이는 입을 다물지 못한 상태로 몸을 떨기 시작한다. 뭔가 고민이 있는듯 카이의 두 눈동자가 흔들리기 시작한다.

카이
“...”

네리스
“카이님?”

카이는 천천히 네리스의 얼굴을 바라보며 눈물을 흘린다. 네리스는 피처럼 붉고, 선명한 그의 눈을 쳐다보며 불길함을 느낀다.

카이
“... 미안해.”

카이는 떨리는 손으로 검을 쥐고 같은 편이었던 나머지 챔피언들을 향해 크게 휘두른다. 큰 검기가 4명의 챔피언들을 순식간에 베어버리고, 엄청난 치명상을 맞은 챔피언들은 쓰러진다. 그렇게 드레이크, 시라, 그리고 네리스는 말을 꺼내기 전에 허무한 죽음을 맞이한다. 강한 내구성 덕이었을까, 유일하게 살아남은 엔데가 카이를 향해 손을 뻗는다.

엔데
“카이, 도대체 왜...”

카이는 아무 말 없이 차원의 문으로 들어간다. 카이가 들어간 후, 차원의 문은 크게 굉음을 내더니 사라져버린다. 엔데는 결국 동료들을 모두 잃고, 의문만 남은채 기절한다.

(화면 체인지)

카이, 최초로 차원의 문을 들어간 인간. 그가 문으로 넘어간 이후 각지각국에 또 다른 차원의 문이 생기 시작했다. 추후 차원의 문 습격에 실패한 이 날을 ‘절망의 날’이라 칭하게 된다. 그렇게 트라시아는 보다 더 큰 위기에 처하게 되는데.

그이는 도대체 무엇을 본걸까?

[상세 세부 내역](#)

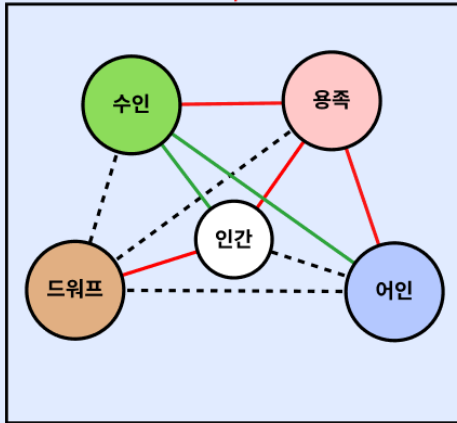
3.3 관계도

트라버즐 갈등 구조

— 우호
— 적대
.... 중립

팩션 구조

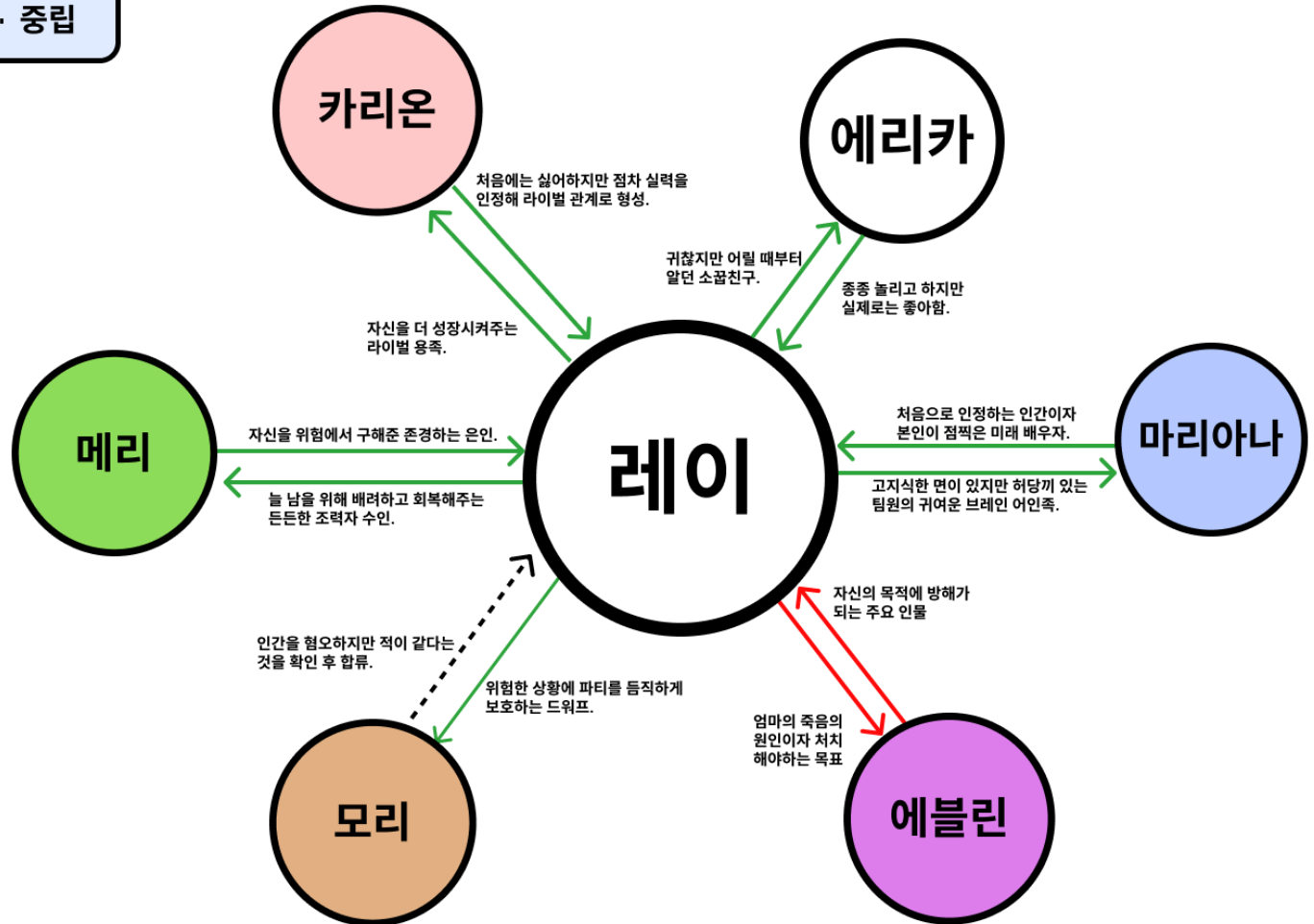
트라시아
몬스터



이세계
몬스터

이세계
종족

주인공 중심 관계 구조



4. 캐릭터

4.1 주인공

- 이름은 일단 '레이'로 작명. 추후에는 플레이어마다 정하는 [아이디]로 정해진다.
- 인간형이며 차원의 문으로 인해 아픈 과거를 가지고 있다. 이세계 몬스터, 종족들에 대한 복수심을 가지고 모험을 떠난다.

5. 스킬

일반적인 (내 순서) > (일반 공격) > (적 순서) > (일반공격)의 턴 베이스 게임플레이 progress를 조금 더 다채롭게 진행하기 위해 심어진 캐릭터 및 몬스터의 특수 능력.

리더 스킬을 제외하고 모든 스킬은 캐릭터 및 몬스터가 쓸 수 있다. 다시 말해, 스킬 효과 자체는 똑같이 쓸 수 있다. 스킬에 데미지 혹은 버프/디버프를 누구에 주느냐에 따라서 몬스터의 스킬이 될수도 있고, 플레이어의 스킬이 될 수도 있다. 이팩트는 다를 수 있지만, 효과 위주로 정리해 놓은 상태이기 스킬의 효과 자체는 똑같다.

스킬 타겟 스키마)

field	description	extra_description
skill_target	#플레이어의 스킬이 적용되는 대상	0: 캐릭터 (플레이어), 1: 몬스터
Eskill_target	#몬스터의 스킬이 적용되는 대상	0: 캐릭터 (플레이어), 1: 몬스터

5.1. 리더 스킬

각 캐릭터마다 가지는 다양한 고유 패시브 스킬. 전투에 임했을 때 조건 없이 지속적으로 발동이 되있는 스킬. 이 스킬들은 오로지 플레이어에게만 적용되고 플레이어만 가지는 고유 능력이다 (몬스터는 리더 스킬이 없다).

5.2. 액티브 스킬

일반적인 공격 외의 몬스터 혹은 플레이어가 쓸 수 있는 능동적인 특수 능력. 스킬은 몬스터와 캐릭터 둘 다 각자의 턴에 쓸 수 있지만 각자 쓸 수 있는 조건이 조금 다르다. 대상이라는 말은 몬스터 혹은 캐릭터 둘다 적용되는 단어다.

5.2.1. 턴 횟수

턴 횟수(turn_left)이란 남은 순서 값을 말하며, 모든 캐릭터랑 몬스터가 액티브 스킬을 쓰기 위한 코스트(조건여부)이다. 턴 횟수가 0이 될 경우, 스킬이 발동 가능해진다. 하지만 캐릭터랑 몬스터의 스킬 턴의 방식은 조금 다르다.

- 캐릭터
 - 캐릭터의 스킬들은 코스트가 각 스킬에 따라 다르게 측정된다. 따라서 캐릭터 위주가 아닌 스킬 위주로 정해진다.
 - 스킬 발동 후, 코스트의 원래 값으로 되돌아가며 다시 쓰기 위해선 턴 횟수가 다시 0을 찍어야 사용 가능해진다.
- 몬스터
 - 몬스터는 스킬 위주가 아닌 몬스터 자체의 데이터의 의해 턴 횟수가 달라진다. 몬스터마다 가지고 있는 턴 횟수가 달성 되었을 때 실행된다.

턴 횟수에 대한 스키마)

field	description	extra_description
turn_left	플레이어 스킬을 사용하기 까지 필요한 턴 횟수.	0을 달았을 때, 각 스킬을 소유한 캐릭터의 스킬이 발동 가능해진다.
Eturn_left	몬스터가 행동하기 까지 남은 턴 횟수	이 수치가 0을 달았을 때, 몬스터는 공격 혹은 스킬을 쓸 수 있게 되며, 다시 플레이어 순서로 돌아갈때 수치가 원값으로 되돌아간다.

5.2.2. 공격 스킬

대상(캐릭터 혹은 몬스터)의 일정 HP를 깎을 수 있는 능력. 트리거가 발생하는 이벤트랑 별개의 행동이므로 데미지 값은 트리거와 따로 처리를 한다. 적 같은 경우 물리공격력의 영향을 받는다.

5.2.3. 버프/디버프 스킬

- 캐릭터: 플레이어가 사용할 경우 일시적으로 캐릭터의 기본 능력치 혹은 상태를 강화시키거나 플레이어에게 게임플레이에 유리한 조건을 만들어준다.적의 버프를 제거하거나, 적의 상태를 악화시켜서 플레이어에게 조금 더 유리한 상황을 유도할 수 있게 만드는 스킬. 모든 적에게 적용된다
- 몬스터: 몬스터가 사용할 경우 일시적으로 몬스터의 기본 능력치 혹은 상태를 강화하거나, 플레이어에게 디버프를 걸어서 게임플레이를 조금더 도전적으로 만든다.