

# 레드 티아라 GDD 문서



분류	내용
작성 일자	2024-11-07
작성자	류승재

수정 일자	수정 내역

## 0. Index

---

### 레드 티아라 목차

<b>1. 게임 소개 .....</b>	<b>3</b>
1.1 게임 개요 .....	3
1.2 원페이지 기획서 .....	3
<b>2. 게임 스토리 .....</b>	<b>4</b>
2.1 줄거리 .....	4
2.2 주요 캐릭터 개요 .....	5
2.3 오프닝 시나리오 .....	7
<b>3. 게임 메카닉스.....</b>	<b>14</b>
3.1 플레이어 조작키 .....	14
3.2 전투 시스템.....	15
3.3 몬스터 .....	21
<b>4. 레벨 디자인 .....</b>	<b>22</b>
<b>5. UI / UX .....</b>	<b>23</b>
4.1 UI 씬 플로우 .....	23
<b>5. 기타.....</b>	<b>24</b>

# 1. 게임 소개

---

- ▶ 본 게임은 다양한 액션 요소와 컨트롤 요소를 중심으로 기획한 게임입니다.
- ▶ 패링, 회피, 콤보 등 다양한 전투 요소를 융합하는 원신 라이크 게임이라는 초기 구상과 목표를 가지고 관련 내용들을 기획했습니다.

## 1.1 게임 개요

---

분류	내용
게임 제목	레드 티아라
게임 장르	3D 액션 오픈월드 / 프리 카메라 ( 백뷰, 솔더뷰 ), TPS
사용 엔진	미정
그래픽	3D 카툰 그래픽
주요 특징	다양한 액션 요소

## 1.2 원페이지 기획서

---

- ▶ 추후 추가 예정

## 2. 게임 스토리

---

- ▶ 레드 티아라의 스토리를 담고 있는 파트입니다.
- ▶ 본 게임의 세계관은 다양한 서브컬처 요소를 활용할 수 있는 게임 세계관을 작성하고 싶었기에 "이세계 판타지"와 "어반 판타지"를 적절하게 결합한 세계관을 구성했습니다.

### 2.1 줄거리

---

- ▶ 판타지 세계관의 왕국 "엘데나"의 말괄량이 공주인 "릴리안"은 답답하고 따분한 공주라는 신분에서 벗어나고 싶었습니다. 그렇기에 "릴리안"은 완전히 새로운 세계에서 새로운 모험을 시작하기 위해 "차원 마법"을 통해 다른 차원으로 이동하려는 계획을 세우게 됩니다.
- ▶ 오랜 기간의 준비 끝에 "릴리안"은 차원 마법을 통해 자신이 살던 세계를 떠나 어반 판타지 세계관의 도시 "노바리스"로 차원 이동을 하는 것에 성공합니다. 완전히 새로운 풍경에 매료된 릴리안은 천천히 노바리스 속 생활을 즐기지만, 한 가지 큰 문제를 발견하고 맙니다.
- ▶ 그것은 바로 자신의 차원 마법으로 생성된 차원의 틈을 타고 판타지 세계의 마물들이 하나 둘 "노바리스"로 넘어오기 시작한 것입니다. 그리고 그 마물들은 사람들을 습격해 많은 사람들에게 피해를 주었습니다.
- ▶ "아, 이거 망했네." "릴리안"은 생각했습니다.



- ▶ 그렇게 "릴리안"은 자신의 잘못을 수습하기 위해 여러 활동을 펼치게 되고, 그 활동 도중에 만난 여러 동료들과 함께 '도시 괴담 프로젝트'를 실행해 "노바리스"로 넘어온 마물들을 다시 원래 세계로 돌려보내고, 그 일련의 사건을 도시 괴담으로 취급해 얼버무리려고 노력합니다.


2.2 주요 캐릭터 개요

▶ Copilot을 활용한 AI 이미지 제작을 통해 레퍼런스 이미지를 확보했습니다.

▶ [ 릴리안 ]

항목	세부 내용
레퍼런스 이미지	
이름	릴리안
성별	여성
타입	메인 딜러
특징	<p>갈색 단발 머리, 티아라 ( 엘데나 왕국에서는 진짜 티아라를, 도시 노바리스에서는 에이가 준 티아라 모양 머리핀을 사용한다. )</p> <p>드레스보다는 활동성이 높은 복장을 선호함.</p> <p>노바리스에서는 후드티만 입을음. ( 후드티 성애자 )</p> <p>말괄량이, 말썽쟁이, 즉흥적이고 호기심이 많으며 적극적인 성격</p>

▶ [ 에이 ]

항목	세부 내용
레퍼런스 이미지	
이름	에이
성별	여성
타입	서브 딜러
특징	<p>흑장발, 날카로운 눈매</p> <p>항상 차갑고 냉정해 보이지만 사실은 주변에 크게 관심이 없을 뿐.</p> <p>뒷세계에서 노바리스에서 일어나는 각종 문제를 해결하는 해결사 역할을 맡고 있다. 주로 조직 간의 다툼이나 거대 기업의 음모 등을 저지하는 역할을 맡아왔다.</p> <p>노바리스 세계에서는 뒷세계에서 은밀하게 활동해야 했기 때문에 친구가 없었고, 그렇기에 다른 세계에서 온 킬리안과는 쉽게 친구가 될 수 있었다.</p> <p>생각보다 마음이 여리고, 동화 속 세계의 공주라는 포지션에 동경을 가지고 있다.</p>

## 2.3 오프닝 시나리오

▶ 레퍼런스로 사용되는 이미지는 예시 이미지로 세부적인 캐릭터의 외형보다는 장면적인 묘사를 중심으로 Copilot AI 이미지 생성을 통해 생성되었습니다.

▶ [ # Scene 1 ] : 릴리안의 회상 장면



흑백 화면으로 릴리안의 회상 장면이 제시된다.

왕비가 릴리안을 바라보는 것처럼 위에서 아래로 내려다보는 카메라로 릴리안의 모습을 비춘다.

릴리안의 어머니, 왕비 '리오네'가 어린 '릴리안'에게 티아라를 씌워 준다.

릴리안은 그런 어머니의 손길을 거부하지는 않지만, 어딘가 뚱한 표정으로 어머니를 바라보고 있다.

캐릭터	대사
왕비	"릴리안, 당신은 엘데나 왕국의 왕녀로서 '책임'이란 무엇인지 알 필요가 있습니다.
릴리안	"책임이요?"
왕비	"당신은 언제나 엘데나 왕국의 왕이 되어 이 나라를 이끌 사람이 될 테니까요."
왕비	"누군가를 이끄는 사람이 되기 위해 많은 것을 배우고, 또 이해해야 합니다."

왕비는 손을 뻗어 릴리안을 가볍게 쓰다듬는다.

캐릭터	대사
릴리안	"어머니 저는....."

화면이 서서히 암전.

### ▶ [ # Scene 2 ] : 릴리안의 회상 장면

트렌지션 없이 문이 갑작스럽게 쿵 하며 열리는 장면으로 장면이 전환된다.

문을 박차고 뛰어나오는 릴리안, 회상 장면 시점의 릴리안에 비해서 조금 성장한 모습이다.

티아라(릴리안의 **책임**을 상징하는 소재)가 릴리안의 머리에서 떨어져 바닥에 튕기며 구른다.



릴리안 1인칭 시점으로 왕궁의 복잡한 공간을 넘나들며 화려하게 뛰어다닌다.

릴리안이 왕궁 정문을 빠져 나오며 다시 3인칭 화면으로 전환.

하지만 빠져 나온 곳에서 릴리안의 어머니(왕비)가 정원에 물을 주며 싱긋 웃는다.



캐릭터	대사
왕비	"어머나 릴리안, 어딜 그렇게 급하게 가시나요?"
릴리안	"엑."
왕비	"아직은 쉬는 시간이 아닌 걸로 알고 있는데요."
릴리안	"아뇨 그게 어머니, 잠깐 일이 생겨서....."
왕비	"어디 한번 들어나 볼까요? 무슨 일인가요?"
릴리안	"잠깐 화장실을....."
왕비	"어머어머, 여긴 화장실과 정반대 방향인데요?"
릴리안	"....."

격렬하게 열렸던 문이 이번에는 반대로 다시 쿵 하고 닫히며 씩 종료. ( 다시 갇히는 릴리안 암시 )

### ▶ [ # Scene 3 ] : 차원마법에 흥미를 가지게 된 릴리안

도서관에서 지루하게 공부를 하는 릴리안의 모습이 먼 거리에서 비춰진다.

짧은 장면들을 연속해서 보여주며, 릴리안이 공부를 얼마나 싫어하는지 암시한다.

[1] 거꾸로 누워 건성건성 책을 보는 등 마는 등 하는 릴리안의 모습

[2] 꾸벅꾸벅 졸다가 책 무더기를 넘어뜨리는 릴리안의 모습

[3] 안경을 끼고 안경을 숙 밀어올리며 폼을 잡는 릴리안의 모습, 칠판에는 공부와는 상관없이 전혀 없는 엉뚱한 단어들이 적혀 있다.

[4] 결국 못 버티겠다며 책 무더기 사이에 몸을 던져 뛰어들고 가만히 누워 천장을 바라본다.

캐릭터	대사
릴리안	"지루하네, 정말....."

다리를 흔들거리며 멍하니 책들을 바라보고 있던 도중, 릴리안의 눈에 문득 책 한 권의 제목이 눈에 들어온다.

캐릭터	대사
릴리안	"차원 마법, 이세계를 향한 통로....."

이거다. 릴리안은 눈을 반짝이며 책을 펴들고 깊게 공부를 하기 시작한다.

#### ▶ [ # Scene 4 ] : 차원마법에 흥미를 가지게 된 릴리안

주변 사람들 몰래몰래 차원 마법을 공부한 릴리안은 결국 차원 마법을 완성했고, 다른 세계로 가는 통로를 열 수 있게 된다.

가벼운 주문과 마법진을 이용해 릴리안은 조심스럽게 차원문을 열었고, "노바리스"로 향하는 차원문을 생성하는 데 성공한다.

새로운 모험에 눈을 반짝이며 릴리안은 차원문을 향해 손을 뻗었고, 쏟아지는 빛과 함께 노바리스로 이동하는 데 성공한다.

노바리스에는 릴리안이 모르는 다양한 새로움이 펼쳐져 있다.

노바리스에서 새로운 무언가를 즐기는 릴리안의 모습들이 묘사된다.

짧은 장면들의 연속 재생.

[1] 떠다니는 부유 자동차

[2] 떠들썩한 시장 풍경

[3] 교복을 입고 카페에서 수다를 떠는 아이들의 모습

릴리안이 만족하며 다음 장소로 이동하려고 했지만 갑작스럽게 커다란 비명소리가 들려온다.

캐릭터	대사
여성 시민	“까아아아! 저게 뭐야! 괴물이야!”
릴리안	“괴물? 이곳에도 마물 같은 게 있는 건가?”

릴리안은 호기심에 비명소리가 들리는 쪽으로 달려간다.

그리고 가볍게 장면이 전환되고, 릴리안이 놀라는 모습이 화면에 표시된다.

릴리안이 만든 차원의 틈을 타고 **[마물]** 이 노바리스로 넘어오는 모습이 화면에 표시된다.

#### ▶ [ # Scene 5 ] : 책임을 이해하는 과정



아 이거 망했네

멍한 표정으로 마물을 바라보는 릴리안의 모습.

자신이 연 차원 포탈 때문에 몬스터가 노바리스로 넘어오다니. 릴리안은 상당히 당황한 모습이다.

마물이 그런 릴리안을 습격한다.

돌격해오는 마물의 공격을 피하려는 릴리안을 에이가 재빠르게 다가와 구한다.

전반적으로 검은 복장의 “에이”가 무심하게 릴리안에게 말한다.

캐릭터	대사
에이	"너 거기서 가만히 있다가는 죽는다?"
릴리안	"아, 으... 으응. 고마워.(떨떠름한 말투로)"
에이	"뭔가 반응이 수수하네. 너 이 괴물에 대해 뭔가 알고 있는 거라도 있어?"
릴리안	"아! 진짜 죽는 줄 알았네! 덕분에 살았어! 엄청 고마워! ( 과장된 목소리로 )"
에이	"그렇군. 너랑 엄청 연관이 깊다는 건 알 것 같네."
릴리안	"아... 음... 네에....."
에이	"추궁은 나중에 할 테니까. 우선 도와주지 않을래? 책임을 조금이라도 느끼고 있다면 말아야."
릴리안	"하아, 일단은 수습해야겠지....."

<< 플레이 씬으로 연결 >>

<< 전투 시스템 튜토리얼 씬 시작 >>

## ▶ [ # Scene N1 ] : [ 생략 부분 ]

릴리안이 에이에게 자신이 벌인 일에 대해 설명하는 장면.

컷씬이 아닌 인게임 스토리로 제공.

추후 릴리안이 저지른 사건을 수습하기 위한 "도시괴담 프로젝트"를 설립하는 과정을 설명.

"도시 괴담 프로젝트"는 마물로 인해 일어난 일련의 사건들을 도시괴담으로 만들어 얼버무리는 프로젝트이다.

▶ [ # Scene N1 ] : 새로운 책임, 그리고 티아라

도시괴담 프로젝트를 실행하고, 새롭게 만난 두 사람의 모습이 길거리를 걷는 모습이 비춰진다.

길을 걷던 도중, 악세서리 가게에서 붉은색 티아라 모양 머리핀을 발견한 에이는 머리핀을 들어 릴리안에게 전해준다.

캐릭터	대사
에이	"자, 선물이야."
릴리안	"선물"
에이	"왕궁에서 쓰는 티아라는 여기서 쓰고 다니기는 힘들잖아? 눈에 띄기도 하고, 떨어지기도 쉽고."
에이	"그러니까 여기 있을 때는 이걸 끼는 걸로."
릴리안	"티아라....."

저지른 일들에 대한 후회와 자신의 책임을 다시 한번 깨닫게 된 복잡한 표정.

하지만 릴리안은 굳게 마음을 다잡고 에이가 준 티아라 모양 머리핀을 머리에 단다.

캐릭터	대사
릴리안	"어때? 잘 어울려?"
에이	"응, 잘 어울리네. 앞으로도 잘 부탁해. 공주님."
릴리안	"으음, 역시 그냥 놀리고 싶었던 거 아니야?"
에이	"아냐아냐, 정말 잘 어울린다고 생각해서 산 거니까."
릴리안	"정말로? ( 의심스러운 목소리 )"

서로 투닥거리며 길거리는 걷는 모습이 페이드 아웃 되면서 현대 도시 "노바리스"의 전경이 펼쳐진다.

### 3. 게임 메카닉스

---

▶ 게임을 개발하면서 필요한 시스템의 기초 설명, 가벼운 데모 버전 구현 등의 내용이 담겨 있습니다.

#### 3.1 플레이어 조작키

---

- ▶ 플레이어가 사용할 수 있는 조작키에 관련된 설명입니다.
- ▶ 세부 내용에 관해서는 추후 설명됩니다.

조작	Key 할당 혹은 조작 방법
기본 조작	
이동키	W A S D
점프	Space
상호 작용	F
캐릭터 확인	C
달리기	좌측 Shift ( 1초 이상 홀드 )
맵 확인	M
파티 구성 확인	P
전투 파트	
기본 공격	마우스 좌클릭 ( 짧은 클릭 )
가드 브레이크	마우스 좌클릭 ( 홀드 )
회피(구르기)	좌측 Shift ( 짧은 클릭 )
액션 스킬	E
콤보 시동기	R ( 궁극기 )
카운터 어택	Q
패링	마우스 우클릭
아이템	1, 2, 3 ( 숫자열 )

## 3.2 전투 시스템

▶ 전투에 관련된 시스템에 관한 설명을 담은 파트입니다.

### [1] [ 기본 전투 시스템 설명 ]



▶ 본 게임의 가장 기초적인 전투 시스템을 표현한 이미지입니다.

▶ 플레이어는 “기본 공격”, “패링”, “카운터 어택”, “가드 브레이크” 등의 행동을 통해 적 몬스터의 “콤보 게이지”를 증가시키고, “콤보 게이지”가 일정 이상 쌓이면 “콤보 시동기”를 통해서 적에게 고데미지를 부여할 수 있습니다.

▶ 콤보 게이지는 적 개개인이 가지고 있습니다.

▶ 유사 시스템으로는 세키로의 “체간 시스템”이 있습니다. 세키로의 용어로 설명을 하자면, 튕겨내기(패링) 등의 행동을 통해 적의 체간(콤보 게이지)을 깎고, 체간이 전부 소모된 적에게 인살(콤보 시동기)을 넣는 행위와 유사합니다.

▶ 관련 용어에 관한 세부 내용은 다음 페이지에 정리했습니다.

## [1] [ 기본 공격 ]



조작	Key 할당 혹은 조작 방법
기본 공격	마우스 좌클릭 ( 짧은 클릭 )

- ▶ 플레이어가 적에게 데미지를 줄 수 있는 가장 기본적인 방법.
- ▶ 캐릭터 별로 3단 ~ 5단계의 기본 공격 단계를 보유합니다.
- ▶ 각 캐릭터는 고유의 기본 공격 모션을 가집니다.
- ▶ 각 기본 공격 단계에는 적을 밀어내며 경직을 줄 수 있는 넉백 가능성이 존재합니다. 넉백은 각 몬스터의 고유 특성에 따라서 적용 여부가 변경됩니다.
- ▶ 각 기본 공격 단계에는 적의 "콤보 게이지"를 채워줄 수 있는 가능성이 존재한다. 기본 공격의 단계가 높으면 높을수록 높은 콤보 게이지를 채워줍니다.
- ▶ 플레이어의 기본 공격력 \* 각 공격 단계의 데미지 배율 = 적에게 기본 공격을 통해 줄 수 있는 데미지 ( 적의 방어력 등의 상황을 통해 부여하는 데미지는 증가하거나 감소할 수 있습니다. )
- ▶ 관련 데이터 스키마 ( 기본 공격 단계는 5단계를 넘지 않기 때문에 배열 크기는 5 )

index	Field	Type	Detail
1	Normal_Atk_Damage	Float[5]	기본 공격의 데미지 배율 ( 배열 )
2	Can_KnockBack	Bool[5]	기본 공격의 넉백 가능성 ( 배열 )
3	Normal_Atk_CG	Float[5]	기본 공격이 채워주는 콤보 게이지 수치 ( 배열 )



## [2] [ 패링 ]



조작	Key 할당 혹은 조작 방법
패링	마우스 우클릭

- ▶ 정확한 타이밍에 적의 공격을 방어하는 기술입니다.
- ▶ 정확한 타이밍에 패링을 입력하지 않으면 방어하지 못하고 그대로 적의 공격의 데미지를 받게 됩니다. ( 주로 모션이 큰 기술을 패리하게 됩니다. )
- ▶ 다양한 기술을 패링할 수 있으며, 패링이 성공하면 적의 콤보 게이지를 채워줍니다.
- ▶ 각 캐릭터마다 고유한 패리 가능 프레임, 패리 지속 프레임을 가지고 있으며 이에 따라 각 캐릭터는 서로 다른 패링 성능을 가지게 됩니다. ( 캐릭터의 성능 차별화를 위해 )
- ▶ 패링 성공의 범위는 이렇습니다.

패링 입력	패링 시작 프레임 <= 패링 성공 <= 패링 시작 프레임 + 패링 지속 프레임	패링 실패
-------	---	-------

### ▶ 패링 관련 데이터 스키마

index	Field	Type	Detail
1	Parry_CG	float	패링 성공 시 채워주는 콤보 게이지 수치
2	Parry_Start_Frame	float	패링 시작 프레임
3	Parry_Sustain_Frame	float	패링 지속 프레임

### [3] [ 카운터 어택 ]



조작	Key 할당 혹은 조작 방법
카운터 어택	Q

- ▶ 철권의 캐릭터 스티브의 “퀵 훅” 기술을 모티브로 제작된 기술입니다.
- ▶ 적의 공격을 읽고, 더 빠른 기술로 받아치는 기술입니다. 본 게임에서는 상대방의 특수 기술 ( 몬스터 설계 파트에서 정리 ) 에 반응해 카운터 어택을 입력하고, 상대방의 공격을 받아 내며 역공하는 형식의 시스템으로 제작하였습니다.
- ▶ 상대방 특수 기술 시전 후 '30프레임(0.5초) ~ 40프레임(0.67초) ( 변경 가능 )' 내에 카운터 어택 키를 입력하면 카운터 어택을 성공할 수 있습니다.
- ▶ 카운터 어택에 성공하면 많은 양의 콤보 게이지를 채워주지만, 실패하면 적에게 받는 특수 기술 데미지가 증가합니다.

#### ▶ 카운터 어택 관련 데이터 스키마

index	Field	Type	Detail
1	CounterAtk_CG	float	카운터 어택 시 채워주는 콤보 게이지 수치

#### [4] [ 가드 브레이크 ]



조작	Key 할당 혹은 조작 방법
가드 브레이크	마우스 좌클릭 ( 홀드 )

- ▶ 상대방의 두터운 가드를 부수고, 많은 양의 콤보 게이지를 채워주는 기술입니다.
- ▶ 사용 모션과 기술 시전 후 딜레이가 무척 크기 때문에 적에게 공격당할 위험이 큰 기술입니다. 중간 강력한 공격을 받으면 시전이 취소되기 때문에 신중한 사용을 요구합니다.
- ▶ 주로 방어력이 높고, 가드 비율이 높은 보스를 상대할 때 사용하며 거대한 보스를 상대할 때 유용하게 사용됩니다.
- ▶ 움직임이 민첩한 적은 플레이어의 가드 브레이크 기술에 우선적으로 반응해 회피합니다.

index	Field	Type	Detail
1	GuardBreak_CG	float	가드 브레이크 시 채워주는 콤보 게이지 수치
2	GuardBreak_StartFrame	float	가드 브레이크의 발동 프레임
3	GuardBreak_AfterFrame	float	가드 브레이크가 빛나간 이후 플레이어의 경직 프레임

#### [4] [ 관련 시스템 요약 ]

Field	특징	리스크
패링	<b>[ 특징 ]</b> 정확한 타이밍에 방어하는 기술	<b>[ 리스크 ]</b> 타이밍을 놓치면 그대로 데미지를 받게 됨.
카운터 어택	<b>[ 특징 ]</b> 상대방의 공격을 읽고, 더 빠른 기술로 받아치는 기술.	<b>[ 리스크 ]</b> 실패하면 받는 데미지가 증가함.
가드 브레이크	<b>[ 특징 ]</b> 상대방의 가드를 부수고 확정 콤보 시동기를 맞출 수 있는 사용 모션이 큰 기술.	<b>[ 리스크 ]</b> 사용 모션이 큰 만큼 이후 딜레이에 공격당할 가능성 존재.

[ 기술 시전 프레임 ] : 패링 < 카운터 어택 < 가드 브레이크 ( 뒤로 갈수록 느린 기술 )

### 3.3 몬스터

---

#### [1] [ 하급 몬스터 ]

- ▶ 본 게임의 하급 몬스터는 일반적으로 "경직 무시"가 없도록 설계한다.
- ▶ 리스크를 가지는 "콤보 시동기"를 필드에서 노리스크로 사용할 수 있도록 디자인함으로써 "핵 앤 슬래시" 요소를 자연스럽게 느낄 수 있도록.

#### [2] [ 보스 몬스터 ]

- ▶ 크게 "인간형 보스 ( 패링 중심으로 공략 )" / 중간형 보스 ( 카운터 어택을 중심으로 공략 ) / 거대형 보스 ( 가드 브레이크를 중심으로 공략 ) 로 보스 몬스터를 분리하려고 함.
- ▶ 추후 추가 예정

## 4. 레벨 디자인

---

- ▶ 본 게임의 레벨 디자인을 다루는 파트입니다. ( 추후 예정 )

## 5. UI / UX

---

▶ 본 게임의 UI / UX를 다루는 파트입니다. ( 추후 추가 예정 )

### 4.1 UI 씬 플로우

---

## 5. 기타

---

- ▶ 추후 추가 예정