|  |
| --- |
| [모바겜] |
| [동물서바이벌] |
| [ GDD ] |

|  |
| --- |
| min seok seo  2024-7-10 |

목차

[**1. 게임 개요 (Game Overview)** 3](#_Toc185240817)

[1.1 문서 개요 3](#_Toc185240818)

[1.2 기획의도 3](#_Toc185240819)

[1.3 게임 개요: 게임의 주요 장르(액션, 슈팅, 어드벤처). 4](#_Toc185240820)

[**2. 게임 콘셉트 (Game Concept)** 5](#_Toc185240821)

[2.1 게임 콘셉 5](#_Toc185240822)

[2.3.1 기본 조작 및 자동 전투 5](#_Toc185240823)

[2.3.2 스테이지 기반 던전 전투 6](#_Toc185240824)

[2.3.3 캐릭터 성장 시스템 7](#_Toc185240825)

[2.3.4 수집형 콘텐츠 8](#_Toc185240826)

[2.2 게임플레이 요약 8](#_Toc185240827)

[**3. 세계관 및 스토리 (World and Story)** 10](#_Toc185240828)

[3.1 세계관 및 주요 스토리 10](#_Toc185240829)

[3.2 플레이어 캐릭터 10](#_Toc185240830)

[3.3 NPC 및 역할 (Non-Playable Characters). 11](#_Toc185240831)

[3.4 몬스터 및 보스 (Enemies and Bosses) 11](#_Toc185240832)

[**4. 시스템 – 조작, 전투** 0](#_Toc185240833)

[4.1 기본 조작: 기본적인 조작 방법 및 버튼 구성. 0](#_Toc185240834)

[4.2 전투 시스템: 전투 메커닉스 및 전략. 0](#_Toc185240835)

[**5. 던전 컨셉, 시스템** 1](#_Toc185240836)

[5.1 던전 플레이 시간 설계 1](#_Toc185240837)

[5.2 던전 구성 2](#_Toc185240838)

[5.2 던전 시스템 3](#_Toc185240839)

[**6. 미션 및 퀘스트** 4](#_Toc185240840)

[6.1 퀘스트 4](#_Toc185240841)

[6.2 사이드 미션: 부가적인 퀘스트와 보상. 4](#_Toc185240842)

[6.3 임무 생성 시스템: 임무 생성 및 관리 방식. 4](#_Toc185240843)

[**7. 장비 및 아이템** 5](#_Toc185240844)

[7.1 장비 5](#_Toc185240845)

[**8. 경제 시스템 (Economy System)** 6](#_Toc185240846)

[멀티플레이 및 소셜 (Multiplayer and Social Systems) 6](#_Toc185240847)

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 날자 | 내용 | 기타 |
| 2024.07.10 | GDD 문서 생성 |  |
| 2024.07.11 | 목차, 기획의도 정리 |  |
| 2024.07.12 | 파일 깨짐 -> 복구 실패 -> 다시 재작 |  |
| 2024.07.13 | 아이템 – 장비 목록 정리 |  |
| 2024.07.14 | 게임 개요, 콘셉 작성, 장비 수치 추가 |  |
| 2024.07.18 | 1. 게임개요, 2. 게임 콘셉 작성 |  |
| 2024.12. 16 | 게임 컨셉 변경으로 인한 gdd 수정 |  |

기록

# **1. 게임 개요 (Game Overview)**

## 1.1 문서 개요

* 본 문서는 모바일 대상 게임 ‘**동물 서바이벌**’의 개발 개요를 다룬다.
* 테이블, 사용방식 등 자료가 필요한 부분은 다른 문서로 연결된다.

## 1.2 기획의도

* **일상 속 사소한 악을 처리:** 길거리 흡연자, 만취자 등 사소하지만 악한 요소를 상대하며 스트레스 해소
* **짧고 간단한 플레이**: 약 **10분 내외**의 짧은 게임 세션으로 일상 속 소소한 즐거움 제공.
* **성장의 재미**: 장비, 스킬, 능력치 등 점진적인 성장의 성취감 제공.
* **간단하고 직관적인 조작**: 학습 곡선을 낮추고 누구나 쉽게 즐길 수 있는 플레이 경험

## **1.3 게임 개요**: 게임의 주요 장르(액션, 슈팅, 어드벤처).

|  |  |
| --- | --- |
| 게임 개요 | |
| 이름 | 동물 서바이벌 | |
| 플랫폼 | 모바일 (Andorid / iOS) | |
| 장르 | * 액션, 로그라이크, 수집형 성장 요소 | |
| 세계관 | * 반려동물을 키우며 바쁜 삶을 살아가는 일상 * 모종의 이유로 기운이 퍼진 세계는 사람들에게 악한 마음을 자극해 쉽게 악을 행하게 한다. * 이를 지켜본 반려동물들은 악으로부터 주인을 지키기 위해 직접 악의 원인을 해결한다 | |
| 게임 진행 요약 | 1. 탐험 장비를 세팅 후 던전 진입 2. 던전에서 적을 처치하고 다양한 아이템과 경험치를 획득 3. 적을 처치하고 얻은 경험치와 아이템을 통해 능력을 배우거나 장비를 강화 4. 던전을 클리어 하며 얻은 재화로 필요한 장비를 강화하고 캐릭터를 해금하며 다음 스테이지에 도전 5. 반복 | |
| 핵심 타겟 | * 10~30대 바쁜 삶을 일생을 보내는 학생 및 직장인. * 탐험과 성장을 통해 수집의 재미를 느끼고 싶은 유저 | |
| 타겟 | * 귀여운 동물을 선호하는 유저 * 짧은 시간안에 빠른 성장을 느끼고 싶은 유저 | |

# **2. 게임 콘셉트 (Game Concept)**

## 2.1 게임 콘셉

* 간단한 조작과 자동 전투로 접근성 향상
* 보스 전투를 통해 도전과 긴장감을 제공
* 장비와 캐릭터 및 수집 요소로 성취감과 소유의 즐거움을 극대화
* 짧고 몰입도 높은 플레이를 목표

### 2.3.1 기본 조작 및 자동 전투

* **모바일 조작**:  
  모든 조작은 터치와 드래그로 이루어진다.
  1. **캐릭터 이동**: 화면을 터치해 드래그하여 이동
  2. **장비 장착/관리**:
     + **탭**: 장비 아이템 선택.
     + **터치: 아이템 설명 UI 열림**
     + **드래그**: 장비 슬롯으로 끌어와 장착.
     + **업그레이드 버튼**: 재료와 재화를 소모해 장비 강화.
  3. **아이템 사용**:
     + 화면 우측 하단의 **아이템 슬롯**을 터치하여 아이템 사용(예: 체력 회복 물약, 공격력 증가 아이템).
  4. **스킬 발동**:  
     모든 스킬은 자동 발동되며, 별도의 조작은 필요하지 않음.

**결론 – 전투시 이동을 제외한 다른 직접적인 행동을 요구하지 않음**

### 2.3.2 스테이지 기반 던전 전투

**핵심요소**

**던전 플레이 시간 설계**

* **1회 세션 목표**:
  + **초기:** 3~5분 내외로 스테이지 클리어
  + **중기:** 5~10분 내외로 스테이지 클리어
  + **후기:** 10~XX 분 플레이어가 원하는 만큼 진행
* **던전 구성**
  + 일반 구역: 던전의 컨셉에 맞춰 던전에 학습, 적응
  + 보스 구역: 보스와 직접 전투로 긴장감 유발과 클리어시 성취 제공
  + 이벤트 구역: 편의성과 기능성을 제공
* **중단 및 재개 기능**:
  + 게임을 중단하고 재개할 수 있는 편의성 기능 제공
    - 특정 층 마다 중단 선택 오브젝트 추가

**시스템 요구사항**

1. **던전 시스템:**
   * 일반, 보스, 이벤트 스테이지로 구성
   * 각 스테이지는 난이도에 따라 보상이 달라지며, 클리어 시 보스 스테이지로 진입할 수 있습니다.
2. **몬스터 시스템:**
   * 일반 몬스터: 다수 등장하여 캐릭터와 전투를 유도하며, 소규모 경험치와 드랍 아이템을 제공합니다.
   * 보스 몬스터: 고유 패턴과 높은 난이도로 플레이어에게 도전과 긴장감을 제공합니다.
3. **몬스터 테이블:**
   * 일반 몬스터와 보스 몬스터의 스탯, AI 패턴, 드랍 테이블을 설계

**몬스터 테이블(일반, 몬스터) 링크**

### 2.3.3 캐릭터 성장 시스템

**핵심 요소**

**획득과 업그레이드**를 통한 지속적인 성취감을 제공

1. **내적 성장 요소**:
   * 캐릭터 레벨: 몬스터 처치 및 스테이지 클리어로 획득한 경험치로 레벨 상승.
   * 스킬 강화: 특정 아이템을 사용하여 스킬의 성능을 개선.
   * 기본 능력치 증가: 레벨에 따라 공격력, 방어력 등 주요 스탯 상승.
2. **외적 성장 요소**:
   * **장비 시스템**:
     + 등급별 장비(노멀, 레어, 에픽, 레전드리) 획득.
     + 강화 및 합성 시스템으로 기존 장비를 지속적으로 발전 가능.
   * **외형 커스터마이징**:
     + 스킨이나 아바타 아이템으로 플레이어의 개성을 반영.

### 2.3.4 수집형 콘텐츠

**설계 목표**

수집의 재미를 강조, 이를 통해 게임의 **목표를** 제공

* **수집 요소**:
  + 캐릭터: 플레이어가 잠금 해제 가능한 다양한 캐릭터
  + 장비 도감: 장비를 획득하고 도감을 완성하여 수집 보상 제공
  + 몬스터 도감: 처치한 몬스터를 도감에 기록하고 추가 보상 제공

**보상 설계**

* 도감을 완성하면 특별한 **코스메틱 아이템**, **스탯 강화** 또는 **특수 아이템**을 제공합니다.
* 수집 목표를 가이드라인으로 표시하여 목표 제공한다

## 2.2 게임플레이 요약

|  |  |
| --- | --- |
| 플레이 요약 | |
| 지도, 필드 |  |
| 설명 | 1. **탐험 준비 및 던전 진입**  * 탐험 장비를 세팅 후 던전 진입  1. **던전 탐험**  * 준비한 장비를 사용해 적을 처치하고 장애물을 통과하며 다양한 이벤트 분기점을 선택해 던전을 탐험  1. **경험치와 성장**  * 적 처치 시 경험치를 얻어 레벨업하고 액티브 스킬을 선택 * 방 클리어 후 다음 지역 이동시 패시브 스킬 및 보상 제공(아이템, HP포션) * 레벨업시 스킬 포인트를 획득 후 랜덤 강화 선택.  1. **보스방**  * 직관적이지만 다양한 패턴을 가진 보스전 진행.  1. **스테이지 종료**  * 보스 처치 후 스테이지 클리어, 보상 획득 및 다음 스테이지 준비. |
| 반복 구조 | * **스테이지 클리어 → 성장**   + 반복되는 전투를 통해 캐릭터와 장비를 강화하며, 점차 높은 난이도의 스테이지 도전.   + 보상은 **스킬 업그레이드**, **장비 강화**, **신규 캐릭터 해금** 등으로 구성. |

# **3. 세계관 및 스토리 (World and Story)**

## 3.1 세계관 및 주요 스토리

* 게임의 배경이 되는 **어반 판타지 세계**와 주요 스토리 흐름.
* **주요 이야기**: 모종의 이유로 악의 기운이 세계에 퍼져 점점 악해지는 사람들. 일상생활속 나쁜 사람들로 인해 업무에 차질이 생겨 집에 늦게 돌아오는 주인이 못마땅한 고양이 ‘나나’는 주인을 위해 자신만의 특별한 힘을 사용해 악의 기운을 처리하기로 마음먹는데…
  + **악의 기운이 밀집된 구역 = 던전**

## 3.2 플레이어 캐릭터

* 플레이어가 직접 움직일 수 있는 캐릭터로 각 캐릭터마다 고유 능력을 가져 플레이어에게 다양한 선택지를 제공한다.
* 플레이어에게 게임의 기능, 편의성 등을 가르쳐 주는 요소를 추가한다.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | 이름 | 나나 |
| 스킬 |  |
| 종족 | 동물 – 고양이 |
| 모티브 | 고양이 |
| 설명 | 집고양이인 나나는 종종 늦게 들어오고 피로 때문에 자신과 놀아주지 않는 주인에게 불만을 가지고 주인을 괴롭히는 원인을 처단하기 위해 직접 나선다. |

플레이어 캐릭터 문서연결

## 3.3 NPC 및 역할 (Non-Playable Characters).

* + **NPC 역할**: 플레이어에게 **게임의 기능**이나 **편의성**을 안내하고 스토리를 보완.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | 이름 | 메르헨 |
| 종족 | 요정 |
| 모티브 | 엘프 신화 - 요정 |
| 설명 |  |

Npc 캐릭터 문서 연결

## 3.4 몬스터 및 보스 (Enemies and Bosses)

* **몬스터**

일반 몬스터와 엘리트 몬스터로 나눠 일반 전투 속에서도 긴장감을 놓지 않도록 유도한다.

* **보스**

스테이지의 최종 도전 과제로 강력한 공격 패턴과 고유 능력을 보유.

보스 처치 시 특별한 보상 제공.

몬스터 테이블 문서 연결

# **4. 시스템 – 조작, 전투**

## 4.1 기본 조작: 기본적인 조작 방법 및 버튼 구성.

- 모바일: 터치 – 모든 조작은 터치, 드래그로 이루어진다.

모든 조작이 터치로 이루어지기 때문에 장비 장착, 조합, 업그레이드 등의 모든 행동에 필요한 UI 버튼을 요구한다.

## 4.2 전투 시스템: 전투 메커닉스 및 전략.

- 모든 전투 스킬은 사거리 안에서 적 식별시 자동으로 발동되며 타겟 되는 적이 없을 시 발동하지 않는다.

5.2.1. 스킬

- 기본적인 캐릭터 스킬이 존재하며 공격력 계수는 장비의 합으로 계산한다.

- 스킬은 원거리, 근거리, 지속형 등 종류로 각 스킬마다 주력 컨셉을 가진다.  
(예: 느리지만 강력한 공격력, 약하지만 빠른 공격속도, 평균점을 잡은 지속형 공격)

5.2.2. 조합 스킬

- 공격 스킬과 장비 또는 아이템 등 조건 충족시 스킬이 진화한다.

- 조합 스킬은

5.2.3. 캐릭터 고유 능력

- 추가 예정

# **5. 던전 컨셉, 시스템**

**던전 핵심 특징**

* **리플레이성 강화**
  + **무작위 요소:** 던전의 구조, 몬스터 조합, 보상을 매번 다르게 설정.
  + **선택 기반 플레이:** 플레이어가 선택한 경로와 아이템에 따라 완전히 다른 플레이 경험 제공.
* **몰입도 증진**
  + **도전의 연속:** 예상할 수 없는 상황 속에서 매번 다른 전략 요구.
  + **성장과 긴장:** 적절한 보상과 난이도를 통해 지속적인 몰입 유지.
* **플레이어 경험**
  + **의미 있는 선택:** 플레이어의 모든 행동이 게임의 진행과 결과에 영향을 미침.
  + **성취감 제공:** 강력한 보스 클리어와 높은 난이도의 구역 돌파 시 성취감 극대화.

## 5.1 **던전 플레이 시간 설계**

던전별 플레이 시간 목표를 설계해 시간별 다른 재미를 제공

* **초기 단계:**
  + 목표 플이 시간: 스테이지당 2~4분.
  + 목적: 간단하고 빠르게 익숙해질 수 있는 플레이 제공.
* **중기 단계:**
  + 목표 플레이 시간: 스테이지당 4~6분.
  + 목적: 복잡한 맵 구조와 강력한 적을 통해 도전 의식을 고취.
* **후기 단계:**
  + 목표 플레이 시간: 플레이어의 선택에 따라 10분 이상 지속 가능.
  + 목적: 플레이어가 자신의 전략과 능력에 따라 도전할 수 있는 자유 제공.

## 던전 구성

**구역별 목적 특징**

1. **일반 구역:**
   * 목적: 로그라이크 특유의 랜덤성을 통해 매번 다른 경험 제공.
   * 주요 특징:
     + 다양한 몬스터와 아이템 등장.
     + 환경적 함정과 보조 장치가 랜덤하게 배치됨.
2. **보스 구역:**
   * 목적: 스테이지의 클라이맥스에서 전략적 도전과 긴장감 제공.
   * 주요 특징:
     + 보스는 고유한 공격 패턴과 약점을 가짐.
     + 클리어 시 희귀 아이템과 다음 스테이지로의 진입권 보상.
3. **이벤트 구역:**
   * 목적: 반복적인 전투 중 휴식 및 전략적 선택 기회 제공.
   * 주요 특징:
     + 보물 상자, 상인, 힐링 스테이션 등이 랜덤 등장.
     + 특별한 위험과 보상을 제공하는 선택 이벤트 포함.

**2.2 체크포인트 및 진입 조건**

* **체크포인트:**
  + 던전 진행 중 특정 구역에서 잠시 멈출 수 있는 기능 제공.
* **진입 조건:**
  + 체크포인트 비콘 활성화

## 5.2 던전 시스템

**던전 시스템**

* **랜덤 생성:**
  + 방의 레이아웃, 이벤트 요소를 던전 컨셉별로 제작 후 로테이션
  + 방의 몬스터는 다르게 배치해 항상 새로운 경험을 느끼게 제공
  + 플레이어의 반복 플레이 동기를 부여.
* **다양한 보상:**
  + 진행 중 선택에 따라 아이템, 능력치 보상 달라짐.

**몬스터 시스템**

* **일반 몬스터:**
  + 특성:
    - 랜덤으로 스테이지에 등장해 매 플레이마다 다른 조합과 패턴 제공.
    - 자원 획득과 성장 기회를 동시에 제공.
* **보스 몬스터:**
  + 특성:
    - 각 스테이지의 고유 테마에 맞춘 디자인.
    - 직관적이고 변칙적인 공격 패턴.

**아이템 및 능력 시스템**

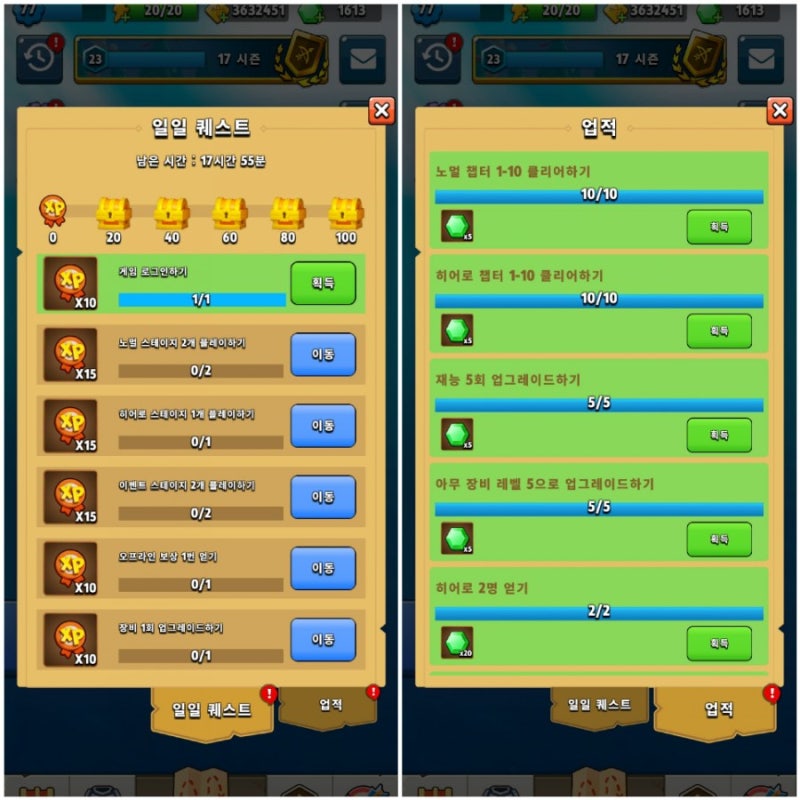
* **획득 및 관리:**
  + 다양한 아이템과 능력치 상승 옵션이 매번 다른 방식으로 제공.
  + 아이템의 희귀도와 조합에 따라 게임플레이 전략 변화.
* **위험과 보상:**
  + 일부 아이템은 큰 위험을 감수해야 획득 가능.
  + 능력 강화는 플레이어의 선택에 따라 긍정적 또는 부정적 영향을 줄 수 있음.

# **6. 미션 및 퀘스트**

## 6.1 퀘스트

- 모든 메인 퀘스트는 스테이지 클리어로 이루어진다.

-



## 6.2 사이드 미션: 부가적인 퀘스트와 보상.

- 메인

## 6.3 임무 생성 시스템: 임무 생성 및 관리 방식.

일일 퀘스트, 업적 등 플레이어가 게임에 매일 접속해야 하는 이유를 만들어준다.

1. 일일, 주간 퀘스트

- 출석, 게임 플레이, 상자열기 등 다양한 퀘스트를 완료해 100포인트를 모아 일일 퀘스트를 완료한다.

예)

2. 업적

# **7. 장비 및 아이템**

- 기획의도

플레이어가 사용하는 아이템과 스킬로 플레이어의 성장 욕구를 충족시키며 다양한 무기를 사용하는 재미를 준다.

## 7.1 장비

아이템 종류: 장비 무기, 진화무기, 방어구, 소비 아이템 등.

스킬 종류: 장비 스킬, 일반 스킬, 사용 스킬

진화무기

- 템페스트

- 전설의 검

- 요정의 삼지창

- 백의 지팡이

- 권총 아킴보

- 원소 구슬

제작 시스템: 아이템 제작 및 업그레이드 방법.

인벤토리 관리: 인벤토리 시스템과 관리 방식.

# **8. 경제 시스템 (Economy System)**

화폐: 게임 내 화폐 시스템 및 거래 방법.

상점 및 상인: 상점 시스템과 상인 NPC.

보상 시스템: 퀘스트 및 전투 보상.

# 멀티플레이 및 소셜 (Multiplayer and Social Systems)

멀티플레이 모드: 멀티플레이 모드 설명.

협동 및 경쟁 요소: 협동 플레이와 경쟁 요소.

커뮤니티 기능: 채팅, 길드, 친구 시스템