



게임 디자인 문서 (GDD)

1. 게임 개요

- **제목:** 신의 배달부 (Divine Deliverer)
- **장르:** 액션 퍼즐
- **플랫폼:** PC, 모바일
- **대상 연령층:** 12세 이상
- **개발 엔진:** Unity

2. 게임 컨셉

"신의 배달부"는 클래식 스네이크 게임의 메카닉을 기반으로 한 액션 퍼즐 게임입니다. 플레이어는 NPC 트럭 운전사로서 자신의 정체성을 깨닫고, 게임 세계의 플레이어 캐릭터들을 이세계로 전송하는 임무를 수행합니다.

3. 핵심 게임플레이

- **기본 메카닉:** 스네이크 게임처럼 트럭을 조종하여 맵을 이동합니다.
- **목표:** 제한 시간 내에 맵에 등장하는 타겟(플레이어 캐릭터)과 충돌하여 이세계로 전송합니다.
- **조작:** 상하좌우 방향키로 트럭을 조종합니다.
- **패배 조건:**
 1. 벽이나 장애물과 충돌
 2. 제한 시간 내에 타겟과 충돌하지 못함

4. 게임 특징

1. **세계관 통합:** MMORPG "이터널 월드"의 설정을 게임플레이에 녹여냅니다.
2. **타이밍 기반 게임플레이:** 제한 시간 내에 타겟을 찾아 충돌해야 합니다.
3. **다양한 맵 디자인:** 각 레벨마다 다른 장애물과 지형을 제공합니다.

4. **스토리 진행:** 게임 진행에 따라 주인공의 각성과 세계관 스토리가 전개됩니다.
5. **이세계 전송 시각효과:** 타겟과 충돌 시 화려한 이세계 전송 효과를 제공합니다.

5. 게임 모드

1. **스토리 모드:** 주요 스토리라인을 따라 진행하는 싱글플레이어 모드
2. **아케이드 모드:** 연속으로 타겟을 전송하며 고득점에 도전하는 모드
3. **챌린지 모드:** 특별한 규칙이 추가된 난이도 높은 스테이지

6. 레벨 디자인

- 각 레벨은 "이터널 월드"의 다양한 지역을 반영합니다.
- 레벨이 진행될수록 복잡한 지형과 장애물, 더 빠른 타겟이 등장합니다.
- 특정 레벨에서는 여러 타겟을 순서대로 전송해야 하는 등의 특별 규칙이 적용됩니다.

7. 캐릭터 및 아이템

- **주인공 (트럭):** 플레이어가 조종하는 메인 캐릭터
- **타겟 (플레이어 캐릭터):** 이세계로 전송해야 하는 대상
- **NPC:** 스토리 진행에 관여하는 다양한 NPC
- **파워업 아이템:** 일시적으로 속도 증가, 시간 추가 등의 효과를 주는 아이템

8. UI/UX

- 미니맵: 현재 위치와 타겟의 위치를 표시
- 타이머: 남은 시간을 표시
- 스코어: 현재 점수를 표시
- 스토리 진행 상황: 현재 스토리 진행 단계를 표시

9. 사운드 및 음악

- 긴박감 있는 BGM
- 트럭 이동, 충돌, 이세계 전송 등 다양한 효과음
- 스토리 진행에 따른 분위기 있는 배경음악

10. 기술적 요구사항

- 2D 그래픽 렌더링
- 물리 엔진을 활용한 충돌 감지
- 타이머 및 점수 시스템
- 세이브/로드 시스템
- 온라인 리더보드 시스템

11. 마케팅 및 수익화

- 기본 게임: 무료 (광고 포함)
- 프리미엄 버전: 광고 제거 및 추가 콘텐츠
- 코스메틱 아이템: 트럭 외형 변경 등의 아이템 판매

12. 개발 일정

1. 프로토타입 개발: 1개월
2. 알파 버전 개발: 3개월
3. 베타 테스트: 1개월
4. 최종 개발 및 폴리싱: 1개월
5. 출시 준비: 1개월

총 예상 개발 기간: 7개월

13. 향후 확장 계획

- 멀티플레이어 모드 추가 (1:1 대결)
- 새로운 "이세계" 테마의 레벨 팩 출시
- 계절 이벤트 및 특별 챌린지 모드 추가
- 콘솔 버전 이식