

# 게임 디자인 문서 (GDD)

## 게임 제목

신의 배달부(Divine Deliverer)

## 게임 개요

신의 배달부는 여신에 의해 불러진 트럭 운전사가 도시에서 사람들을 들이받아 다른 세계로 보내는 게임입니다. 게임은 시간이 흐름에 따라 난이도가 증가하며 장애물, 다양한 목표물, 그리고 보호막이 추가됩니다. 타이머가 있어서 트럭 운전사가 사람을 다른 세계로 보낼 때마다 타이머가 복원됩니다. 게임은 플레이어가 트럭이 향하는 방향으로 계속 전진하며, 벽이나 장애물에 부딪히면 멈추게 됩니다.

## 장르

액션, 아케이드

## 플랫폼

PC

## 타겟 대상

10 대 이상의 청소년 및 성인

## 게임 플레이 메카닉

### 핵심 메카닉

- 상단 시점 표시:** 게임은 상단 시점에서 보여지며, 플레이어는 트럭과 주변 환경을 명확히 볼 수 있습니다.
- 지속적인 이동:** 트럭은 자동으로 앞으로 전진하며, 플레이어는 방향을 제어하여 이동 방향을 조절합니다.

3. **충돌 및 장애물:** 벽이나 주요 장애물과 충돌하면 게임이 종료됩니다. 작은 장애물은 일시적으로 트럭의 속도를 감소시킵니다.
4. **카운트다운 타이머:** 시간이 지남에 따라 감소하는 타이머가 있습니다. 사람을 다른 세계로 보내면(목표물을 치면) 타이머가 일부 복원됩니다.
5. **목표물과 보호막:** 플레이어는 게임을 진행하기 위해 치아야 할 목표물(사람들)이 나타납니다. 일부 목표물은 보호막으로 보호되어 있어, 전략적인 움직임이나 여러 번의 충돌이 필요합니다.

## 난이도 증가

1. **레벨 진행:** 시간이 지남에 따라 게임 난이도가 증가하며, 장애물이 추가되고 속도가 빨라지며, 다양한 종류의 목표물이 등장합니다.
2. **장애물 다양성:** 벽, 방해물, 이동 차량, 공사 현장 등 다양한 환경 요소가 게임 플레이를 복잡하게 만듭니다.
3. **목표물 다양성:** 다양한 특성과 보호막 수준을 가진 다양한 종류의 목표물이 등장하여 플레이어에게 다양한 전략을 요구합니다.

## 게임 흐름

1. **시작:** 플레이어는 처음에 완전한 타이머로 시작합니다.
2. **게임 플레이:** 도시를 통해 트럭을 조종하고, 목표물을 치고, 장애물을 피하며, 자원을 효과적으로 관리합니다.
3. **종료:** 타이머가 모두 소진되거나 트럭이 주요 장애물과 충돌할 때 게임이 종료됩니다.

---

## 시각 및 오디오 디자인

### 시각 스타일

- **아트 스타일:** 만화적이고 생동감 있으며, 이세계로 사람을 보내는 테마를 반영한 판타지적 요소가 담겨 있습니다.
- **캐릭터 디자인:** 다양한 외모의 목표물들로 구분되어 있어, 다양성과 난이도 수준을 보여줍니다.
- **환경:** 도시 풍경을 배경으로 하며, 이동 차량, 보행자, 변화하는 날씨 등 동적인 요소가 포함됩니다.

## 오디오 디자인

- **음악:** 게임 진행에 따라 점점 강렬해지는 업비트한 음악이 플레이어의 긴장감을 증폭시킵니다.
  - **사운드 효과:** 트랙의 이동 소리, 충돌 사운드, 성공적인 목표물 치기 및 타이머 업데이트 등, 게임 이벤트에 따른 명확한 피드백을 제공합니다.
- 

## 기술적 사양

### 개발 도구

- **게임 엔진:** Unity
- **프로그래밍 언어:** C#

### 주요 시스템

1. **이동 시스템:** 트랙의 지속적인 이동과 방향 제어를 관리합니다.
  2. **충돌 감지:** 벽, 장애물 및 목표물과의 상호작용을 처리합니다.
  3. **타이머 시스템:** 플레이어의 행동에 따라 타이머를 감소 및 복원시키며, 상황에 맞게 조정합니다.
  4. **난이도 조절:** 게임 진행과 시간에 따라 동적으로 난이도를 조정합니다.
  5. **오디오 관리:** 배경 음악과 사운드 효과를 관리하여 게임 경험을 향상시킵니다.
- 

## UI/UX 디자인

### 사용자 인터페이스

1. **메인 메뉴:** 게임 시작, 설정 접근, 게임 종료 옵션을 제공합니다.
2. **게임 내 HUD:** 현재 타이머, 점수, 레벨 진행 상황 및 활성화된 파워업 또는 보호막을 표시합니다.
3. **일시정지 메뉴:** 게임 재개, 다시 시작, 메인 메뉴로 돌아가기 옵션을 제공합니다.

## 사용자 경험

- **조작:** 방향 이동에 대한 단순하고 반응성 있는 컨트롤을 제공합니다.
  - **피드백:** 충돌, 성공적인 목표물 치기, 타이머 업데이트 등 게임 이벤트에 대한 시각적 및 청각적 피드백을 제공하여 플레이어에게 정보를 전달합니다.
- 

## 수익화 방안

1. **광고:** 게임 세션 간이나 게임 종료 시에 표시되는 광고를 통합합니다.
  2. **앱 내 구매:** 코스메틱 업그레이드, 파워업, 추가 레벨 등의 선택적 구매 옵션을 제공합니다.
- 

## 개발 일정

1. **1 단계: 사전 제작 (1 개월)**
    - 게임 개념 및 메카닉 최종화
    - 초기 프로토타입 개발
  2. **2 단계: 제작 (3 개월)**
    - 게임 메카닉, 시스템, 레벨의 완전한 개발
    - 비주얼 에셋, 애니메이션, 사운드 효과 생성
  3. **3 단계: 테스트 (1 개월)**
    - 알파 및 베타 테스트를 통한 버그 식별 및 해결
    - 성능 최적화 및 플레이어 만족도 확인
  4. **4 단계: 출시 (1 개월)**
    - 마케팅 자료 및 홍보 전략 개발
    - 목표 플랫폼에 게임 출시 및 피드백 모니터링
- 

## 팀 역할

1. **게임 디자이너:** 전반적인 게임 비전, 메카닉 및 플레이 경험을 감독합니다.
2. **프로그래머:** 핵심 게임 시스템, 메카닉 및 기술적 기능을 구현합니다.

3. **아티스트:** 캐릭터, 환경, 애니메이션 등 시각적 에셋을 생성합니다.
4. **사운드 디자이너:** 오디오 효과와 배경 음악을 설계하여 몰입감을 증가시킵니다.
5. **품질 보증 테스터:** 게임 안정성, 성능 및 플레이어 만족도를 위한 엄격한 테스트를 수행합니다.