

Grounded

GDD

Table of Contents

| | |
|----------------------------------|----------|
| Table of Contents | 2 |
| Summary | 3 |
| Story | 5 |
| Gameplay | 6 |
| UI, Systems & Options | 7 |
| Target | 8 |

Summary

Grounded 는 일상적인 가정 뒷마당에서 플레이어를 작은 벌레크기만큼 축소시킨다는 컨셉의 생존 어드벤처 게임입니다. 플레이어는 더 커진 세계에서 어떻게 살아남을 것인지에 대해 전략을 세우며, 뒷마당 세계에서의 모험을 경험합니다.

Unique Features

1. 축소화 서바이벌
 - A. Grounded 의 가장 독특한 특징 중 하나는 플레이어를 곤충 크기로 축소화 한다는 개념입니다. 이것은 평범한 뒷마당의 물건이 우뚝 솟은 구조물이 되고, 일상의 곤충이 무서운 위협이 됩니다. 즉, 완전히 새로운 관점으로 세상을 바라볼 수 있게 됩니다.
2. 멀티플레이
 - A. Grounded 는 협력적인 게임플레이를 강조합니다. 온라인에서 친구들과 팀을 이루어 함께 탐험, 건설, 생존을 할 수 있습니다.
3. 기지 건설
 - A. Grounded 에서는 플레이어가 보호 및 보관을 위해 소형 요새 및 기타 구조물을 건설 할 수 있는 기지 건설 시스템을 제공합니다. 게임을 진행하면서 기지를 맞춤화하고 업그레이드하여 주인의식과 창의성을 키울 수 있습니다.
4. 다이나믹한 생태계
 - A. Grounded 의 뒷마당 생태계는 우호적이고 적대적인 생명체로 가득합니다. AI 기반 생물들은 생태계에서 고유한 행동과 역할을 갖고 있어 다이나믹하고 몰입감 있는 환경을 조성합니다. 플레이어는 생존을 위해 생물과 상호작용을 해야 합니다.
5. 제작 및 자원관리
 - A. 제작은 Grounded 의 핵심 요소입니다. 플레이어는 자원을 모으고, 아이템을 연구하고, 도구, 무기, 방어구를 만들어야 합니다. 제작 시스템은 강력하며 다양한 레시피와 재료를 실험할 수 있습니다.

6. 환경 퍼즐
 - A. 이 게임에는 플레이어가 진행하기 위해 해결해야 하는 다양한 환경 퍼즐과 과제가 있습니다. 이 퍼즐은 게임플레이에 깊이를 더하고 탐색과 비판적 사고를 장려합니다.
7. 지속적인 개발
 - A. Xbox Game Preview 를 통하여 플레이어의 피드백 기반으로 새로운 콘텐츠와 기능을 정기적으로 업데이트 할 예정입니다. 이러한 지속적인 개발을 통해 게임을 발전 시킵니다.
8. 언리얼 기반 그래픽
 - A. 언리얼 기반 그래픽을 이용하여 더욱더 상세한 렌더링 표현이 가능해 졌습니다. 더욱더 자세하고 현실감 있는 생물을 표현 할 수 있으며, 그로인하여, 좀 더 몰입감 있는 플레이를 할 수 있게 됩니다.
9. 접근성 및 포괄성
 - A. 거미공포증이 있는 사용자가 편안하게 게임을 플레이 할 수 있도록 거미 공포증 조절 모드와 같은 기능이 포함되어 있습니다.

MVP(최소 사양)

1. 64 비트 프로세서와 운영 체제가 필요합니다.
2. 운영체제: Window 10 64bit
3. 프로세서: Intel Core i3-3225.
4. 메모리: 4 GB RAM.
5. 그래픽: Nvidia GTA 650 Ti.
6. 저장공간: 8 GB 사용 가능 공간

Story

Grounded에서는 전형적인 선형 스토리는 없습니다. 그 대신 환경에 알맞은 스토리텔링, 퀘스트 등과 상호작용하여 게임 내러티브를 집합적으로 생성하는 것을 특징으로 합니다.

1. **축소 현상:** 플레이어 캐릭터가 자신의 신체 크기가 줄었다는 사실을 인지하고 자신의 뒷마당, 즉 미니어처 세계에 살게 되었다는 사실을 깨닫게 되면서 시작합니다.
2. **생존 및 탐험:** 플레이어는 미니어처 세계에서 생존해야 하며, 여기에는 자원 채집, 피난처 건설, 곤충 및 기타 위험으로부터의 위협 방어 등이 포함됩니다.
3. **퀘스트와 미스터리:** 게임 내내 플레이어는 자신이 축소된 상황에 대한 단서를 드러내는 퀘스트에 참여합니다. 이러한 퀘스트에는 문제를 해결하고 어떠한 장소를 탐험해야 하는 경우가 많습니다.
4. **뒷마당 생태계:** 뒷마당은 각각 고유한 행동과 역할을 가진 다양한 곤충 종이 살고 숨쉬는 생태계입니다. 이 생물들과의 상호작용은 이야기에 깊이를 더해줍니다.
5. **환경 정보를 통한 스토리텔링:** 플레이어가 뒷마당을 탐색하고, 플레이어의 축소현상에 관한 이야기를 둘러싼 신비한 사건을 밝혀주는 메모, 오디오 로그 및 유물을 발견하면서 이야기가 진행됩니다.
6. **캐릭터 상호 작용:** 플레이어는 동료 생존자를 포함하여 게임 내 다른 캐릭터와 대화 및 상호 작용에 참여할 수 있으며, 이를 통해 이야기가 더욱 확장되고 전개되는 이벤트에 대한 맥락을 제공 할 수 있습니다.

Gameplay

Mechanics

1. 크래프팅 및 건축: 플레이어들은 생존을 위해 다양한 도구, 무기, 갑옷을 만들고, 작은 기지를 건설 할 수 있습니다. 이러한 건축 요소는 곤충으로부터 자신의 몸을 보호 할 수 있게 하고, 물건을 저장하는 저장 공간을 제공하기 때문에 게임에 있어서 중요한 부분 중 하나입니다.
2. 자원 수집: 게임은 다양한 자원을 수집하는 요소를 가지고 있으며, 플레이어들은 뒷마당 세계를 탐색하면서 식량, 물, 나무, 잔디 등의 재료를 찾을 수 있습니다.
3. 생태계와 인공 지능: 이 게임에서는 벌레와 다른 작은 동물들로 생태계를 구성하고 있으며, 각각의 특징과 행동을 가지고 있습니다. 생물들은 각각 특성에 따른 역할을 갖고 있으며, 이것은 플레이어들의 상호작용 및 생존에 영향을 미칩니다.
4. 전투 시스템 : 플레이어들은 다양한 종류의 생물들과 전투해야 합니다. 게임에서는 다양한 무기와 공격, 방어기술이 제공되며 번이를 이용하여 전투요소들을 더 다양화 시킬 수 있습니다.
5. 퀘스트와 임무 : 게임에는 다양한 퀘스트와 임무가 포함되어 있으며, 플레이어들은 이러한 임무를 수행하면서 이야기를 진행하고 게임 내 성장을 이룰 수 있습니다.
6. 탐색 및 환경 요소 : 뒷마당 세계에는 다양한 환경과 지형을 가지고 있으며, 플레이어들은 연못, 잔디, 벌집, 모래, 열기 등 다양한 환경적 요소와 상호 작용합니다.
7. 캐릭터 발전 : 플레이어들은 시간이 흐름에 따라 캐릭터 스킬, 능력, 특징을 개선 할 수 있으며, 번이를 통해 더욱 강력한 상태로 발전 할 수 있습니다.

UI, Systems & Options

UI

그라운드드 UI 와이어 프레임 참조

Systems

그라운드드 그래픽리소스 참조

Options & Controls

그라운드드 InputAction 참조

Target

Target Audience

1. 서바이벌 게임에 관심 있는 게이머 : 무시무시한 환경에서 자원을 모으고, 건물을 건설하며, 생존하는 형태의 서바이벌 게임 매니아를 타겟팅
2. 협동형 멀티플레이어 매니아 : 협동형 멀티플레이어 게임 플레이를 장려하였기 때문에 친구와 팀을 이루어 게임 내 과제와 목표를 해결하는 것을 즐기는 플레이어를 타겟팅
3. 자연 및 야생생물 애호가 : 자연, 곤충 생태계에 관심이 있는 사람들에게 있어서는 자신의 몸이 작아져 여러 생물들을 만날 수 있는 기회이기에 자연, 곤충 생태계 매니아를 타겟팅
4. 내러티브 및 미스터리 애호가 : 플레이어는 자신이 작아진 이유에 대해서 환경 요소와 상호작용 하면서 미스터리를 밝혀야 하기 때문에 이런 미스터리가 포함된 내러티브를 감상 하는것을 좋아하는 게이머를 타겟팅