

# 세상의 끝에서

A hopeful tomorrow

LEE JIN HO

# Index

Index.....	2
1. Game Overview.....	3
2. Gameplay and Mechanics.....	4
2.1 Gameplay.....	4
2.2 Combat.....	5
2.3 Economy.....	5
2.4 Other Important Gameplay Aspects.....	5
2.5 Easter Eggs and Cheats.....	5
3. Levels.....	7
4. Artificial Intelligence (AI).....	8
5. Technical Aspects.....	9
Target Hardware.....	9
6. Game Art.....	10

## 1. Game Overview

세상의 끝에서는 돼지기생충이 변이가 일어나 인간 뇌에 감염이 되어 사고를 정지시키고 식욕을 폭발적으로 늘려 무차별적으로 동물에대한 폭력성이 늘어나게되어 아포칼립스 상황이 벌어지게되었다. 파병생활을 오랫동안 했던 프랭크는 아포칼립스 상황에서 부모님과 지내며 동부에서 서부까지 돌아다니며 여러 상황을 마주하게되는 다양한 환경을 제공합니다.

### 1.1 대상

만 18세이상의 게임의 스토리가 풍부한것을 좋아하는 성인들을 위한 오픈월드 생존 AAA 이다.

스팀,엑스박스,플레이스테이션에서 서비스

### 1.2 주요캐릭터

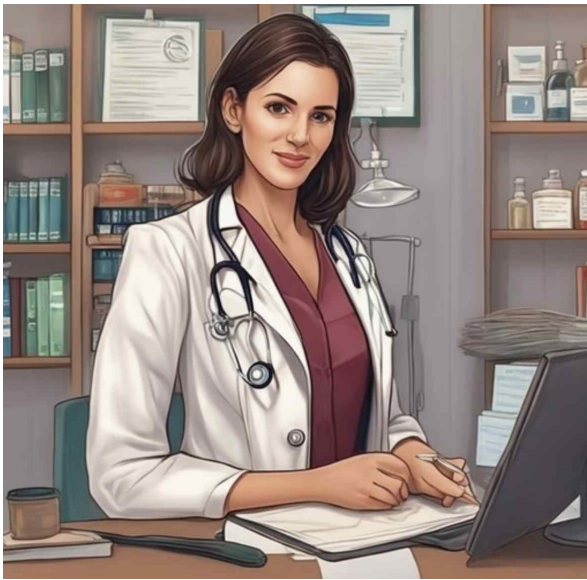
- ① 프랭크: 프랭크는 이라크, 아프가니스탄, 주한미군 등에서 다양한 전투와 파병을 경험한 베테랑 군인입니다. 군 생활을 통해 동료들과의 유대, 전쟁의 현실 등을 직접 경험하며 성장했다.



- ② 매기 : 주인공의 친구로, 근접 전투 기술에 능통합니다. 플레이어와 따라다니며 바로 주인공을 지원하고 돕는 모습을 보여줍니다. 실내이거나 좁은곳에서의 능력이 높으며 넓은 평지나 공원과 같이 넓은 곳에서는 평범한 전투력을 보여줍니다.



- ③ 빌라 : 마을의 내과,외가를 모두 수료한 의사로, 젠틀한 성격을 가지고 있습니다. 주변 사람들의 신뢰를 받는 존재로, 의료 지원을 담당합니다.



- ④ 하나 : 한국에서 이민을 온 숲에서 살아가며 숲 보호자로 이름을 알린 한국계 미국인으로 , 자연과 동물들과 깊은 상호작용을 가지고 있습니다. 과묵하고 조용한 성격으로, 주인공에게 육식동물의 습격을 줄여주는 효과나 반려동물의 포획 가능성을 높여줍니다.



- ⑤ 프랭크의 부모님 : 두 분다 대학 교수 출신으로 아는 것이 많으며 아버지는 평소에 생존관련 서적을 읽으며 지내며 어머니는 요리를 취미로 하고 계신다. 그래서 프랭크가 모르는게 있을때 물어보면 모든지 답을 해주신다.

## 2. Gameplay and Mechanics

게임 플레이와 메커니즘은 게임 디자인 문서에서 가장 중요한 부분 중 일부입니다. 여기에서 게임에 대한 모든 것을 설명하고 GDD를 읽는 모든 개발팀원에게 제공해야 합니다.

일반 텍스트는 게임에 대한 모든 것을 정확하게 전달할 수 없기 때문에 몇 가지 시각적 요소, 기본적인 그래픽 및 모델/예제를 사용하여 요점을 보다 효과적으로 설명하는 것이 가장 좋습니다.

### 2.1 Gameplay

- ① 오픈월드 자유도 : 플레이어는 세계를 돌아다니며 퀘스트를 수행할 수 있습니다. 도시와 지역을 찾아보면서 자신만의 경로를 선택하고, 프랭크의 미래를 결정합니다.
- ② 퀘스트와 이야기 : 주요 스토리 라인과 함께 다양한 사이드 퀘스트들이 있습니다. 각 퀘스트는 게임 세계의 이야기를 풀어내며, 다양한 개체들과 연결되면서 게임 세계의 수수께끼와 비밀을 해제하게 됩니다.
- ③ 전투와 사냥꾼 : 플레이어를 공격하는 생존자들, 육식동물, 몬스터들에게 전투를 하고 살아남아야 하며, 재료, 물, 등을 모아서 생존을 유지하며 건축이나 제작과 같은 기술을 발전시킬 수 있습니다. 또한 사냥을하여 생존에 필요한 물품들을 구해야 하는것 까지 다양합니다.
- ④ 생존과 자원 관리: 아포칼립스 세상에서 살아남는것은 중요한 과제입니다. 플레이어는 물, 식량, 재료 등을 수집하고 관리하여 자신과 반려동물, 동료들의 생존을 지켜봐야 합니다. 자원의 부족과 위험한 환경 속에서의 전략적인 선택이 필요합니다.
- ⑤ 도시와 환경 : 게임 세계는 다양한 도시와 자연 환경으로 가득차 있습니다. 황폐화된 도시, 산악지대 숲, 동굴, 등 다양한 환경에서 살아남고 생존자들을 만날 수 있습니다.
- ⑥ 선택과 결과: 플레이어의 선택과 행동은 게임 세계에 영향을 미치며, 게임 내 결말과 이야기에 반영됩니다. 선택의 다양성과 결과의 변화는 게임의 재미와 리플레이 가치를 높여줍니다
- ⑦ 동료들과 연대: 플레이어는 동료들과 만날 수 있습니다. 각 동료는 고유한 능력을 쓰게 하고, 플레이어는 관계를 형성하고 협력하여 아포칼립스의 세상에서 도전을 극복해야 합니다.
- ⑧ 도시와 환경: 게임 세계는 다양한 도시와 환경으로 구성됩니다. 황폐한 도시, 숲, 해안가, 산 등 다양한 자연환경에서 플레이어는 전투를 건너뛸 수 있습니다. 각 지역의 고유한 정보를 놓치지말고, 플레이어는 그 안에 숨겨진 보물과 이야기를 찾아내기 위해 노력해야합니다.
- ⑨ 반려동물 시스템 : 플레이어는 동물들과의 유대를 형성할 수 있습니다. 일부 동물 길들이거나 동물들을 구조해서 가까운 사이로 삼을 수 있고, 일시적인 전투에서 도움을 주거나 특정 상황에 도움이 됩니다.
- ⑩ 찾아낸 보물과 숨겨진 보물: 플레이어는 세상의 각 지역에서 숨겨진 보물과 비밀을 찾아 내야합니다 황폐한 건물, 지하 동굴, 등에서 숨겨진 아이템들이며, 이를 찾아내는 것은 플레이어의 목표 중 하나가 될것입니다.

## 2.2 Combat

전투는 높은 행동력과 전략의 임무를 강조합니다. 플레이어는 몬스터들과의 전투에서 진지를 정확히 조준하고, 전투하여 통과하거나 은신하여 전투의 피해 갈 수 있습니다 환경을 이용한 전투 전략도 중요하며, 적절한 스킬과 장애물 사용을 통해 상황을 극복할 수 있습니다.

## 2.3 Economy

- ① 아포칼립스 상태이기 때문에 화폐는 아무짝에 쓸모가 없어졌다. 그렇다고 통일된 화폐가 나온것도 아니다. 물물교환이 주된 거래이기는 하지만 공통적으로 통일된 물품이 있다. 그리고 각 도시마다 귀하게 여기는 물품과 채집품이 다르기 때문에 잘 확인 하여야한다.
- ② 수집 및 채집품: 플레이어는 게임 내에서 아이템 목록을 확인하고 가격을 아마도 확인가능한 정보를 사용합니다. 각 아이템은 아이콘과 설명으로 구분됩니다.
- ③ 구매 및 판매: 플레이어는 보유한 물품으로 아이템을 구매하거나 필요 없는 아이템을 판매할 수 있습니다. 상업지역이나 상인에게서 아이템을 제안하고 가격을 고려하여 검토할 수 있습니다.

## 2.4 Other Important Gameplay Aspects

- ① 세계의 비밀과 발견: 세상의 각 지역에는 숨겨진 비밀과 보물들이 존재합니다. 플레이어는 검색을 통해 이러한 비밀을 찾아 보상을 얻을 수 있습니다. 또한, 아포칼립스 시대의 역사와 이야기를 발견하고 세계의 보물을 찾아 낼 수 있습니다.
- ② 다양한 플레이: 플레이어는 숨겨진 도시를 찾고 퀘스트를 완료할 수 있습니다. 또한 전투, 찾기, 수집 등 다양한 활동을 통해 자신만의 게임 스타일을 만들 수 있습니다.
- ③ 월드 : 각 지역은 도시와 다양한 이야기를 가지고 있습니다. 플레이어는 서브 퀘스트와 스토리를 통해 이야기를 발견하고 세계의 비밀을 파헤칠 수 있습니다.
- ④ 반려동물 동반: 플레이어는 반려동물을 가까이 할 수 있습니다. 플레이어는 다양한 동물을 길들여 특수 능력을 발휘하게 하거나 전투에서 도움을 받을 수 있습니다.

## 2.5 Easter Eggs and Cheats

나는 개인적으로 이스터 에그로는 정육점에 유일하게 돼지고기가 없는것을 넣고 싶고 상점이나 길거리에도 돼지로만든 음식이나 제품이 하나도 안보이게 하고싶다.

## 2.6 Theme

- ① 오픈월드탐색: 넓은세계에서 생존에 필요한 물품을 찾고, 다양한 생존자와 마을을 발견합니다. 단, 플레이어가 찾은 생존자나 마을은 당신에게 항상 호의적이지는 않습니다. 그리고 숨겨진 희귀한아이템을 찾고 비밀스러운 장소를 찾아 아포칼립스 세계에서 비밀을 찾고 생존을이어나가세요
- ② 다양한 퀘스트: 주스토리 외에도 플레이어가 찾은 마을마다 서브퀘스트가 있습니다. 각 마을의 서브 퀘스트는 다른 마을에 불행을 가져다 줄 수도 희망을 가져다 줄 수도 있습니다. 판단은 오로지 플레이어의 몫입니다.
- ③ 전략적인 전투: 자유로운 전투 시스템을 통해 적과의 전투에서 전술과 전략이 요구됩니다. 다양한 무기와 전략,전술을 활용하여 강력한 적과의 전투를 피할수도 전투를 시작할수도 있습니다.
- ④ 캐릭터 장비 및 능력 업그레이드: 플레이어의 캐릭터 능력과 장비를 업그레이드하여 성장시키고 발전시킬 수 있습니다. 플레이어들의 선택에 따라 다양한 플레이 스타일을 즐길 수 있습니다.



### 3. Levels

주로 플레이어가 보게 되는 몬스터는 기생충에 감염이되어 외형이 변화한 인간형 몬스터들이 주가 될것이다. 단 기생충에 감염되어 인간의 지능이 없으며 얼마나 감염이 오래 되었는가에 대하여 서로 다른 능력치를 가지게 된다.

아포칼립스 사태가 벌어지고 난 후에 5년이 지난 시점이라 다양한 동물들도 도심어디에서나 보게 될것이다. 인간형 몬스터 같은 경우에는 낮,밤 가리지 않고 마을 밖에서 언제나 마주칠 수 있으며 동물같은 경우에는 낮에 주로 활동하는 동물이 대부분 보이며, 반대로 망에는 주로 밤에 활동하는 동물들을 보게 될 것이다. 또한 마을 혹은 생존자와 생존자 집단 역시 당신의 적이 될 수있다. 플레이어가 관계를 우호적으로 가져가지 못하면 다른 생존자들은 순찰하다가 당신을 발견하면 소리를 질러 동료들을 불러 모아 공격을 하거나 순찰대가 단독으로 공격을 할 수 있다.



## 4. Artificial Intelligence (AI)

### 4.1 AI 동작 및 전투 패턴 구현

**감각과 반응:** AI 캐릭터는 환경에 대한 감각을 가지고 있으며, 플레이어나 다른 적의 행동에 반응할 수 있습니다. 예를 들어, 플레이어가 반대면에 가까운 경계를 표시하거나 공격을 시도할 수 있습니다.

**탐색과 이동:** AI는 환경을 탐색하고 플레이어를 추적하거나 최근 경로에 따라 지정할 수 있습니다. 경로를 따라 이동하면서 장애물을 피하거나 점프 등을 환경을 통해 구경할 수 있습니다.

**결합작용과 행동:** AI 특성은 플레이어나 다른 가변활성화를 할 수 있습니다. 예를 들어, 다른 AI와 협력하여 공격을 시도하거나 특정 지점에 도달하여 트리거 이벤트를 발생시킬 수 있습니다.

#### 전투 패턴 구현

**공격 유형:** 근접 공격, 원거리 공격, 독 또는 맹공격 상태를 유발하는 공격 등 다양한 유형의 공격을 받을 수 있습니다.

**소수와 적중:** 일부 소수의 공격을 피하거나 감당이 불가능한, 플레이어의 공격을 지속적으로 맞출 수 있습니다.

**패턴 변화:** 전투 중에 적들은 패턴을 변화시키거나 다양한 전략을 사용하여 플레이어를 속일 수 있습니다. 지연 전투가 더욱 도전적이고 예측하기 어려워집니다.

## 5. Technical Aspects

### Target Hardware

CPU : 멀티 코어 프로세서(예: Quad-core 이상) 권장

GPU : DirectX 11 / OpenGL 4.5 호환 그래픽 카드 또는 이상 권장

메모리 : 8GB 이상 권장

저장 공간 : 게임 설치 및 업데이트를 위한 저장 공간 필요

모니터: 1920x1080 이상 해상도 권장

소프트웨어 요구 사항:

운영 체제 : Windows 10 (64-bit) 또는 macOS 10.14 이상

그래픽 드라이버 : 최신 그래픽 설치 추천

DirectX / OpenGL : 게임에 필요한 API를 지원하는 최신 버전 설치

## 6. Game Art

### 6.1 미적인요소 설계

환경 디자인: 게임 월드의 환경은 플레이어들의 눈에 가장 먼저 보이는 느낌을 남깁니다. 아름다운 자연 풍경, 도시의 건설, 다양한 담당자 등 환경 디자인은 게임의 분위기를 결정하는 중요한 요소입니다.

캐릭터와 NPC 디자인: 주인공과 NPC의 외형과 의상, 접대 등은 게임 세계의 다양한 인물들을 더욱 쉽고 생생하게 만듭니다. 포인트와 매력적인 디자인은 플레이어들의 눈에 각인이 됩니다.

### 6.2 환경 설계

다양한 환경에는 봄, 산, 자연환경, 바닷가 등 다양한 자연환경이 포함될 수 있습니다. 플레이어는 자연의 아름다움을 시각적으로 풍요로움을 주게 됩니다.

날씨와 시간의 변화: 게임 월드의 날씨와 시간의 경과를 환경을 변화시키는 역할을 합니다. 맑은날씨, 추운날씨, 비, 눈 등 다양한 날씨와 시간 요소를 활용하여 게임 월드를 더욱 생동감 있게 만들어줍니다.

### 6.3 캐릭터와 NPC 디자인

주인공 디자인: 주인공의 외모, 의상, 장비는 플레이어의 시선을 사로잡을 필요가 있습니다. 주인공의 성격을 반영하는 설계는 플레이어들과 주인공을 이어주는 강한 매개체가 됩니다.

NPC 디자인: 다양한 NPC는 장기적으로 반복적인 역할을 하며 게임 세계의 경험을 향상시킵니다. 다양한 직업, 문화 등을 고려하여 NPC들의 디자인을 다채롭게 구성합니다.

### 6.4 아트 스타일과 색상

아트 스타일 결정: 게임 월드의 아트 스타일은 게임의 분위기와 주요 요소를 결정합니다. 리얼리스틱, 셀치이딩, 카툰 등 다양한 스타일 중 게임의 계획과 조화로운 스타일을 선택합니다.

색상: 색상은 게임 월드의 분위기와 평가를 형성하는 중요한 역할을 합니다. 주요 지역이나 상황에 따라 다양한 컬러 인터페이스를 사용하여 게임 플레이어의 경험을 조절합니다.

### 6.5 환경 디자인과 예술 스타일

다양한 환경: 게임 월드에는 다양한 환경을 구성하여 플레이어에게 찾아오는 재미를 제공합니다. 숲, 도시, 도로, 산, 해변 등 각기 다른 아름다움을 담아 환경을 디자인합니다.

그래피티 아트 스타일: 게임 내에서 조정된 아트 스타일을 유지하며 세계관과 이야기에 적합한 비주얼을 제공합니다. 색상, 조명, 산출물 등을 풍부하게 결합하여 게임 월드를 페인트로 풍부하게 합니다.

### 6.6 도시와 건축물

주요 도시: 게임 주요 도시는 독특하고 다양하게 구성됩니다. 도시의 역사와 문화를 반영하는 건축양식을 선택하여 플레이어들에게 존경을 드려야 합니다.

마을과 건설물: 작은 마을이나 주변 지역에는 다양한 건설물과 주택을 배치하여 현실감과 다양한 미적 요소를 제공합니다.

### 6.7 동식물과 생태계

다양한 동식물: 게임월드에는 다양한 종류의 동식물을 배치합니다. 서식지, 행동 패턴, 소리 등을 고려하여 동식물의 모습을 제공합니다.

생태계 활력 작용: 동식물 활력과 생태계를 회복하여 게임 월드의 생명력을 얻을 수 있습니다. 플레이어들이 동식물과 활력을 얻거나 생태계의 변화를 관찰할 수 있도록 설계합니다.

감사합니다