|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 1. 게임제목 |  | | **One Seed** | |
| 1. 제작자 정보 | Team 어린왕자 | 기획. 이종환 | | 사운드 편집. 이종환 |
| 프로그래밍. 최진욱 도인혁 | | Developed in 2nd Creative GAMEJAM (16.8.26-28) |
| 아트. 이종환 최진욱 | |
| 1. 시놉시스 | ‘Only one’  어린왕자에게 지구에서 만난 5천송이의 장미보다 자신의 별에 두고 온 한 송이의 장미가 소중한 이유는 한 송이의 장미를 위해 보여준 사랑이 있기 때문입니다.  이 게임의 이야기는 어린왕자에게 유일한 의미였던 한송이의 장미를 만나기 전,  드넓은 우주에서 하나의 씨앗으로 만남을 시작한 어린왕자와 작은 씨앗의 이야기입니다. | | | |
| 1. 게임 컨셉  선정 이유 | 2nd Creative GAMEJAM의 주제였던 ‘1’ 을 가지고 ‘마음 속에 품은 하나의 사람’ 이라는 주제를 표현하고자 했습니다. | | | |
| 1. 게임 방법 | 조작키는 UI로 제공됩니다!  방향키 – 이동  DIG – 땅 파기  MARK – 표시하기 | | | |
| 1. 게임 목표  및 규칙 | 행성 이곳 저곳에 묻혀진 별들을 찾아 구하고 별들의 도움을 받아 씨앗을 틔우세요!  행성의 땅을 파 보면 별이 묻혀있을 수도 있습니다!  하지만 별이 없더라도 걱정마세요. 주변에 별이 몇 개나 묻혀있는지 알려주는 힌트가 나타날테니까요.  땅을 팔(DIG) 때마다 어린왕자가 가진 작은 삽의 개수가 소비됩니다!  모든 삽을 사용하기 전에 행성 안에 별을 찾아주세요!  힌트를 보고 MARK를 활용하여 별이 없다고 예상되는 지점에미리 체크를 할 수도 있습니다. | | | |