The Tree

팀명 : TTP(Team of TREE Project)

구성원: 김민수, 김준호, 박이준, 윤지혜

목차

1. 소개

2. 개발 동기

3. 기대 효과

4. 유사 프로젝트

5. 프로그램 정보

6. 개발 환경

7. 플로우 차트

1) 씬 구성

8. 상세 기획

1) 세계관

2) 레벨 구성

9. 개발 레퍼런스

10. 실제 플레이 화면

|  |  |
| --- | --- |
| 1. 소개 | |
| 이 게임은 나무가 자라나는 모습에서 느낄 수 있는 뿌듯함과 아기자기한 동물이 주는 힐링을 기반으로 한 모바일 게임이다. 플레이어가 방치형 게임 플레이어로 남을지, 긴장감을 즐기는 플레이어가 될지는 게임을 플레이하면서 게임의 컨텐츠로 플레이어가 선택할 수 있다.  플레이어가 선택한 게임 플레이 스타일로 이를 가능하게 하고자 한다. | |
| 2. 개발 동기 | |
| 게임에 대해서 고민하던 중 나무가 성장하는 기쁨에 대해 서술한 게임이 많이 없다고 생각했다. 그래서 그에 대한 이야기를 풀어보자 하였고, 나무의 성장 과정만 초점을 잡아 게임을 진행하기엔 지루하다고 판단하여 동물에 대한 이야기도 같이 녹여내고자 하였다.  나무와 동물을 소재로 정하다 보니, 게임의 방향을 힐링형 방치게임으로 맞추게 되었다. 때문에 우리는 게임의 차별화에 대해 고민하게 되었고, 그 결과로 나온 것이 방치와 긴장을 플레이어의 플레이 스타일에 따라 전환할 수 있다는 차별점이다. | |
| 3. 기대 효과 | |
| 나무 하나 베는 것이 많은 동물들의 집을 빼앗는 것과 같다는 메시지 전달하는 것을 부가적인 목표로 삼고 있다. 게임 전체에서 주는 내용은 열심히 하는 것이 항상 좋은 결과를 초래하지 않지만, 위기 또한 기회가 될 수 있다는 것을 전달하고 싶다. | |
| 4. 유사 프로젝트 | |
|  | 1) 마이 오아시스  - Buff Studio Co.,Ltd.  - 설명(구글 플레이 설명 참조): 탭하여 하트를 모아 오아시스의 레벨을 올리세요. 오아시스의 레벨이 오를수록 지형이 변화하고 나무나 동물 같은 요소들이 새롭게 생겨나요.  - 비교  우리가 추구하는 분위기와 구성이 매우 흡사하다. 다만 이것은 힐링에서 끝난다면 여기에 긴장 요소를 더하였다. 때문에 그 간극에서 이질감이 발생하는데, 캐릭터의 외형과 모션을 통해 이를 완화하고자 한다. |

|  |  |
| --- | --- |
|  | 2) 마녀의 숲  - Toward Inc.  - 설명(구글플레이 참조): 성장 수집형 캐주얼 PRG와 세계수 키우기를 한꺼번에. 이제까지 보지 못했던 독특한 스타일의 인디 게임. 정기를 모아 세계수를 키워 마력을 회복하세요. 숲을 탐색하여 각종 아이템을 수집하세요.  - 비교  기획했던 내용과 매우 유사하다. 힐링 요소에 전투적인 요소를 넣은 부분이 유사하다. 차이점을 비교하자면, 여기서는 나무를 휴식과 재정비의 공간으로 사용하였다면 이 프로젝트에서는 전투 공간과 재정비의 공간이 분리되어 있지 않다. 때문에 플레이어가 원하는 시간대가 아니어도 침범을 받을 수 있다는 것이 큰 차이점이라고 생각한다. |

|  |
| --- |
| 5. 프로그램 정보 |
| • 종류: 힐링형 디펜스 게임  • 개발 : Team of The TREE  • 플랫폼 : Android  • 서버 유무 : PlayFab  • 최소 사양:  • 용량 |
| 6. 개발환경 |
| • 게임 엔진: Unreal 4.25.1  • 프로젝트 설정  • 개발 참여 컴퓨터 사양  • 개발 참여 안드로이드 |
| 7. 플로우 차트 |
|  |

|  |
| --- |
| 8. 상세 기획 |
| 1) 세계관 |
| 만 생물의 보고 세계수. 세계수와 관련된 것이라면 그 흔한 이파리 조차도 진귀하다고 하는 것이 세간의 인식이다.  하지만 사람들은 모르는 세계수의 비밀이 존재한다. 천년 고목이라 불리 우는 세계수라 할지라도 한자리에서 오래 살거나, 죽을 만한 위기에서 되살아 나진 않는다. 그럼에도 세계수가 항상 존재해왔던 까닭은 일종의 세력 확장이자, 세계수만의 특별한 영역 확장에 존재한다.  그런 장소들이 후일 세계수가 옮길 만한 터전이 되는 것이다. 다만, 씨앗이 뿌리를 내리는 것만으로 옮길 수 있는 요건이 충족되는 것이 아니다. 그 씨앗들이 온전히 다 자라나야 필요한 최소 조건을 만족하는 까닭이다.  The Tree에서는 그 요건들을 충족하는 토대를 만드는 역할을 부탁하는 것으로 게임이 시작된다.  세계수의 잎사귀조차 특별하다는 것이 과장된 말이 아닌 것은 분명한지, 씨앗을 처음 날리기 시작할 때, 언제든 항상 포식자들의 관심을 끌게 되었다. 이는 회 차를 거듭할수록 분명해져 갔다. 씨앗을 날리기가 무색해질 정도로 초기에는 옮길 만한 요건을 충족시킬 수 있을 정도로 자라나지 못했고, 본의 아니게 옮겨가지 못한 세계수에게 천년 고목이라는 별명이 붙게 되었다.  하지만 시간이 지나며 조력자를 얻게 되자, 그나마 자라기도 전에 싹이 잘리는 일을 피할 수 있었다. 다만, 조력자가 유능해짐과 동시에 그들의 포식자 또한 유능해진 것이 문제였다. 조력자를 갓 얻었을 때는 그럭저럭 간간히 옮길 정도의 토대를 만들기 시작하였으나, 그 토대를 다듬기도 전에 포식자들이 흩어버렸다.  그렇게 포식자와 조력자의 눈치싸움이 지속될 무렵, 세계수는 또 다른 조력자를 얻을 기회가 왔다. 새로운 조력자는 플레이어라는 종족명을 달고 있으며, 새순들을 해치려는 인간들 사이에서 힘을 규합하여 안전을 보전하는 방식으로 세계수의 새로운 몸이 될 새순들을 안전하고 튼튼하게 길러올 수 있었다.  플레이어들은 세계수가 옮겨갈 수 있는 거목을 길러왔을 뿐만 아니라 더한 안전을 꾀하였다. 인간에게 공포의 존재임과 동시에 인간의 힘으로 해결할 수 없는 재해로 만들어, 인간의 접근을 삼가게 하는 것으로 세계수가 이주를 하였을 때 포식자의 위협이 줄어드는 현상을 만들어 버린 것이다.  하지만 방식이 과격한 만큼 일련의 과정을 완벽하게 해내지 못하면, 얻는 리스크 또한 커졌다. 적이 많아지고 가시화된 만큼 더 많은 관심을 쏟지 않는다면 불타 없어지거나 회복 불가능한 상처를 입는 등 피해들이 무시할 수 없을 정도였다. |
| 2) 게임 구성 |
| ① 게임 화면  - 모바일 가로 화면 |
| ② 조작 방법  - 터치 |
| ③ 게임 규칙  • 집이 필요한 동물들에게 거주지를 마련한다.  • 간간히 나무를 자르려 접근하는 인간들을 쫓아낸다.  • 나무에 거주하는 동물들의 공격모드를 활성화시켜 적극적으로 쫓아낼지 선택한다.  • Hidden 스테이지가 존재한다.  - 기존 게임 형식은 동일하되, 디펜스 형태의 게임으로 전환된다.  - 동물의 공격모드엔 시간적 제약, 횟수 제약이 생긴다.  - 실패 시 게임을 처음부터 다시 해야 하며, 성공시엔 게임에 인간이 출현하지 않는다. |
| ④ 동물 |
| |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | | 레벨 | 상세 설명 | 아군 | 적군 | | Tutorial | 동물을 배치하는 방식을 배우는 단계 |  |  | | Main | 실질적인 게임을 플레이하는 단계 | 소형 동물 | 인간 | | Hidden | 엔딩을 볼 수 있는 단계 | 대형 동물 | 인간 무리 |   ⑤ 레벨 구성 |
| ⑥ 스코어 시스템  • Main  - 게임 시간: 제한 없음  - 출몰 아군: 소형 동물  - 출몰 적군: 인간A, 인간B, 인간C  - 클리어 조건: 인간의 종류 가릴 것 없이 강력히 쫓아내기 N회  • Hidden  - 게임 시간: 클리어 전  - 출몰 아군: 대형 동물  - 출몰 적군: 인간C 무리  - 클리어 조건: 일정한 간격으로 출몰하는 인간무리 격퇴 N회  • 적군 별 영향력 표(Main)   |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | |  | 인간 A | 인간 B | 인간 C | | 방치 | - | 0 | + | | 공격 | 0 | ++ | +++ |   🡪 + 영향력이 일정 수준을 넘어가면 Hidden 스테이지로 전환 | |
|  | |