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

8. 플로우 차트

1) 씬 구성

9. 상세 기획

1) 세계관

2) 기본 설정

3) 플레이 방식

10. 개발 레퍼런스

11. 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 : 없음  • 최소 사양:  • 용량 |
| 6. 개발환경 |
| • 게임 엔진: Unreal 4.25.1  • 프로젝트 설정  • 개발 참여 컴퓨터 사양  • 개발 참여 안드로이드 |
| 7. 플로우 차트 |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |