



# the TAKE CAKE

Team. 개미는 똥똥

[기획 - 임지영, 프로그래밍 - 최진학 최요환, 아트 - 강혜정 안소연]



시놉시스



인간들의 생활에 기생하며 사는 **집개미**

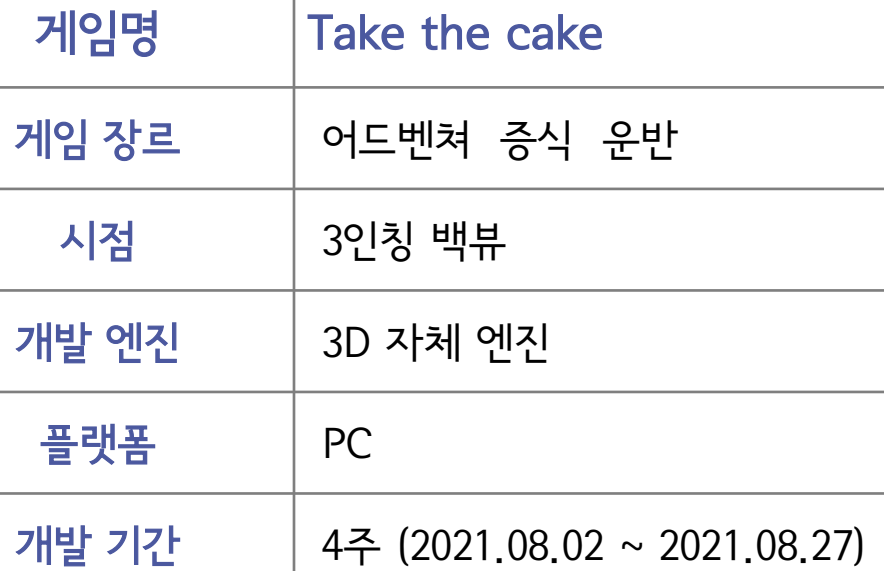
인간들로부터 개미 퇴치 위협을 받게된다!!

인간들이 쳐놓은 덫 <**개미 트랩**>에 걸려 일개미들이 줄어들고

음식을 실어 나르는 일손이 줄어 배고픔에 허덕이게 된 개미 집단

**동료를 구하고 맛있는 음식을 가져오자!!**

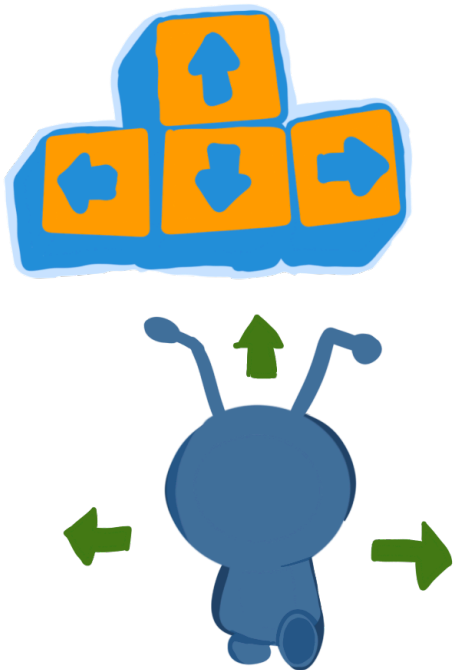




게임명	Take the cake
게임 장르	어드벤처 증식 운반
시점	3인칭 백뷰
개발 엔진	3D 자체 엔진
플랫폼	PC
개발 기간	4주 (2021.08.02 ~ 2021.08.27)



## 게임 조작법



이동



상호작용



## 기획 의도

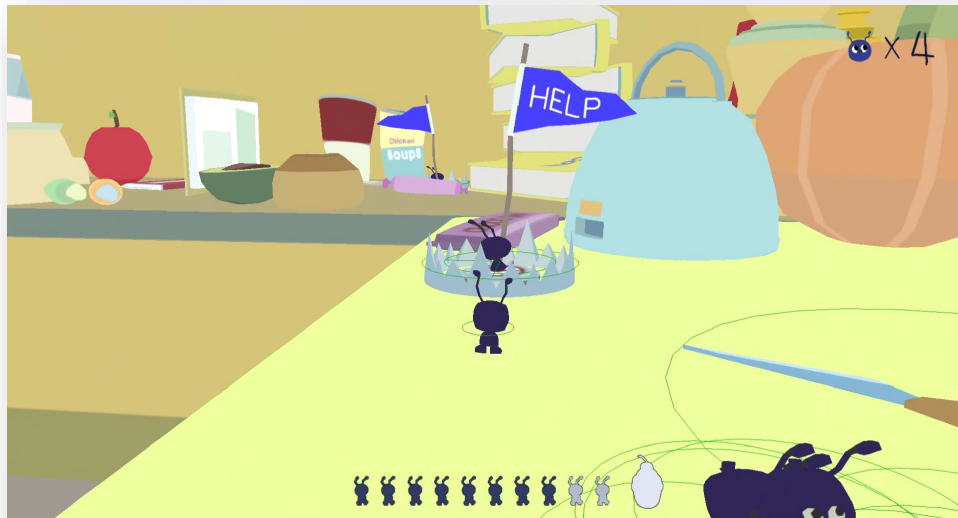
- 게임 이용 주요 타겟층이 **유아 및 어린이인 교육용 게임** 기획
- 유아 및 어린이 유저의 접근성을 높이기 위해 **익숙한 공간인 집안을 게임 테마**로 설정
- 게임을 통해 **탐험과 발견**의 경험을 제공하여 공간각 및 관찰력 향상효과를 기대함



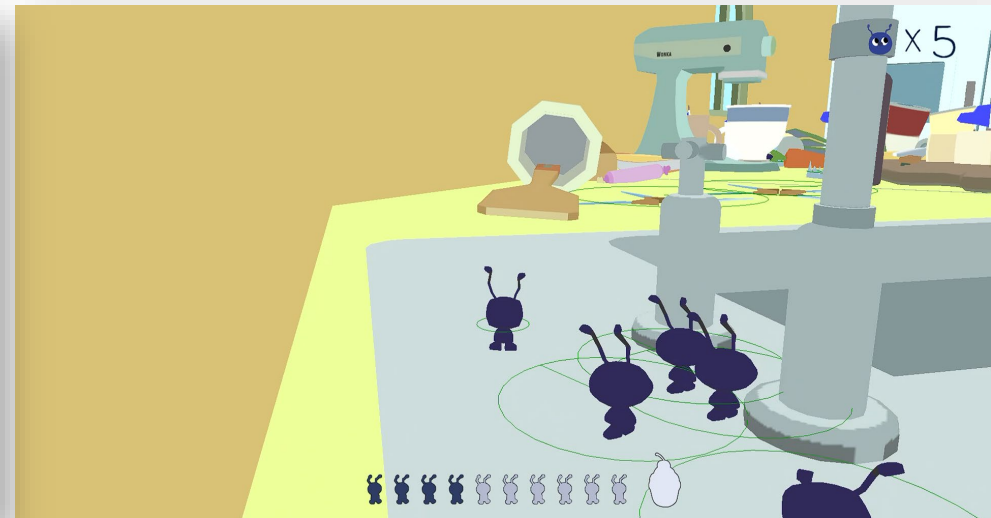
## 게임 특징

### 1. 증식

- 개미 개체가 점점 증식되는 성장하는 재미, 수집의 재미를 경험



<개미 증식 인터렉션>



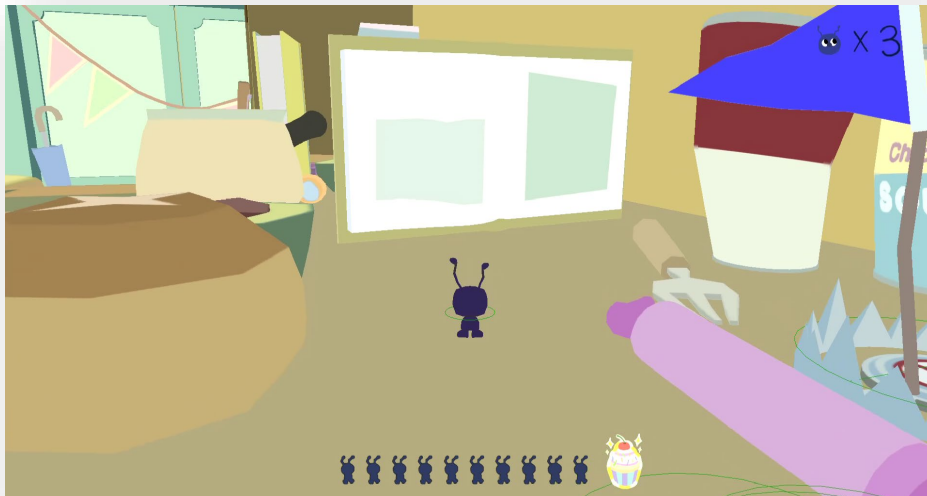
<따라다니는 개미>



## 게임 특징

### 2. 미로 찾기

- 작은 개미가 집안 곳곳을 다니며 제시된 오브젝트를 찾는 발견하는 재미 제공



<미로 찾기 맵 구조>



<목표물 발견>



## 게임 특징

### 3. 타이머 및 기믹

- 장애물을 피하고, 시간안에 돌아오는 급박한 상황 연출로 게임에 긴장감 부여



<카메라 시점 변환되며 타이머 재생>



<기믹 피하기>



# TAKE the CAKE

# 감사합니다.



개발진

Team. 개미는 똥똥

[기획 - 임지영, 프로그래밍 - 최진학 최요환, 아트 - 강혜정 안소연]