



커피우유, Unity 3D Cinematic Platformer

---

# INTRODUCTION

---



**양성률**

팀장  
기획 총괄  
UI 시스템



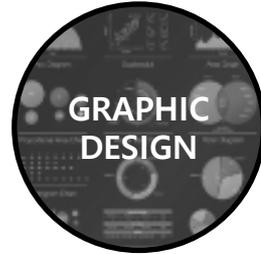
**손희진**

프로그래머 팀장  
기획  
게임 시스템  
퍼즐 시스템



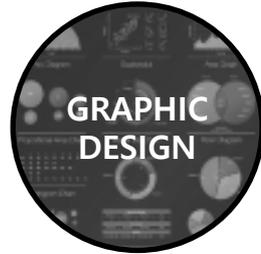
**강아름**

프로그래머 팀원  
기획  
캐릭터 시스템  
카메라 시스템



**고인호**

그래픽 팀장  
2D  
3D



**김창민**

그래픽 팀원  
3D  
모델링



## MISSING HOME

플랫폼 : PC

장르 : 3D 횡스크롤 시네마틱 플랫폼머

개발환경 : Unity Engine [ 2019.4.13f ]

기획의도 : 기획을 같이 한 팀원들 모두 어두운 분위기에  
스토리 어드벤처 형식의 퍼즐을 풀어나가는  
게임을 기획 하고싶어 했음.

게임소개 : 정신병이 있는 아들을 보호하기 위해  
아버지는 인형의 집을 만들어 아들을  
보호한다. 그러나 아들은 자신을 가두었다고  
착각하여 아버지의 품에서 벗어나려 한다.

## STEP I

### 기획 - 기획의도



Ref1. 리틀 나이트메어 (Little NightMares)



Ref2. 인사이드 (Inside)

“어두운 분위기의 스토리 어드벤처 형식 3D 퍼즐 게임을 만들자.”

# STEP I

## 기획 - 개요

제목	Missing Home	장르	시네마틱 플랫폼머
플랫폼	PC	시점	3인칭 횡스크롤
개발환경	Unity Engine (2019.4.13f1)		
해상도	1920 x 1080		
개요	주인공에게 정신병이 있음을 깨닫게 되면서 퍼즐을 풀어나가는 게임		
타겟 연령층	스토리가 가미된 퍼즐 게임을 선호하는 15세 이상의 연령층		
기획 의도	팀원들 모두 Inside, Little NightMares 와 같은 어두운 분위기의 스토리 속에서 어드벤처 형식의 퍼즐을 풀어 나가는 게임을 기획 하고싶어함.  두 게임 모두 시장성 또한 확실했기에 이 두 게임을 레퍼런스 하여 기획함.		