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 플랫포머

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 어드벤쳐 형식 3D 퍼즐 게임을 만들자.”

STEP Ⅰ

기획 - 개요

제목	Missing Home	장르	시네마틱 플랫포머
플랫폼	PC	시점	3인칭 횡스크롤
개발환경	Unity Engine (2019.4.13f1)		
해상도	1920 x 1080		
개요	주인공에게 정신병이 있음을 깨닫게 되면서 퍼즐을 풀어가는 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.		