

# SLUMBER

꼬꼬마 프로젝트 기획서

# TABLE OF CONTENTS

## 1. Project Outline

- Synopsis
- Project Summary
- Team

## 2. Game Personality

- Main Reference
- Main Character

## 3. Rule Summary

- Goals
- Abilities

## 4. Graphics

- Graphic Reference

## 5. Development

- Team Introduction
- Development Schedule

# PROJECT OUTLINE

## PROJECT SUMMARY

게임 제목	Slumber
장르	3D 플랫폼
시점	3인칭 솔더뷰
플레이어 수	1인
플랫폼	PC (Window)

## SYNOPSIS

노아는 꿈속에 갇혀 깨어날 수 없다는 사실을 깨닫고 자신의 마음속 세계를 탐험하게 된다. 노아를 가두고 있는 힘을 밝혀내고 깨어날 수 있을까, 아니면 꿈의 유혹에 굴복하여 이 황홀한 감옥에 영원히 갇히게 될 것인가?

# GAME PERSONALITY

### MAIN REFERENCE



Super Mario Sunshine (2002)

- 플랫폼 챌린지를 도전할 수 있는 3D 액션 플랫폼 게임



This is the Only Level (2009)

- 하나의 레벨만 있으며, 완료할 때마다 새로운 요소가 추가되는 2D 퍼즐 플랫폼 게임

# MAIN CHARACTER



주인공 콘셉트 아트

노아

- 노랑, 주황 색상
  - 파란, 보라 파스텔톤 배경과 구분이 편함
  - 낙천적인 면모를 표현

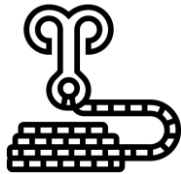


# RULE SUMMARY

## ABILITIES



공중에서 점프를 한 번 더 뛰는 기능



가까운 벽으로 이동할 수 있는 갈고리 기능

## GOALS

- 2 스테이지 각각 5가지 변형을 클리어
- 클리어를 할 때마다 스테이지 일부분이 변경
- 두 번째 스테이지에 능력들이 제한



# GRAPHICS

# GRAPHIC REFERENCE



Melatonin (2022)



- 색감
  - 파스텔톤
  - 파란색, 보라색



Dorgogne (2023)



Palely (2020)

- 셰이더
  - 수채화



DEVELOPMENT

# TEAM INTRODUCTION

디자인

장훈희

프로그래밍

김민기 , 이채원, 이세창

아트

권채은, 이서윤

### DEVELOPMENT SCHEDULE

- 7/11: 캐릭터 디자인
- 7/14: 캐릭터 모델링
- 7/18: 레벨 오브젝트
  - 캐릭터 움직임 및 능력 구현
  - 스테이지 1 레벨 디자인
- 7/29: 아이콘
  - 스테이지 2 레벨 디자인
- 8/5: UI 구현
- 8/12: 디버깅 시작
- 8/16: 게임 완료



**THANK YOU**