윈도우 프로그래밍 기말프로젝트

들고 튀어라

기획서

작성자. 임해인

2018. 05. 03.

목차

[Chapter 1. 요약 문서 4](#_Toc512891442)

[기획 컨셉 4](#_Toc512891443)

[프로젝트 설정 요약 5](#_Toc512891444)

# Chapter 1. 요약 문서

## 기획 컨셉

|  |  |
| --- | --- |
| **항목** | **요약** |
| 프로젝트 설정 요약 | 가장 기본적인 요약 문서 제시 |

## 프로젝트 설정 요약

**게임 제목** : 들고 튀어라

**의도한 게임 시스템** :

**장르** :

**플레이어 대상 연령** :

**오락 소프트웨어 등급 위원회 등급 목표 (게임 콘텐츠 등급위원회 등급 목표)** :

15세 이용 가

선정성(15세). 폭력성(15세), 범죄 및 약물(15세), 언어(15세), 사행성(12세), 공포(15세)

**게임 플레이 위주의 게임 스토리 요약** :

**특별한 게임 플레이 모드**:

**고유 판매 강점** **:**

**유사 제품** :

**사양** :