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** :

2명의 플레이어가 기본 공격과 다양한 아이템을 사용하여 승리아이템을 지정된 시간에 소유하면 승리하는 2인용 아케이드 게임

**장르** : 아케이드

**게임 플레이 위주의 게임 스토리 요약** :

**특별한 게임 플레이 모드**:

2명의 플레이어가 한 컴퓨터에서 즐기는

**고유 판매 강점** **:**

**유사 제품** :

크레이지 아케이드(NEXON)