**나의 첫 게임 콘텐츠 컨셉 정하기**

|  |  |
| --- | --- |
| **목록** | **세부내용** |
| 게임의 목표 | 게임의 전체적인 스토리를 풀어간다. |
| 플랫폼 | PC(Window), 콘솔(PS, Xbox) |
| 시간 간격 | 실시간 |
| 플레이어 | 1인(3인칭) |
| 장르 | 서스펜스 액션 어드벤처 |
| 대상 타겟 | M등급/ 15세 이상 이용가 |
| 대락적인 설명 | 리틀 나이트 메어 등과 같은 서스펜션 액션 어드벤쳐로 게임의 스토리를 기반으로 진행해가는 방식.  맵 내의 퍼즐요소와 전투요소를 통해서만 습득가능한 아이템과 성장을 통해 끝까지 클리어하는 것이 목표.  스토리는 이솝우화나 전래동화와 같은 동화들의 재해석에서 시작된 잔혹동화를 바탕.  동화 하나의 내용이 길지 않은 점을 감안해서 한 동화당 한 파트로 나눈다.  각 파트에서 얻을 수 있는 아이템과 성장요소(스킬) 등은 모두 다르며, 파트를 클리어 한 뒤에도 습득한 것들은 저장이 되고, 다른 동화 속(다른 파트)에서도 호환 사용 가능하다.  그러므로 파트들을 클리어 할수록 다양한 전투가 가능하며, 새 습득물을 이용한 새로운 결말 또한 등장 가능하다.  파트들의 클리어 순서가 정해져 있지 않기에 더 많은 경우의 수를 제공한다 |