

창의적 종합설계

# 1826048 김정흔

# **프로젝트 목차**

1. 프로젝트 목적
2. 프로젝트 개요
   1. 게임제목
   2. 게임 장르 및 플랫폼
   3. 게임컨셉 및 세계관
   4. 게임 스토리
   5. 게임 플로우차트
3. 본 프로젝트의 특징
   1. 게임특징 및 개발플로우차트
   2. 프로젝트 관리 및 유지 방안
4. 본 프로젝트의 핵심 포인트
   1. 게임특징부각
5. 차별화된 강점
6. 장단기적 활용 방안
7. 장기적 계획
8. 유사 프로젝트의 장단점 및 벤치마킹

# **프로젝트 목적**

|  |  |
| --- | --- |
| 게임 제목 | Anybody There |
| 게임 장르 | 호러,1인칭시점 |
| 플랫폼 | PC, Mac |
| 게임 컨셉 및 세계관 | 본 게임에서는 플레이어 이외의 몬스터나 이동하는 오브젝트는 **“단 하나도 없다”**  오직 플레이어는 손전등 하나와 소리에 의존하여  스테이지를 클리어 해야한다.  본 게임에서의 배경의 소재는 “대학교”로 한다.  여타 게임들처럼 고등학교나 중학교가 배경이 될수도 있지만  오히려 대학교로 하는 것이 차별점이 될수도 있기 때문이다.  플레이어는 |
|  |  |