<사전 계획서> \*표시만 필수 입력입니다.

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 팀 이름 | 有지성 | | | | |
| \*구성원(학번/이름) | 20410 윤지성 | 20309 박진우 | |  |  |
| \*게임 주제 | 장애물 피하기, 점프, 추락, 생존 | | | | |
| 게임 제목 |  | | | | |
| \*게임 종류 | 캐주얼 | | | | |
| \*게임 환경 | PC | | | | |
| \*게임 타겟층 | 10~20대, 캐주얼한 게임을 좋아하는 사람. | | | | |
| 경쟁 게임 |  | | | | |
| 게임 플레이 요약 | 플레이어는 제한된 공간 안에서 추락하는 장애물들을 피해 최대한 오래 살아남아야 한다.  장애물은 떨어지면서 블록을 부술 수 있고, 플레이어가 맞을 경우 튕겨나가, 바닥이 뚫려있으면 바닥으로 추락 할 수 있다.  플레이어는 블록을 설치하며 이동 및 점프를 하여 최대한 오래 버티는 게 목표이다. | | | | |
| \*각자의 역할 (구체적으로 적어주세요) | 윤지성 | | 스토리 및 시스템 기획, 레벨디자인, 게임 리소스 제작. | | |
| 박진우 | | 플레이어 이동, 매커니즘, 기믹, 시스템 등 전체적인 게임 개발. | | |