**Team Agis**

내용

[개요 2](#_Toc83148506)

[게임 소개 2](#_Toc83148507)

[기획의도 2](#_Toc83148508)

[게임 플레이 2](#_Toc83148509)

[핵심요소들 3](#_Toc83148510)

[재미요소 3](#_Toc83148511)

[기대 효과 3](#_Toc83148512)

[게임 전체 구조도 3](#_Toc83148513)

[스토리 설정 3](#_Toc83148514)

[UI 3](#_Toc83148515)

[시스템 3](#_Toc83148516)

개요

게임 소개

**Project\_Agis란?**

플레이어가 한 마을의 배달원이 되어 마을의 크고 작은 비밀을 알아내는 **포인트 앤 클릭 게임**

플레이어는 마을의 사건을 알아내어 살아남아야 한다.



|  |  |
| --- | --- |
| **게임명** | 미정 |
| **장르** | 포인트 앤 클릭 |
| **그래픽** | 2D 쿼터뷰 |
| **타겟층** | 갑툭튀 공포를 싫어하는 공포게이머들 |
| **소재** | 배달, 상호작용, 미스터리 |
| **플랫폼** | PC, Android |

기획의도

게임 플레이

핵심요소들

재미요소

기대 효과

게임 전체 구조도

스토리 설정

UI

시스템