**Team Agis**

내용

[개요 3](#_Toc83313102)

[게임 소개 3](#_Toc83313103)

[기획의도 4](#_Toc83313104)

[게임 플레이 4](#_Toc83313105)

[핵심요소들 4](#_Toc83313106)

[재미요소 4](#_Toc83313107)

[기대 효과 4](#_Toc83313108)

[게임 전체 구조도 4](#_Toc83313109)

[스토리 설정 4](#_Toc83313110)

[UI 4](#_Toc83313111)

[시스템 5](#_Toc83313112)

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.



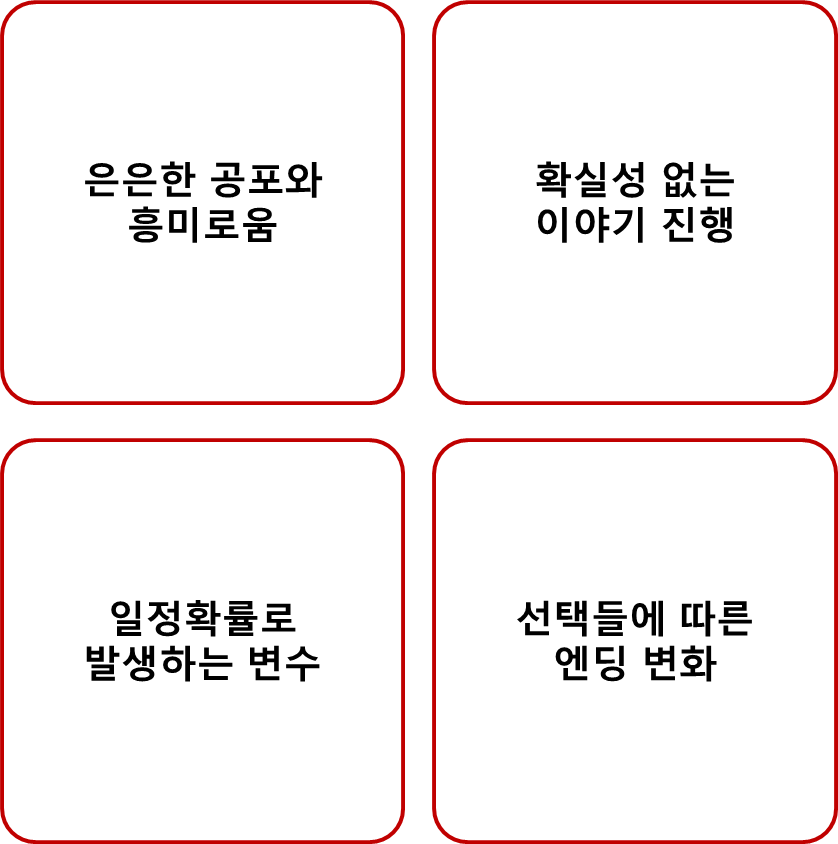
|  |  |
| --- | --- |
| **게임명** | 미정 |
| **장르** | 포인트 앤 클릭 |
| **그래픽** | 2D 쿼터뷰 |
| **타겟층** | 갑툭튀 공포를 싫어하는 공포게이머들 |
| **소재** | 배달, 상호작용, 미스터리 |
| **플랫폼** | PC, Android |

기획의도

**Project\_Agis의 기획의도**

1. 플레이어가 볼 수 있는 npc들의 특정 행동들에서 **은은한 공포와 흥미로움을** 연출한다
2. 플레이어가 스토리를 직접 유추할 수 있게 **이야기 진행에 확실성을 부여하지 않는다**.
3. 반복되고 단조로운 플레이를 줄이기 위해 **일정확률로 변수를 발생시켜** 반복성을 줄인다.
4. 플레이어에게 몰입감과 선택의 재미를 주기 위해 **선택에 따른 엔딩 변화**를 보여준다.

**핵심 기획 키워드**



게임 플레이

핵심요소들

재미요소

기대 효과

게임 전체 구조도

스토리 설정

UI

시스템