팔두재 게임 기획서

* 제목: 휴대폰을 지켜줘
* 장르: 아케이드
* 플랫폼: 컴퓨터
* 개발 프로그램: SDL
* 스토리: 불시에 기숙사로 들어와 휴대폰과 아이패드 등을 털어간 두 명의 선생님. 이 선생님들이 기숙사에 이어서 1 – 4 반 까지 털어가기로 했고, 이에 대책이 없었던 한 학생은 자신의 휴대폰을 지키기 위해 반 학생들에게 부탁을 하게 된다.
* 기획의도: 최초로 기숙사에 들어온 선생님들의 사건으로 게임과는 혼란에 빠졌었다. 이에 이어서 교실까지 들어오면 어떻게 될까라는 생각을 하여 이게임을 기획하게 되었다.
* 게임요소:

학생 일동: 25명으로 한 교실에 같이 모여 앉아있다. 휴대폰을 옮기는 역할을 한다.

선생 1: 사각형 모양의 교실의 위쪽에서 오른쪽과 왼쪽으로 왔다 갔다 한다. 눈에서 나오는 레이더를 피해서 휴대폰을 숨겨야 한다.

선생 2: 사각형 모양의 교실의 오른쪽에서 위쪽과 아래쪽으로 왔다 갔다 한다. 눈에서 나오는 레이더를 피해서 휴대폰을 숨겨야 한다.

레이더: 선생들의 눈에서 나오며 선생들의

위치와 맞게 따라 다닌다. 휴대폰이 이 레이

더에 맞게 되면 게임은 패배한다.

휴대폰: 선생들의 눈에서 나오는 레이더를 피

해 휴대폰을 숨겨야 한다.

* 게임 설명:

학생들이 선생의 눈에서 나오는 레이더를 피해서 휴대폰을 숨겨야 한다. 휴대폰이 레이더의 범위 안에 걸리게 되면 게임은 오버되며 휴대폰을 최대한 오랫동안 지켜 내야 한다

* 게임 방법:

1. 휴대폰 하나를 학생들 25 명끼리 옮겨야 한다.
2. 위쪽과 오른쪽에 있는 선생의 눈에서 나오는 레이더를 피해서 들키지 않게 옮겨야 한다.
3. 휴대폰을 들키게 되면 게임 오버.
4. 최대한 오랫동안 버텨야 한다.

* 조작법: 방향키로 이동, 스페이스 바로 점프 해서 한 칸 더

추가로 이동할 수 있다

* 게임 화면: