

<게임 계획서(게임명: Makjang frogggggy)>

제출인: 서윤철

게임 컨셉:

게임은 파리 무리에게 된통 얻어맞고 온 아들 개구리를 위해 엄마 개구리가 복수하러 이동하던 중 들어간 미로 속에서 발생한 여정.

(예상)게임등장인물: 엄마 개구리, 뱀(천적), 인간(최종보스)

게임 규칙:

1. 엄마 개구리는 파리에게 복수하기 위해 최선을 다 해야한다.
2. 따라오는 뱀에게 잡히면 개구리에게 치명적이다.
3. 개구리에게 뱀보다 위협적인 존재는 인간이다.
4. 엄마 개구리가 모든 미션을 완수하면, 아들 개구리를 만나며 복수는 종료된다.

아이템

엄마 개구리의 여정 중, 다양한 아이템이 등장할 수 있다.

Ex) 파리: 총 6마리의 파리에게 복수를 가해야 한다.

Ex) 그물망: 뱀을 향해 맞추게 되면, 뱀은 2초 정지한다. 인간을 향해 맞추게 되면 1초 일시정지시킬 수 있다.

Ex) 개구리밥: 엄마 개구리가 최종적으로 획득해야 복수를 완료할 수 있다.

장애물

엄마 개구리의 여정 중, 다양한 장애물이 등장할 수 있다.

뱀: 정해진 구역을 순찰하며 엄마 개구리의 움직임을 방해한다.

인간: 엄마 개구리의 최종보스로, 정해진 반경 내로 엄마개구리를 추적한다.

Ex) 아이템 중 복불복으로 쥐약이 등장한다.

⇒ 쥐약으로 위한 복통으로 엄마 개구리는 3초 동안 정지한다.

게임구현방식: STM32F103, C

조수: chat gpt, perplexity ai