**Ch.2 보드게임 제작 아이디어 회의 \_**

**2.1 작성자 2017180000 손띨띨 손전화 작성날짜**

**‘ 베틀로얄 ’(게임명) 아이디어 문서(개인별)**

|  |  |
| --- | --- |
| **목차** | **게임 아이디어 및 기본 설계** |
| **게임 컨셉** | 컨셉(역할): 500명이서 즐길 수 있는 무제한 체육관 보드게임  장르: 살인 서바이벌 |
| **게임 플레이** | 시작과 동시에 일단 죽이고,  가해자, 장소, 도구, 동기를 외치고, 틀리면 죽인다.  최후의 1인이 남으면 승리 |
| **콤포넌트**  **세팅** | **도구: 염산, 밧줄, 도끼, 전기 충격기, 효자손, 똥침장갑, 바늘, 간지럼 깃털,**  **틈새라면, 닭꼬치\_죽는맛, TIP 밥,**  플레이맵 :    동선구조 : |
| **목차** | **게임 아이디어 및 기본 설계** |
| **룰 세팅** | **지각한 사람으로 살인도구를 실험한다.**  **가위 바위 보를 해서 진 사람이 먼저 죽인다. (진 것도 억울하니까..)**  **안 죽을 경우 역공** |
| **예상**  **장단점** | **장점: 최후의 일 인만 남으므로 학점은 A+**  **단점: 이후 학교 생활이 극히 외롭다.** |

-**파란** 폰트는 각자 알맞게 수정 후 **검은** 폰트로 **수정 후 1차 제출**-

**-분량이 많아 페이지가 넘어가면 표를 연장해서 복수 페이지로 제작 -**