



**KEEP
CALM
AND
YNCA!**

TEAM YNCA 기획서
고예슬, 김우진, 류우림, 하채영

비전

“사용자가 **재밌고**,
우리도 **재밌는**
서비스를 만들자.”

가치

“재미”

사용자

‘더 지니어스’를 재밋게 본 사람

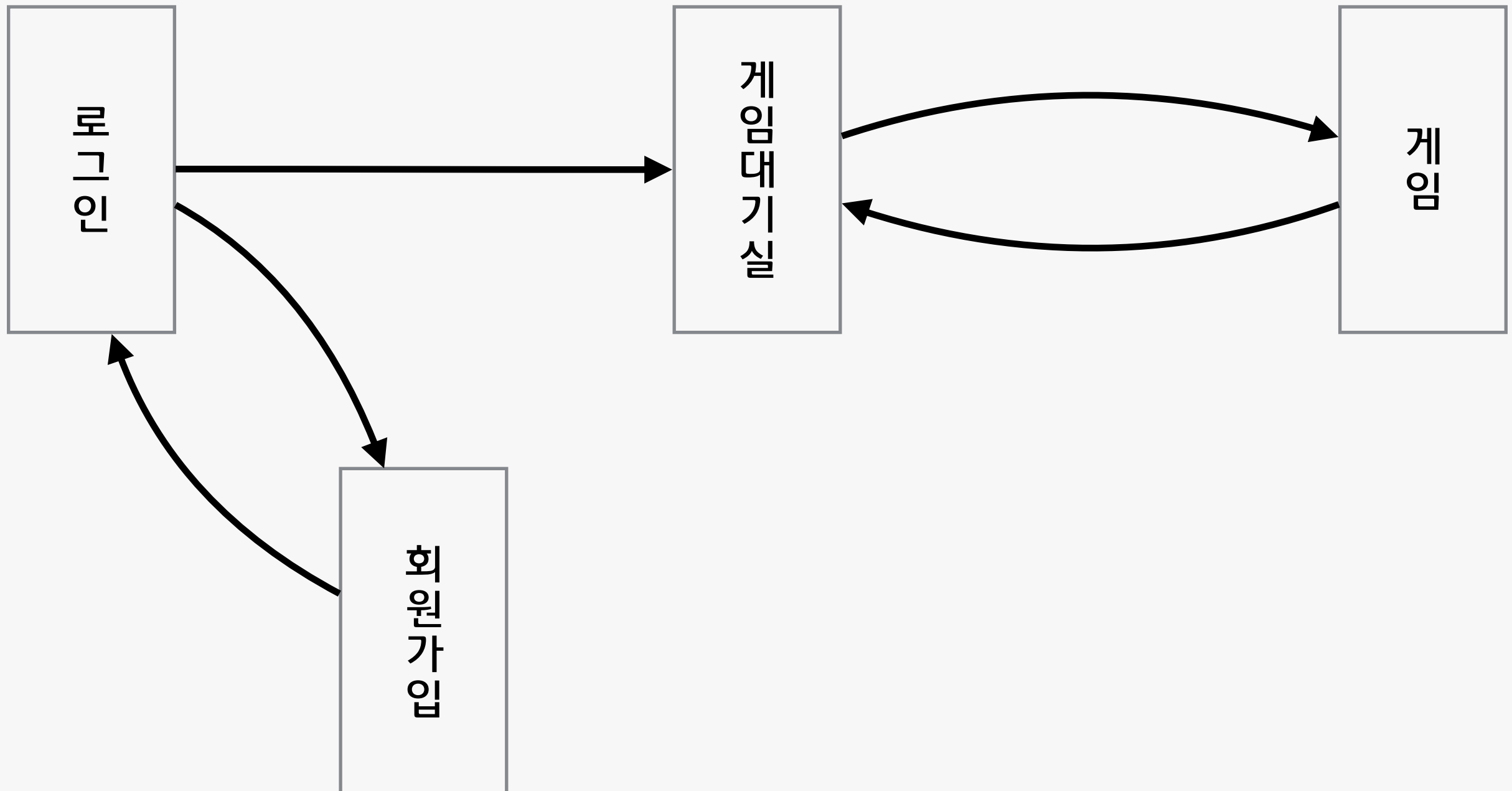
‘심리게임’을 좋아하는 사람

승부욕이 강한 사람

기능명세 - 시나리오

매주 ‘더 지니어스’를 재미있게 시청하는 우림이는 이번주도 긴장감 넘치는 게임에 내내 손에 땀을 쥐며 TV에서 눈을 떼지 못한다. 그리고 연신 ‘아, 나라면 이렇게 할텐데.... 바본가?’, ‘아, 나였으면 저렇게 했을텐데.... 멍청인가?’하는 생각을 속으로 되뇌인다. 그렇게 긴장감 넘치는 1시간 30분이 지나고 조금 아쉬워진 우림이는 컴퓨터를 접속해 ‘더 지니어스’ 이번 화에 대한 후기를 읽으며 아쉬움을 달랜다. 그리고 들어간 SNS에서 이번화의 데스매치를 낫선 상대방과 할 수 있는 웹 서비스를 발견한다. 자신의 두뇌능력에 자신이 있었던 우림이는 ‘덤빌테면 덤벼봐라.’는 마음으로 회원가입을 하고 게임 대기실에 들어간다. 화면 옆에 있는 플레이어의 랭킹을 보고 약간은 겁을 먹었지만, 우림이는 자신감있게 방을 만들고 연전연승을 달리고 있던 플레이어에게 ‘드루와. 발라줄게.’라는 호전적인 초대 메시지를 보낸다. 그렇게 시작된 ‘흑과백 2’게임에서 우림이는 있는머리 없는머리를 쥐어짜내 보았지만, 아쉽게 한끝차이로 패배한다. 그리고 생각처럼 세상이 호락호락하지 않음을 실감한 우림이는 복수의 칼날을 갈며 아직도 게임에 접속해 있다.

기능명세 - 흐름도



기능명세 - 화면명세

화면명세 - 대기실

현재 대기 중인 방 리스트

Game Room1

Game Room2

Game Room 3

Game Room4

Game Room5

Game Room6

Game Room7

Game Room8

채팅

대기인원



W.Genius



Koh



030ii



Gerrard

랭킹



W.Genius



Koh



030ii



Gerrard

참고 - 게임규칙

- 1 Player 두명은 각각 99포인트씩 지급받는다.
게임은 총 9라운드로 진행되며, 플레이어는 매 라운드마다 원하는만큼의 포인트를 사용할 수 있다.
- 2 매 라운드의 선 플레이어부터 포인트를 제시, 사용한 포인트가 한 자릿수일 경우 검정색, 두 자릿수일 경우 흰색으로 표시된다. 후 플레이어의 포인트 역시 흑과 백으로 표시된다.
- 3 제시한 포인트가 더 높은 플레이어가 승점 1점을 획득하며, 다음 라운드의 선 플레이어가 된다.
- 4 사용한 포인트는 소멸되며, 남은 포인트는 5단계의 표시등으로 공개된다.
- 5 99포인트 중 20포인트씩 줄어들 때마다, 한 단계씩 표시등이 꺼지게 되며, 포인트를 입력한 순간 적용된다.
- 6 즉, 선 플레이어가 현재 단계보다 낮아지는 포인트를 사용했다면 후 플레이어가 포인트를 결정하기 전에 표시등이 꺼진다.
- 7 9라운드 종료 시, 승점이 더 높은 플레이어가 승리하며 게임 도중, 한 플레이어가 승점 5점을 먼저 획득하면 그 즉시 해당 플레이어의 승리로 게임이 종료된다.
- + 9라운드 종료 시, 플레이어 2명의 승점이 같은 경우, 본 게임에서 사용했던 포인트는 소멸되고 새로 33포인트씩을 지급받은 뒤, 3라운드를 추가 진행한다.

화면명세 - 게임화면

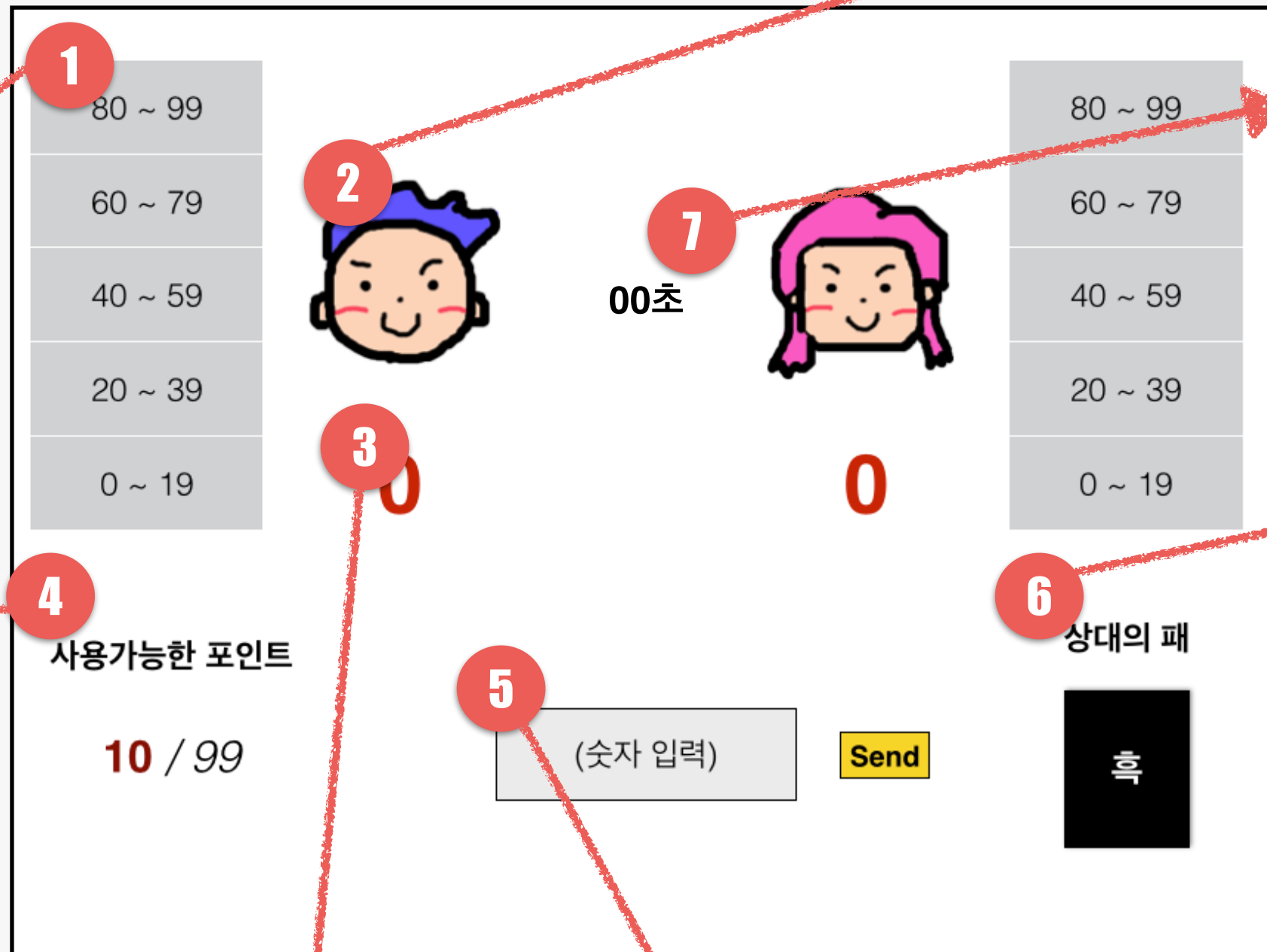
Player - 왼쪽이 내 캐릭터,
오른쪽이 상대편 캐릭터이다

사용한 포인트는
소멸되며,
남은 포인트는
다섯단계 표시등으로
공개된다

전체 99포인트 중,
내가 앞으로
사용할 수 있는
포인트를 나타낸다

숫자 입력 제한 시간

상대의 패가
0~9 한자리 수이면
'흑'을 보여주고,
10~99 두자리 수이면
'백'을 보여준다



현재 라운드까지의
총 스코어
(왼쪽 - 내 점수,
오른쪽 - 상대편 점수)

내 차례가 되었을 때,
내가 쓰고싶은 포인트수를 적고
Send를 눌러 진행한다

“감사합니다.”