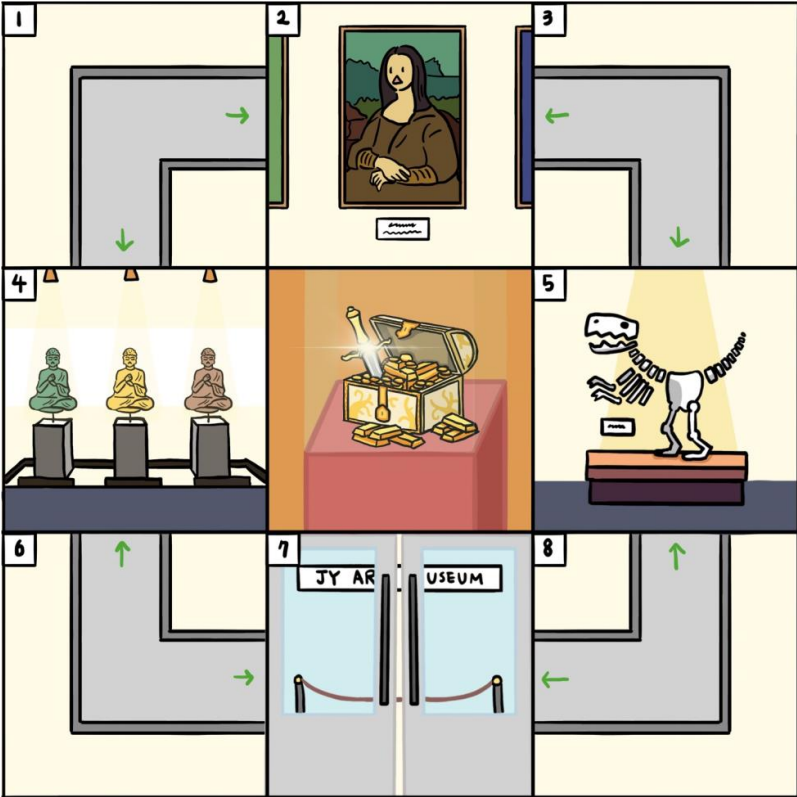


보드게임 제작 및 디자인: CATCH!

목차

- 최종 결과물 이미지
- 프로젝트 기획 의도
- 작업과정
- 게임 소개

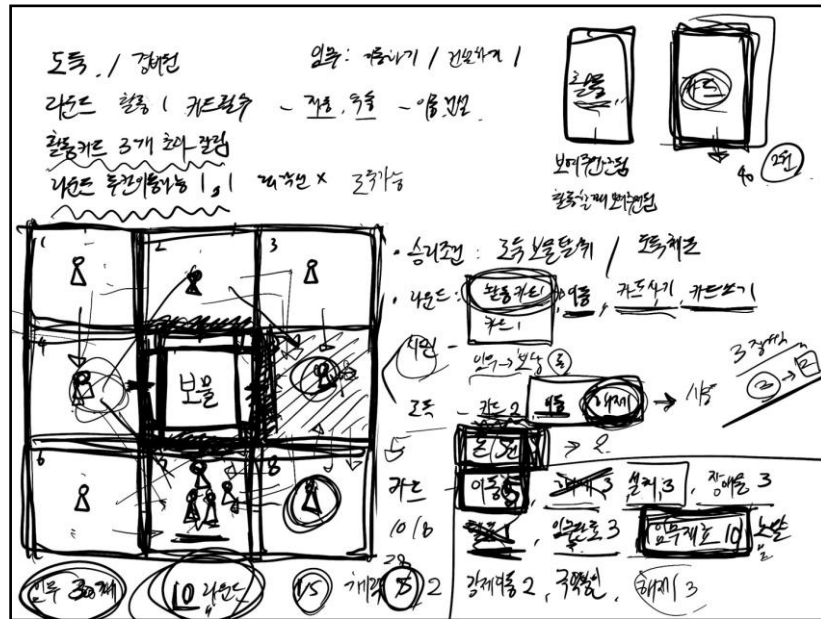
최종 결과물 이미지



프로젝트 기획의도

- 1. 진로 설정:** 게임 기획자로 취업 준비를 하기위한 포트폴리오 용 프로젝트
- 2. 규칙 설계 능력:** 게임 기획자의 역량인 재밌는 규칙 설계 능력과 유저들의 행동 패턴에 대한 생각 능력 강화
- 3. 디자인능력:** 취업 후 디자이너 직군과의 협업을 위한 디자인 능력 강화
- 4. 새로운 시장에 대한 기회 창출:** 온라인 게임 시장만이 아닌 오프라인 게임 시장인 보드게임 업계에 관한 진출 가능성

작업과정



1. 기획

보드게임에 필요한 요소에 대한 생각과 정리.
보드게임의 어떤 요소에서 플레이어들이 재미를 느낄지에 대해 인지하고 새로운 규칙의 게임을 설계하는 과정을 거쳤다.



2. 보드판 디자인

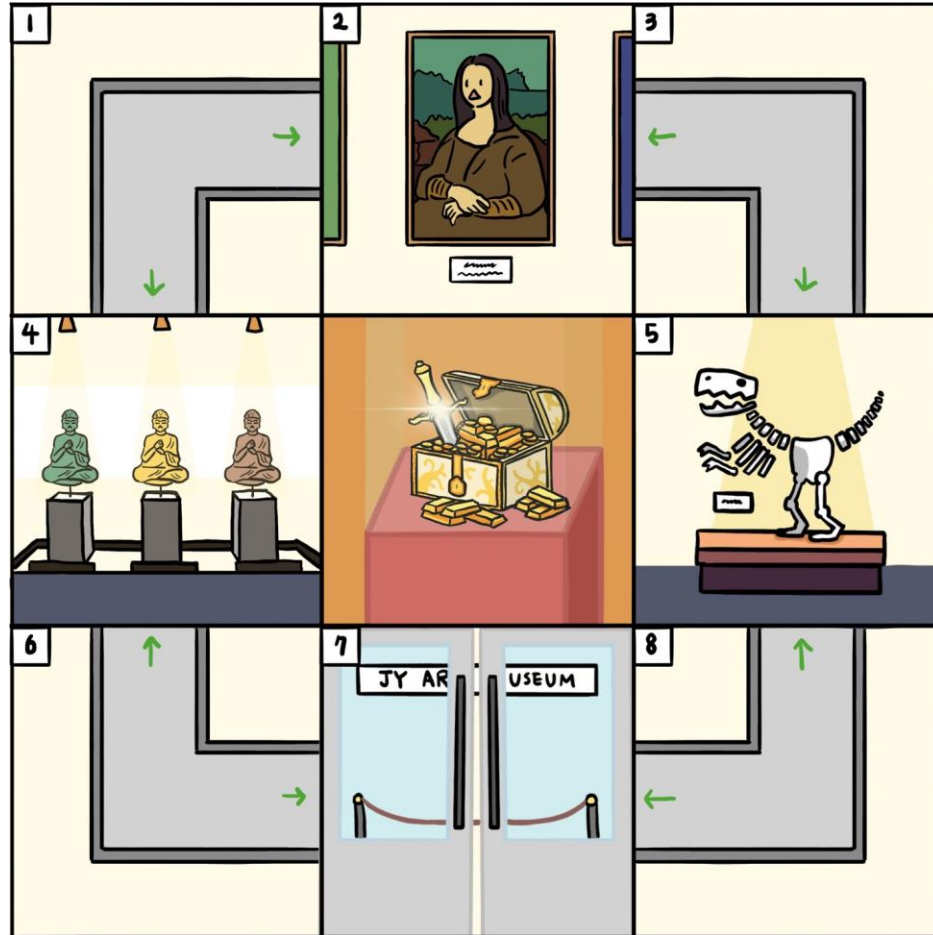
플레이어들이 게임이 이루어지는 공간.
직접적으로 게임이 플레이 되는, 몰입이 되는 공간에 대해 설계하고 규칙에 맞는 알맞은 맵을 디자인 하는 과정을 거쳤다.



3. 카드 디자인

플레이어들이 사용할 카드
디자인(UI) 설계

게임소개



CATCH!

장르: 협력, 경쟁

인원: 4인

박물관에 숨어든 한 명의 도둑이
보물을 훔치기 전에 도둑을 잡는 게임
(도둑은 보물을 훔쳐라!)

게임소개

구성품

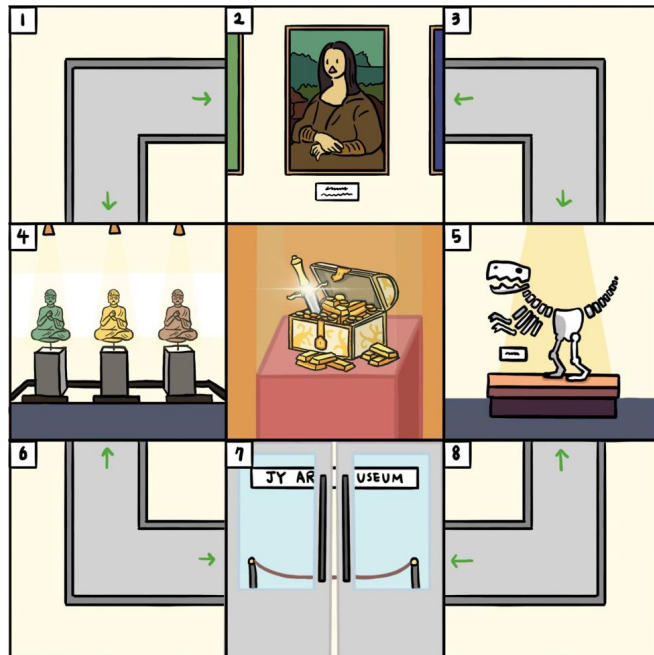
- 게임 보드판 1개
- 직업카드 4장(경비원3장, 도둑1장)
- 근무카드 50장
- 활동카드 50장
- 골드 50원
- 플레이어 말 4개
- 장애물 모형 5개
- 구역봉인 모형 2개
- 금고 모형 4개

개요와 게임 목적

- 게임의 플레이 인원은 네 명으로 경비원 3명과 도둑1명으로 게임이 진행됩니다.
- 경비원은 서로 협업하여 도둑이 보물을 훔치기 전에 잡아내야 합니다.
- 도둑은 경비원들을 피해 보물 주위의 금고를 해제하고 보물을 훔쳐야 합니다.
- 경비원과 도둑의 플레이 방식과 활동은 다르므로 자신의 역할에 맞는 플레이를 할 필요성이 있습니다!

게임소개: 게임요소

보드판



- 플레이어들이 활동할 수 있는 3X3 크기의 보드 판
- 1~8 구역과 정가운데 보물방으로 구성되어 있다.
- 플레이어들은 자신이 있는 구역에서 인접한 구역으로 이동할 수 있다.

골드

활동 카드를 구매 할 수 있는 재화



플레이어 말

플레이어를 대변하는 오브젝트: 경비원3, 도둑1



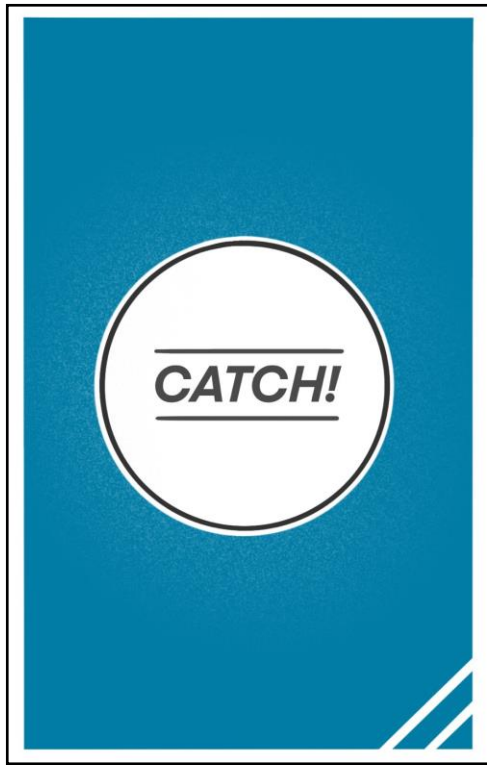
모형

보드판 위에 놓을 수 있는 장애물, 금고, 봉인 모형

게임소개: 게임요소

직업카드

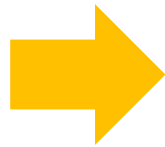
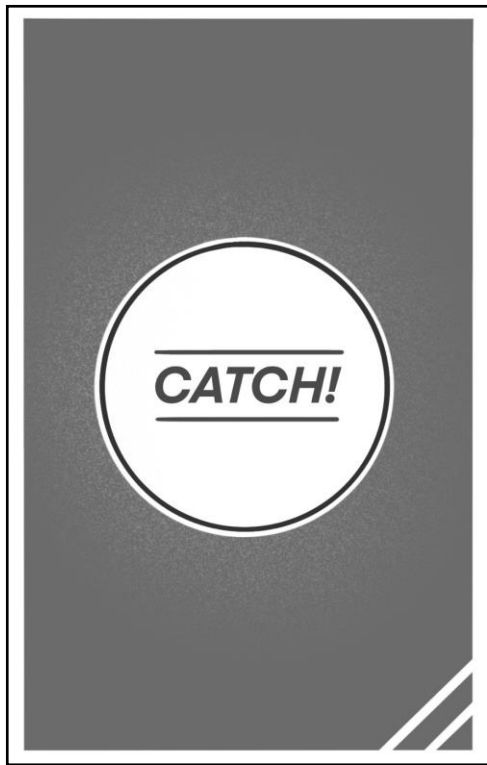
게임 플레이 전 플레이어들은 랜덤으로 직업을 부여 받는다: 경비원 or 도둑



게임소개: 게임요소

근무카드

경비원 플레이어가 라운드별로 획득 하고 진행 해야 할 근무 카드. 근무카드 일정 개수 초과 시 경비원 플레이어는 게임에서 제외 된다.



카드의 총 장수: 카드의 희귀도를 알 수 있다.

카드 이미지

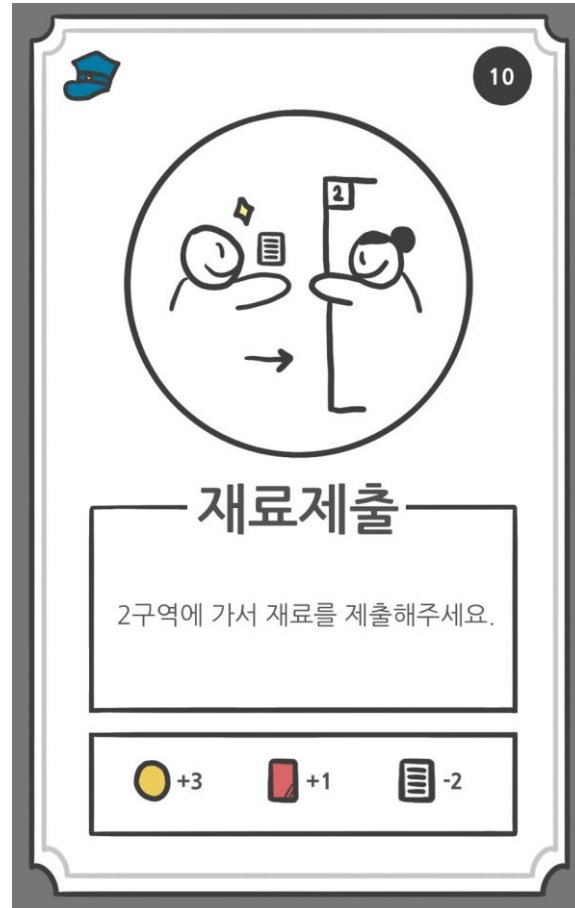
카드의 이름

카드 상세 설명: 어떠 근무를 해야하는지 설명

완료 보상: 카드의 근무조건을 완료하면 획득할 수 있다.

게임소개: 게임요소

근무카드



게임소개: 게임요소

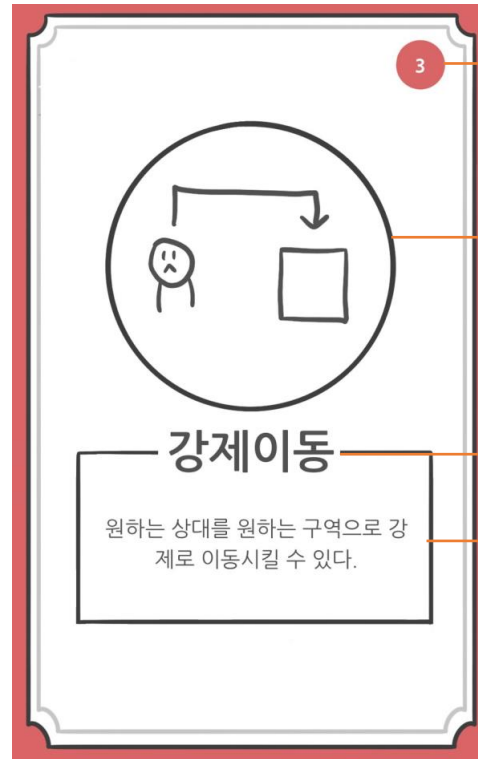
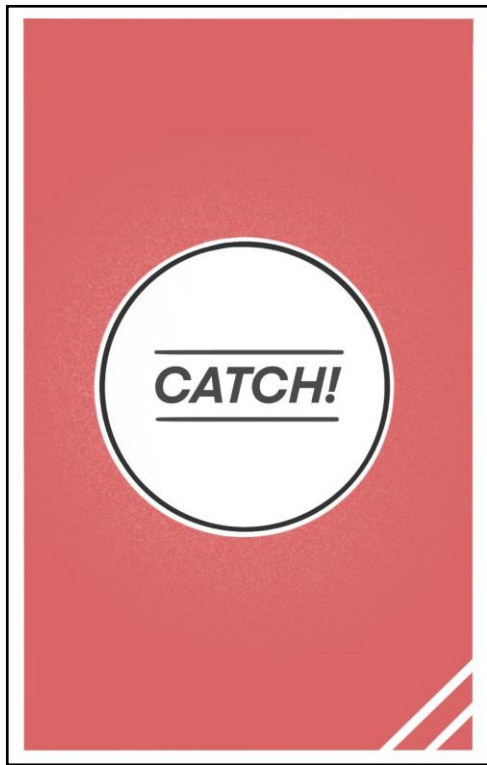
근무카드



게임소개: 게임요소

활동카드

플레이어가 자기 차례에 들어왔을 때 사용할 수 있는 활동카드. 자신의 차례 때 자유롭게 사용할 수 있다.



카드의 총 장수: 카드의 희귀도를 알 수 있다.

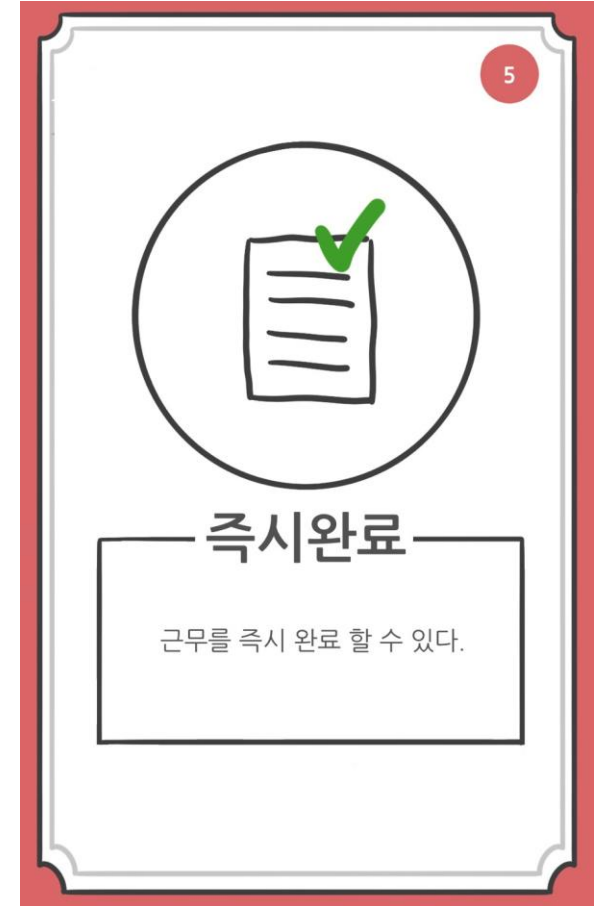
카드 이미지

카드의 이름

카드 상세 설명: 어떤 근무를 해야하는지 설명

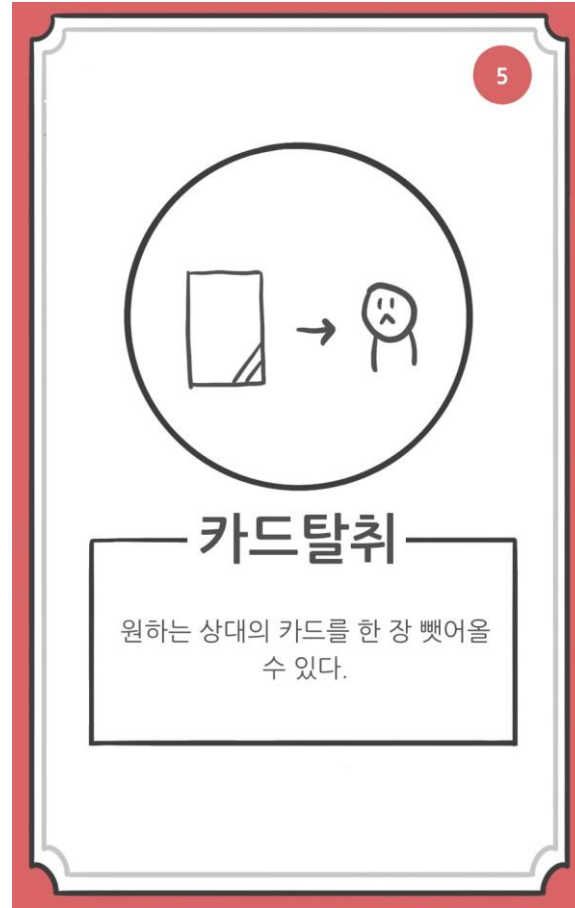
게임소개: 게임요소

활동카드



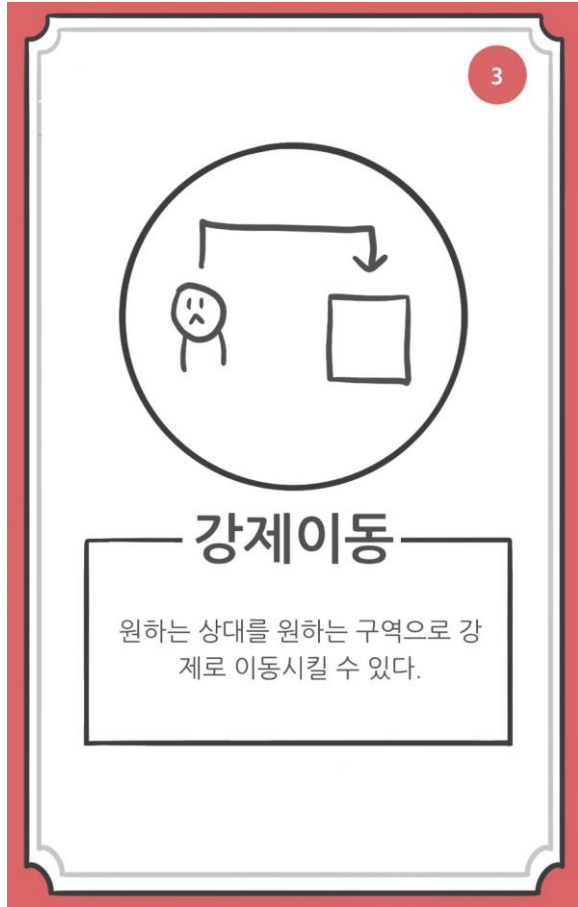
게임소개: 게임요소

활동카드



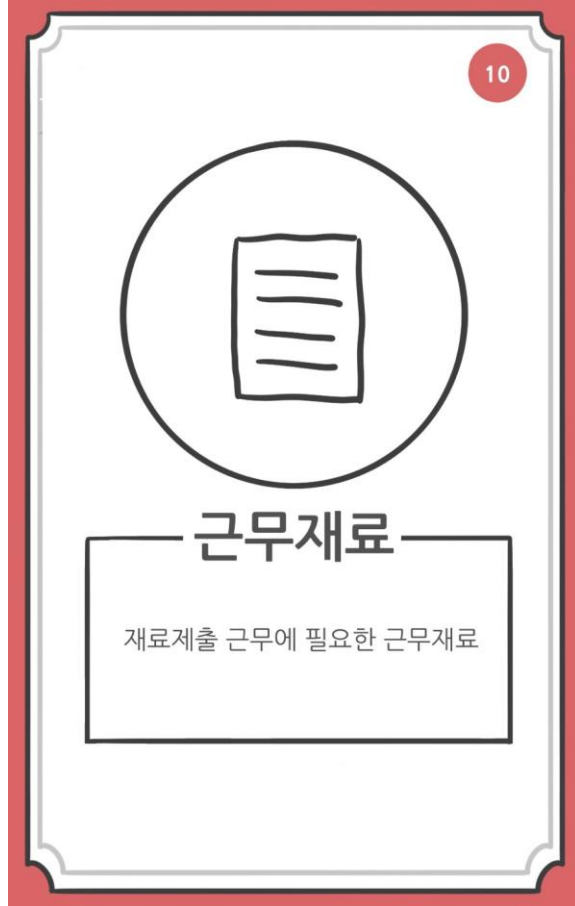
게임소개: 게임요소

활동카드

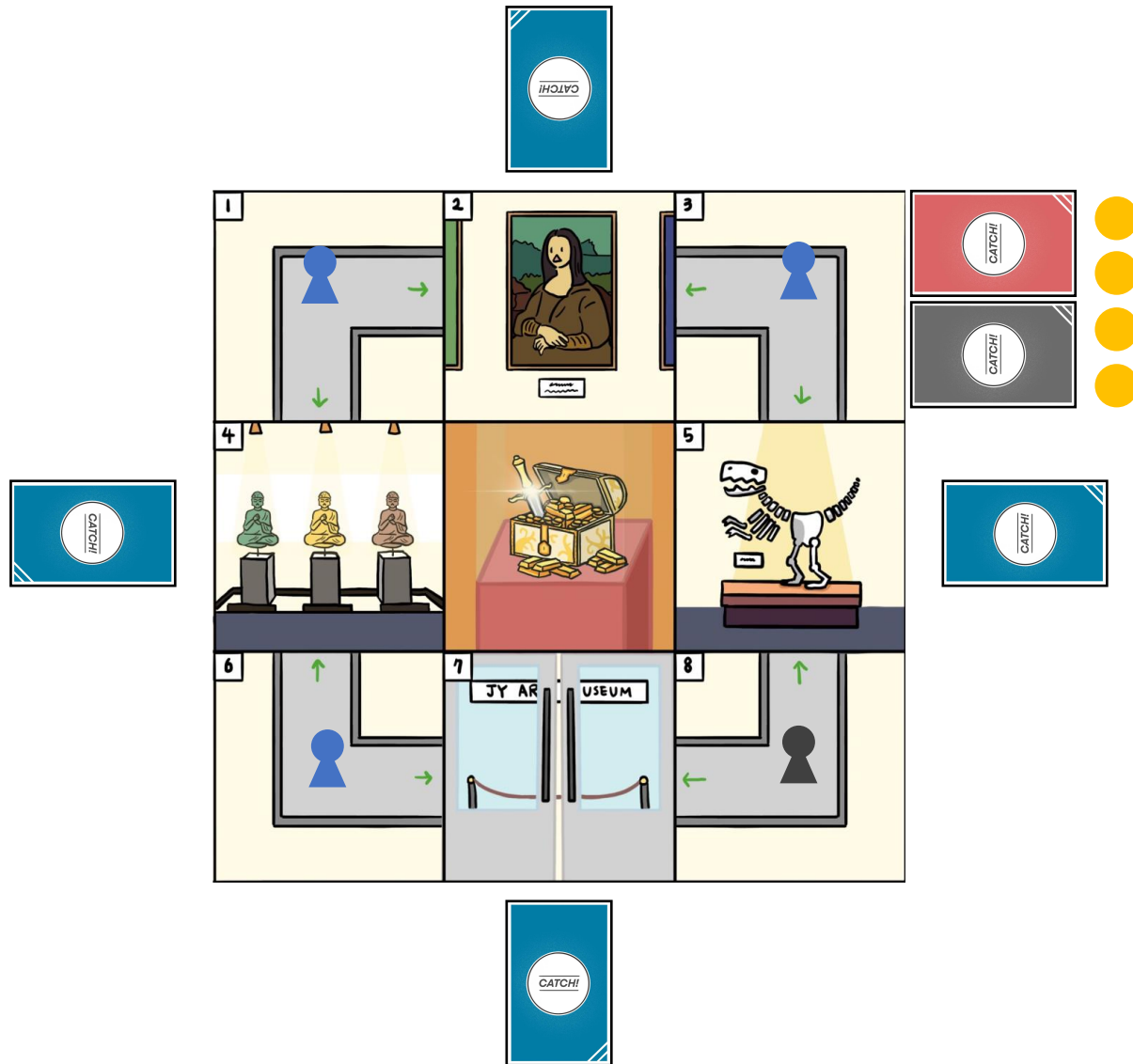


게임소개: 게임요소

활동카드



게임소개: 게임 준비



1. 보드판을 플레이어들의 중앙에 위치 시킵니다.
2. 플레이는 각각 직업카드를 뽑고 자신만 확인하고 다시 뒤집어 놓습니다.
3. 도둑과 경비원 상관없이 플레이어 말을 1,3,6,8 구역에 배치 합니다.
4. 보드판 옆에 근무카드, 활동카드, 골드, 모형들을 배치해 놓습니다.
5. 각 플레이어는 활동카드 2장, 골드 5원을 들고 게임을 시작합니다.

게임소개: 라운드 활동

- 선을 기준으로 시계 방향으로 게임을 진행 한다.
- 플레이어는 자기 턴에 구역을 1~2칸 이동 할 수 있다.
- 활동카드를 사용할 수 있다.
- 경비원은 자기 턴에 근무카드 1장, 활동카드 1장을 획득한다.
- 도둑은 자기 턴에 활동카드를 3장 획득한다.
- 2골드로 활동카드를 구매 할 수 있다.
- 1골드로 활동카드를 판매 할 수 있다.

게임소개: 상세 규칙

도둑

- 도둑은 대각선으로도 이동이 가능하다.
- 도둑은 체력이 5존재하고 도둑이란 신분이 밝혀진 뒤 경비원이 도둑과 같은 구역으로 이동했다면 체력1이 없어진다.
- 도둑의 체력이 0이 된다면 도둑은 게임에서 제외되고, 경비원들의 승리로 게임이 종료됩니다.
- 보물과 연결된 구역에서 라운드 활동을 전혀 하지 않았다면 금고를 해제 할 수 있다. 금고를 해제한다면 턴이 자동으로 종료됩니다.
- 네 방향의 금고를 해제하면 보물 칸으로 이동하여 보물을 획득 할 수 있다.
- 보물 획득 후 출입문인 7구역을 지나 보드 판 밖으로 이동하면 도둑의 승리로 게임은 종료됩니다.

경비원

- 경비원은 대각선으로 이동 할 수 없다.
- 경비원끼리 같은 구역에서 서로의 물품(카드, 골드)을 주고 받을 수 있다.
- 도둑이 경비원이 있는 구역을 지나 이동했다면, 도둑에게 2골드를 빼앗깁니다. 골드가 없다면 빼앗기지 않습니다.
- 경비원 세명이 같은 구역에 존재한다면 그 차례의 경비원의 라운드 활동을 포기하고 해제된 금고를 다시 설치 할 수 있다.
- 경비원은 근무카드를 4장까지 소유하고 있을 수 있으며 4장 초과시 해고당하며 게임에서 제외됩니다.
- 근무카드의 조건을 완료하면 근무카드에 해당하는 보상을 받을 수 있다.

게임소개: 게임 종료

도둑

1. 보물 획득 후 출입문인 7구역을 지나 보드 판 밖으로 이동하면 도둑의 승리로 게임은 종료됩니다.
2. 경비원을 전부 해고시키면 도둑의 승리로 게임이 종료됩니다.

경비원

1. 도둑의 체력을 0을 만들어 게임에서 제외시키면 경비원들의 승리로 게임이 종료됩니다.
2. 50장의 근무카드 중 46장의 근무카드를 완료하면 경비원들의 승리로 게임이 종료됩니다.