|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **조번호** | | **소속학과** | | | | **학년** | | **학번** | **이름** | **PBL \_4** | |
| **5조** | | **엔컴** | | | | **3** | | **2017184046** | **최준영** | **룰북의 개선** | |
| 1. **오늘 플레이 한 게임과 승패의 결과, 승리(패배)의 원인을 서술하시오.** | | | | | | | | | | | |
| 게임이름 | | | | 승패, 순위 | | | 그런 결과가 나온 이유 | | | | |
| **카탄** | | | | **패배** | | | 도구를 제외하고 다 추리에 성공 했지만  내 옆의 플레이어가 내가 도구의 경우의 수를 줄이지 못하게 손에 쥐고있는 도구를 끝까지 보여주지 않으며 다른 카드만 보여주었다. (인물, 장소) | | | | |
| **클루** | | | | **패배** | | | 처음 터를 잡을 때 후반을 생각해서 철을 확보할 수 있는곳에 터를 잡아야 했지만 게임에 무지하여 초반 성장에 필요한 양, 밀, 나무만 보급받을 수 있었다. | | | | |
| 1. **지금까지 플레이한 게임을 선택하여 룰북을 개선하시오. (오탈자교정, 업유즈, 밸런스, 단시간플레이, 플레이 꿀팁 등을 목표로.. ) 그림, 텍스트 사용가능** | | | | | | | | | | |
| **게임이름:** | | | 클루 | | | | | | | |
| **개선목표:** | | | **오탈자 교정, 밸런스, 플레이시간 단축, 플레이 꿀 Tip 등등** | | | | | | | |
| **룰북 원본의**  **인용과 출처:** | | | “2. 각각 다른 방에 각 무기를 배치한다(9개의 방 중 6개의 방을 선택한다)”  “3. 보드 중앙의 계단 위에 “Case File CONFIDENTIAL" 이라고 적힌 빈 봉투를 올려놓는다.”  “첫 번째 증명의 시도는 당신의 바로 왼쪽 플레이어가 하게 된다.” | | | | | | | |
| **원본의 문제점** | | | 무기모형은 필요하다고 생각되지 않는다 추리시 캐릭터를 이동시키면 ?카드를 받아가지만 무기와는 상호작용이 일어나지 않기 때문에 이동시키기 번거롭기만 하다, 보드 중앙에 비밀문서를 올려두면 칸이 가려진다, 증명을 한사람만 하게되면 플레이 타임이 매우 길다(상황에 따라 장/단점이 될 수 있음) | | | | | | | |
| **개선룰북의**  **내용:** | | | 무기 모형을 제외한다, 비밀문서는 보드 밖으로 빼놓는다, 추리에 맞는 카드를 갖고있는 사람은 모두 증명을 한다 | | | | | | | |
| **개선판의**  **기대효과:** | | | 무기 모형과 비밀문서를 보드 밖으로 빼놨기 때문에 거추장스럽지 않고 증명을 모두 하기 때문에 플레이 타임이 짧아지는 효과를 낼 것 이다. | | | | | | | |
| 1. **각각 조원에 대해 팀원으로서의 장점 또는 부족한 점을 평가해보시오.** | | | | | | | | | | | |
| 순위 | 이름 | | | | 코멘트 | | | | | | |
| **1st** | 조주원 | | | | 클루에서 추리를 성공하여 우승했고 카탄에선 기사단을 확보했음 | | | | | | |
| **2nd** | 진석진 | | | | 철이 있는 곳에 처음부터 터를 잡았고 도시로 업그레이드 이후엔 철을 거의 독점하듯했고 승점을 불려 우승함 | | | | | | |
| **3rd** | 최준영 | | | | 추리에 한발 늦었고 카탄에선 카드 교환 룰을 적극적으로 사용하지 않은게 아쉬움 | | | | | | |
| **4th** | 정우진 | | | | 추리에 실패했지만 카탄에선 안정적인 플레이를 했음 | | | | | | |

1. **연구문제**

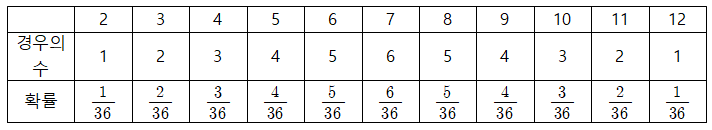
**카탄**

**타일 위에 올리는 숫자 토큰이 갖는 확률적 의미를 고찰하고 이에 따른 전략을 기술해보자.**

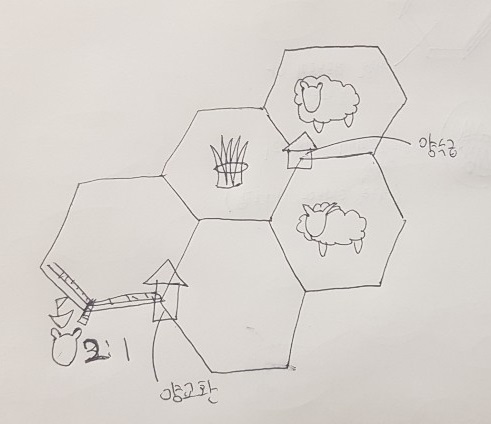
**게임준비시에 돌아가면서 자신의 마을이 지어질 곳을 정한다 우리팀은 전부 카탄을 처음 해봤기 때문에 그저 마을이 최대한 많은 육각형 타일과 접하는 곳을 선택했다**

**나도 물론 그랬다 하지만 게임에서 패배 후 육각형 타일에 올라가는 숫자토큰도 주사위를 굴려서 나올 확률이 높은곳을 우선 순서로 확보를 했엇어야 했구나 생각이 들었다.**

**내가 자리를 잡은곳중 하나는 숫자토큰이 2였는데 정말 게임이 끝날 때 까지 두번인가 나왔나 싶다 꼭 육각형 세개와 접하지 않아도 확률이 높은 타일이라면 두개만 접해도 충분히 확보할 이유가 있다 싶었고 게임의 플레이 타임이 길기 때문에 후반에 도움이 되는 물자는 육각형 세개를 포기하고도 확보할 이유가 충분하다 느꼈다(철)**

****

**그 외에도 쓸모없는 물자를 많이 보급받는 상황이면 전략적으로 항구를 확보하는것도 중요하다.**

****