**Ch.2 보드게임 제작 아이디어 회의 \_**

**2.1 작성자 2017182016 박해성 01052643434**

**‘ 더 사이퍼 ’ 아이디어 문서)**

|  |  |
| --- | --- |
| **목차** | **게임 아이디어 및 기본 설계** |
| **게임 컨셉** | 초능력을 이용한 추리 게임  장르: 생존 게임  괴물X가 쳐들어온다. 괴물 X의 공격으로부터 살아 남아야 한다 |
| **게임 플레이** | 게임을 시작하면 플레이어는 각각 능력을 뽑는다..  괴물 카드를 뽑는다  주사위를 굴리고 그 수에 해당하는 라인에 괴물을 배치한다  .  능력을 사용한다.  턴이 끝나기 전에 괴물은 이동한다.  최종 보스를 처치하면 게임에서 승리한다. |
| **컴포넌트**  **세팅** | 초능력 카드  괴물 카드/보스 카드  보드판 ,상자, 게임말, 주사위  괴물 말  룰북  딜량 토큰 1~3 |
| **목차** | **게임 아이디어 및 기본 설계** |
| **룰 세팅** | 중심부는 부활 장치가 있다 부활장치가 파괴 되면 패배 부활장치에 몹이 들어오면 몹의 딜량 만큼 까인다.  부활장치 체력 :10  모든 능력은 자신의 턴에만 사용한다.  모든 능력자의 체력은 5  기본공격 데미지: 1(범위 15칸 이내)  **능력 설명**  불: 화염 분출 : 데미지는 1(범위 10칸이내) 턴이 끝날 때 마다 1의데미지(화상), 3턴 지속  얼음: 빙결: 데미지 2(범위 8칸이내), 1턴의 기절효과.  염력: 사이코키네시스: 데미지 1(범위 제한 없음) 괴물을 상하좌우 대각선으로 한칸 이동 시킬 수 있다.  괴력: 쿵쾅!: 데미지3 (2칸이내의 적에게만)엄천난 힘을 낸다 2명에게 공격가능.  커터: 쓱싹:데미지 2 (범위 6칸 이내)가로줄 몹 전체 공격.  쉐도우: 클론:자기 자신을 그림자를 복제한다:  능력 복제: 카피:다른 플레이어의 능력을 카피 수 있다  버퍼: 더블:능력을 두번 쓸 수 있다 자신의 특수능력은 두번 쓸 수 없다 팀원에게 또는 자신의 기본공격을 두번 할 수 있다.  일렉트로: 체인 라이트닝:데미지1(범위 10칸이내)괴물 주변에 감전 효과가 있다. 감전효과: 1턴동안 기절  그래비티 : 꾹꾹:데미지1(범위 10) 2턴 동안 기절 그 몹위에 다른 몹을쌓을 수없다  치료 : 리커버리: 아군 치료 또는 중심부 체력 채우기 사용시 2턴동안 능력을 쓰지 못한다  라이트: 번쩍!:관통 스킬(범위라인 한줄)  텔포: 텔레포트:자신이나 팀원을 재배치 및 이동 시킬 수 있다.  **괴물 설명**  괴물 주위 1칸이내에 능력자가 있으면 그 능력자는 피해를 입는다  괴물 X-A1 체력 3 검은색 / 1턴에 앞으로만 1칸 전진 데미지 1  괴물 X-11 (미니 보스) 체력 5 노란색/ 1턴에 앞으로 2칸 전진 데미지 2  괴물 XX-102 x2(중간보스) 체력 10 파란색 / 1턴에 앞으로 2칸 전진 데미지3  괴물 X-1000 (최종보스) 체력 30 빨간색 /1턴에 앞으로 2칸 전진 데미지 5  작은 통로 x3 큰 통로 x1  작은 통로는 능력자 한 명 큰 통로는 2명 배치  하지만 중간 보스와 최종보스는 모든 능력자가 큰 통로에서 막는다  3턴째마다 미니보스 카드를 뽑는다  10턴과 20턴에는 중간보스와 최종보스가 나온다  괴물 배치 라인은 괴물 각각 주사위를 굴려 정한다  **데미지 처리 방식**  딜량 토큰은 괴물 밑에 깔아서 카운팅 하고 해당하는 만큼 딜을 채울 경우 괴물을 제거한다  보스는 딜량 토큰을 보스 주변에 뿌려 놔도 된다.    큰 통로 칸수 5x15  작은 통로 2x12 |
| **예상**  **장단점** | **장점: 게임에 대한 기본적인 이해만 있다면 쉽게 플레이 할 수 있다.**  **단점: 능력 배치나 능력 뽑기에서 게임의 승리/패가 결정 될 위험이 있다.** |

-

**-**