

넘버 토폴팁 중간기획서

팀 구성원 : 강해담(팀장, C077002), 감도권(C277001), 김영신(B877704), 김은후(C077007)

1. 게임 상세 소개

'넘버 토폴'은 '티키 토폴'게임을 레퍼런스로 한 2~4인용의 카드를 활용한 전략 오브젝트 보드게임으로, 숫자가 적힌 넘버 토폴들과 수학 연산자들을 액션 카드와 황금 카드를 이용하여 잘 배치하고 3세트 동안의 최종 연산 결과가 가장 높은 사람이 승리하는 게임입니다. 플레이어들은 개별적으로 가지게 되는 넘버 토폴과 모든 플레이어가 공유하는 수학 연산자를 액션 카드와 황금 카드를 잘 활용하여 본인에게 유리한 쪽으로 순서를 바꾸거나 아예 숫자나 연산자 자체를 바꾸어 3세트 동안 최대한 많은 점수를 획득해야 합니다.

● 게임 구성 요소

1. 넘버 토폴: 넘버 토폴에는 -1, 0, 1, 2, 3, 4, 5의 숫자 중 하나가 적혀 있습니다. 넘버 토폴은 모든 플레이어들이 개별적으로 가지게 되며 모든 플레이어가 공유하는 연산자들의 피연산자 역할을 수행하게 됩니다. 모든 넘버 토폴은 일렬 종대의 순서대로 배치됩니다.

2. 연산자: 연산자의 종류는 '+', '-', 'x'로 총 3개의 연산자가 있습니다. 연산자는 모든 플레이어가 공유하게 되며 넘버 토폴들의 값을 연산하는 역할을 수행합니다. 연산자도 넘버 토폴과 마찬가지로 일렬 종대의 순서대로 배치됩니다.

3. 액션 카드: 액션 카드는 소모성 아이템으로 모든 플레이어가 개별적으로 가지게 되며 플레이어의 턴의 기본 단위가 됩니다. 플레이어는 한 턴에 한 장의 액션 카드를 내야 하며, 액션 카드를 내고 그 역할을 수행하면 플레이어의 턴이 종료됩니다. 액션 카드로 자신의 넘버 토폴을 다른 플레이어와 교환하거나 연산자의 순서를 바꿀 수 있습니다.

3-1. 액션카드 종류

1 카드: 연산자를 한 칸 위의 연산자와 순서를 바꿉니다.

2 카드: 연산자를 두 칸 위의 연산자와 순서를 바꿉니다.

3 카드: 연산자를 세 칸 위의 연산자와 순서를 바꿉니다.

↓ 카드: 연산자를 제일 아래 순서로 내립니다.

↔ 카드: 자신의 넘버 토폴을 다른 플레이어의 넘버 토폴과 교환할 수 있습니다.

4. 황금 카드: 황금 카드는 액션 카드와는 다르게 모든 플레이어가 소유하는 것이 아닌 단 한사람의 플레이어만 소유할 수 있습니다. 첫 세트의 소유자는 가위바위보로 결정하고 나머지는 세트가 끝날 당시 점수가 가장 낮은 플레이어에게 부여되어 점수가 가장 낮은 플레이어는 황금 카드를 활용하여 역전의 기회를 노릴 수 있습니다. 황금 카드도 소모성 아이템이지만, 한 세트에 꼭 내지 않아도 되며 원하는 세트에 자신의 황금 카드를 소모할 수 있습니다.

4-1. 황금카드 종류

- 1. 연산순서를 반대로 합니다.(위-아래 -> 아래-위)
- 2. 자신의 액션 카드 1장을 원하는 대상의 액션 카드 1장과 교환합니다.
- 3. 자신의 액션카드를 원하는 다른 종류의 액션 카드로 바꿉니다.
- 4. 배치된 연산자 1개를 원하는 연산자로 변경합니다.
- 5. 배치된 연산자 칸의 '+'와 '-'를 전부 반대로 변경합니다.

5. 오브젝트 들을 배치할 맵 + 플레이어 말(점수 기록용)

2. 게임 기획 의도

‘넘버 토폴’은 ‘티키 토폴’게임을 플레이 하면서 느꼈던 재미 요소의 부족함을 메울 수 있는 방법이 없을까 하는 고민에서 기획하게 되었습니다. ‘티키 토폴’게임은 간단한 룰과 조작으로 쉽고 재미있게 게임을 즐길 수 있다는 장점이 있지만 단순한 게임 방식으로 몇 게임을 플레이하다 보면 쉽게 질릴 수 있다는 단점이 있습니다. 하여 ‘티키 토폴’의 장점을 최대한 활용하면서 부가적인 요소를 더 추가하면 어떨까 하여 주위에서 흔하게 접할 수 있는 간단한 수학 기호와 작은 숫자들을 활용한 ‘넘버 토폴’을 기획하게 되었습니다.

3. 타 게임과의 차별화 및 방향

- 타 게임과의 차별화된 요소
- 1. 모든 플레이어가 서로가 가진 카드(황금카드 제외)를 볼 수 있으며 게임 플레이에 숫자와 사칙연산을 도입하여 상대방의 카드를 보고 점수를 예측하여 플레이해야 합니다.
- 2. 세트 종료 시 가장 점수가 낮을 플레이어한테 황금카드를 줌으로써 점수가 제일 뒤쳐진 플레이어에게 역전의 기회를 제공하여 재미 요소를 추가하였습니다.
- 3. 황금카드를 제외하고 모든 플레이어가 거의 동일한 넘버 토폴과 액션 카드를 가지고 진행하여 운 의존도가 상대적으로 적습니다.
- 4. 넘버 토폴은 기능성 게임으로서 역할을 수행하기도 합니다. 게임 방식이 간단하여 남녀노소, 다양한 연령대가 즐길 수 있도록 구성되어 있고, 다양한 숫자들로 사칙연산을 하면서 진행하기에 저 연령층의 계산능력 향상에 도움 줄 수 있습니다.

4. 게임 플레이 방식

● 게임시작

- 게임 시작 시 연산자 8개를 뒷면이 보인 상태에서 섞은 다음 보드 중앙에서 일렬 종대로 뒷면이 보이게 배치한 후에 뒤집어서 공개합니다.
- 세트 시작 시 각 플레이어는 숫자가 적힌 넘버 토폴들 숫자 별(01, 0, 1, 2, 3, 4, 5)로 1개씩 가져옵니다. 모든 플레이어가 다 가져갔으면 남은 넘버 토폴들을 뒷면이 보이는 상태로 섞은 후에 각자 2개씩 랜덤하게 가져갑니다. 그 후에 각자 자신의 넘버 토폴들을 뒷면이 보이게 섞은 후에 자신의 보드에 일렬 종대로 배치한 후 뒤집어서 공개합니다.
- 각 플레이어는 액션 카드를 플레이 하는 인원수에 맞게 가져갑니다.

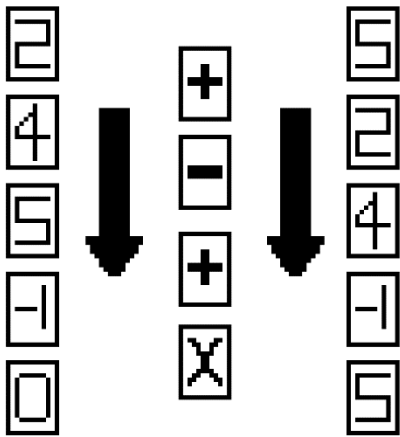
2인 플레이: 1 카드 3장, 2 카드 2장, 3 카드 1장, ↓ 카드 1장, ↔ 카드1장, 총 8장을 가져갑니다.

3인 플레이: 1 카드 2장, 2 카드 2장, 3 카드 1장, ↓ 카드 1장, ↔ 카드1장, 총 7장을 가져갑니다.

4인 플레이: 1 카드 2장, 2 카드 1장, 3 카드 1장, ↓ 카드 1장, ↔ 카드1장, 총 6장을 가져갑니다.

- 모든 플레이어가 액션 카드를 가져가면 가위바위보를 진행하여 황금카드의 소유자를 정합니다. 가위바위보 승리자는 황금카드를 1장 가져가게 되고 황금카드는 소유자만 볼 수 있고 다른 플레이어들은 어떤 카드인지 볼 수 없습니다.

P1 연산자 P2



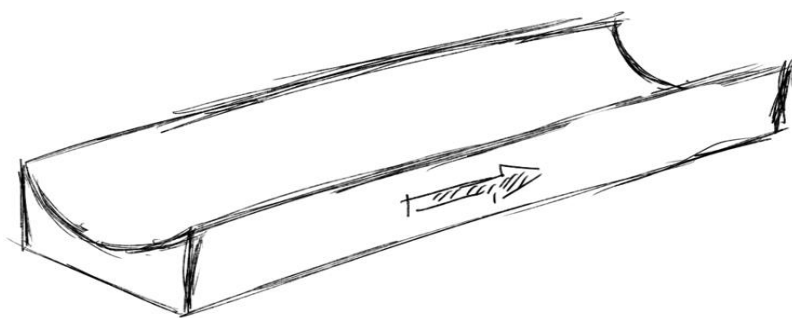
이해를 돕기 위한 넘버 토폴과 연산자 배치 예시입니다.(플레이어 들은 서로 다른 배치의 넘버 토폴을 갖고 연산자는 모든 플레이어가 공유합니다.)

● 게임 룰

- ‘티키 토폴’은 턴 베이스 게임으로 자신의 턴에 자신이 가지고 있는 카드를 사용하여 게임을 진행합니다.
- 자신의 턴에 플레이어는 배치된 연산자의 순서와 자신의 넘버 토폴의 순서를 보고 순서에 맞게 예상 점수를 기록합니다.
- 플레이어는 자신의 턴에 액션 카드를 1장 사용하여 연산자의 순서를 바꾸거나 다른 플레이어와 넘버 토폴을 교환할 수 있습니다. 액션카드를 사용하면 다음 순서의 플레이어에게 턴이 넘어갑니다.

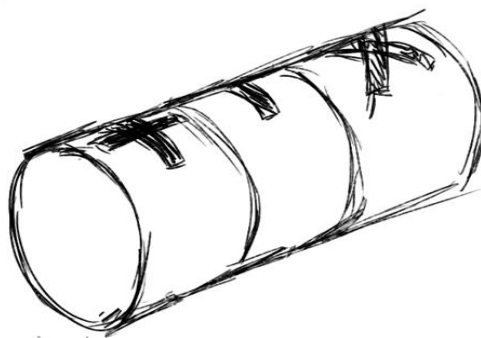
- 황금카드를 가지고 있을 경우 자신의 턴에 황금카드를 사용할 수 있습니다. 황금카드는 세트가 지나도 사라지지 않으며, 원하는 세트에 자신의 턴에 사용할 수 있습니다.
- 플레이어가 자신의 턴에 보유한 액션카드를 모두 소모하면 최종적으로 배치된 자신의 넘버 토폴과 연산자의 순서를 보고 계산방향에 맞게 점수를 계산하여 획득합니다.(수학에서의 사칙연산 순서는 무시합니다. Ex. $4 + 5 \times 2 = 14$ 이지만 넘버 토폴의 경우 앞에서부터 차례대로 계산하여 $9 \times 2 = 18$ 이게 됩니다.)
- 모든 플레이어가 액션카드를 소모하여 세트가 끝나게 되면 해당 세트에서 가장 높은 점수를 얻은 플레이어부터 등수를 매겨 단상에 자신의 말을 올려놓습니다.(순위가 변동될 경우 단상의 위치한 말의 순서를 바꿉니다.)
- 다음 세트가 시작되면 황금카드를 제외하고 세팅했던 카드들과 넘버 토폴들을 종류별로 모은 뒤에 똑 같은 방식으로 카드와 연산자를 가져옵니다. 이 때 전 세트에서 가장 점수가 낮은 플레이어는 황금카드를 1장 획득할 수 있습니다. (만약 점수가 가장 낮은 플레이어가 2명일 경우(점수가 같을 경우) 가위바위보를 진행하여 이긴 사람이 황금카드를 소유하게 됩니다.)
- 3세트까지 플레이 한 후에 가장 높은 점수를 얻은 플레이어가 최종 승리합니다. 이때 가장 높은 점수를 가진 플레이어가 2명일 경우(점수가 같을 경우) 마지막 세트에서 배치된 연산자의 곱하기 연산을 더하기 연산으로 치환했을 때 더 점수가 높은 사람이 승리하게 됩니다.

5. 게임 이미지 (예: 캐릭터, 컨셉아트, 게임 플레이 등 예상 이미지 자료 첨부)

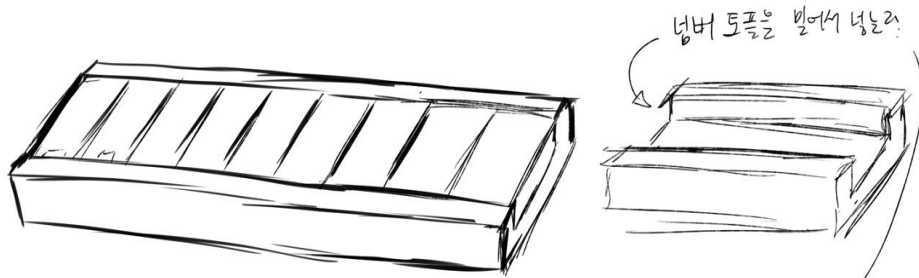


연산자 두는 곳

연산자를 두는 곳과
연산자 프로토 타입

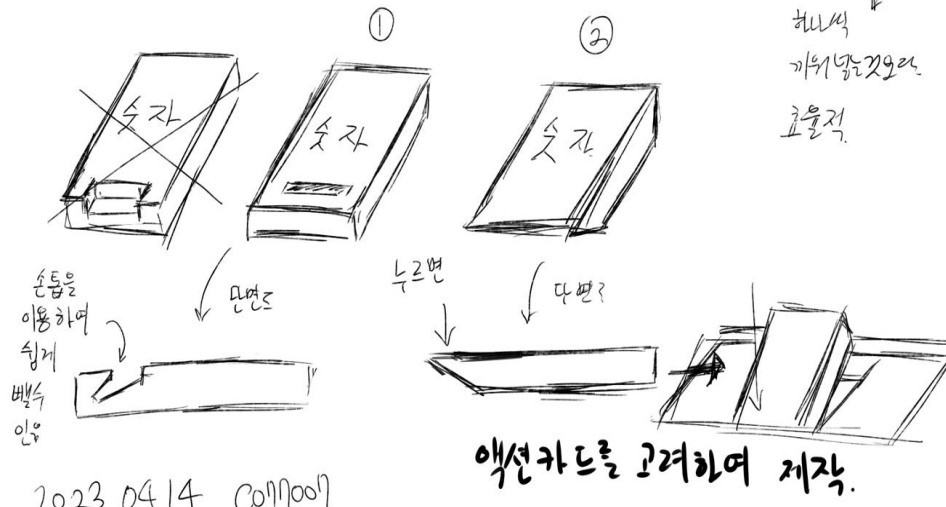


연산자



넘버 토플이 올라가기 좋게 만든 프로토타입들

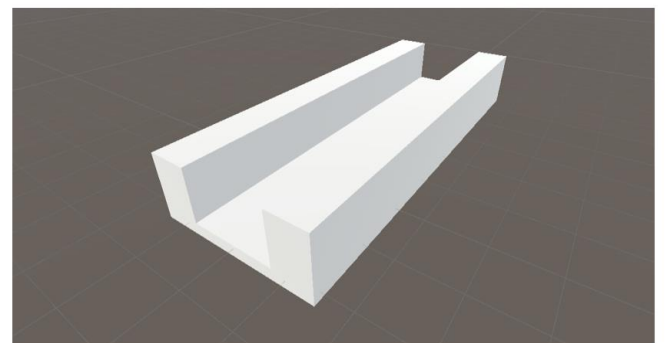
넘버 토플이 비스듬하게 올라가서 빼기 쉽게 만든 디자인들



2023.04.14 collpop



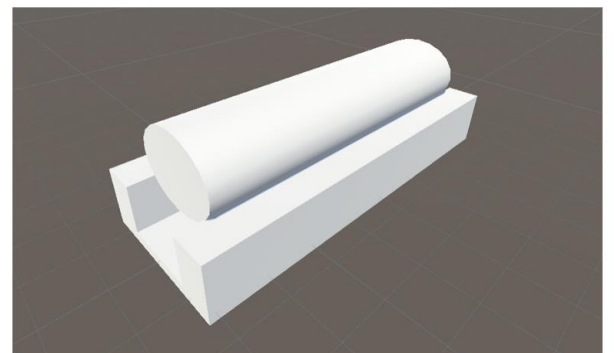
숫자 / 황금 / 액션 카드 뒷면 디자인



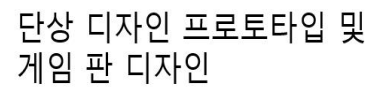
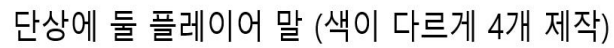
연산자를 두는 판 디자인

**Number
Topple**

넘버 토플 로고 디자인



연산자를 둔 상태의 판



연산자 디자인: 현재 연산자 디자인 프로토타입은 원통형 모양이지만, 연산자가 회전하여 안보일 가능성, 교환할 때 불편할 가능성이 있어 마작과 같은 사각형 모양의 연산자로 디자인을 변경할 생각입니다.