

## 1. 기획서 파트 분배

게임 상세 소개 , 게임 기획 의도 : 강해담  
타 게임과의 차별화 및 영향 : 김영신

게임 플레이 방식 : 김은후, 김영신  
게임 이미지 : 김은후, 감도권

접치는 부분 : 공동 작성, 개별 작성  
기타 : 팀원 다 같이(별로 작성할 내용이 없을 듯 합니다.)

기획서 작성 일정 : 일요일 오후 10시까지 작성 후 팀회의 진행

**자신의 넘버 토폴이 모두에게 보인다는 가정, 연산자를 모두 공유한다는 가정 하에 작성.**

### ● 넘버 토폴(오브젝트)

들어갈 숫자 : -1, 0, 1, 2, 3, 4 5까지의 총 7개(그 이상의 숫자는 곱하기가 나올 시 너무 큰 효율을 보인다고 판단)

넘버 토폴의 개수 : 플레이어 당 9개 가져오기  $9 * 4 = 36$

(-1,0,1,2,3,4,5를 1개씩 가져오고 나머지 2개 숫자는 랜덤으로 가져오기.)

총 개수 : 각 숫자 당 기본 4개씩 총  $4 * 7 = 28$  + 랜덤으로 가져오기 위해 각 숫자를 2개씩 추가  $2 * 7 = 14$

총합  $28 + 14 = 42$ 개

### ● 연산자

연산자 종류 : +, -, x 연산자)

연산자 개수 : +, - 연산자 각 3개, x연산자 2개 총 8개를 모든 플레이어가 공유

**연산자를 뒤집어서 섞은 다음 다 섞은 후 공개**

위에서 아래로 연산을 실시한다.(사칙연산 순서 무시)

연산자 총 개수 : +, - 각 6개(황금카드용 각 3개씩), x연산자 3개(황금카드용 1개) 총 9개

### ● 액션카드

액션 카드 종류 : 1, 2, 3, 맨 아래로 보내기, 교환(다른 사람과 숫자 교환)

액션 카드 개수 : 1카드 3장, 2카드 2장, 3카드 1장, 맨 아래로 보내기 1장, 교환 1장

총 개수 : 한 세트 당 8장씩 총  $8 * 4 = 32$ 장

플레이 인원 에 따라 개수 변동

- 2인 : 총 8장 그대로 사용(턴 돌아가는게 빠르기 때문에)
- 3인 : 1카드를 1장 뺀 7장
- 4인 : 1카드1장, 2카드 1장 뺀 6장

## ● 황금카드

황금카드)

황금카드의 소유자를 처음 세트에서만 가위바위보로 정하고 나머지는 세트가 끝날 당시 점수가 가장 낮은 사람에게 주기.

(아예 안쓰고 다음 세트까지 모을 수 있거나 or 다음 세트가 되면 자동 폐기)

(아예 안쓰고 모은다면 막판에 3개 다 써서 역전 가능 등)

사용시기: 자신의 턴에 사용 가능 or 다 배치한 후 계산 직전에 사용 가능

1. 연산 순서를 반대로(위-아래 -> 아래-위)
2. 자신의 카드 1장을 원하는 대상의 카드 1장과 교환(강제)
3. 자신의 액션카드를 원하는 다른 종류의 액션카드로 바꾼다.
4. 배치된 숫자카드 1장의 연산자(or 배치된 연산자 1칸)를 원하는 연산자로 변경
5. 배치된 연산자 칸의 +와 -를 전부 반대로 바꿈

## ● 넘버토폴 디자인

김은후님이 제안하셨던 방식대로 넘버토폴을 꽃아서 진행

## ● 맵 디자인

맵에 화살표 추가하여 연산 순서를 확인하기 쉽게 제작.

맵에 단상 넣어서 현재 등수 어떻게 되는지 보여주기.

## ● 기타

한 세트가 끝났을 때 가장 낮은 점수를 가진 사람이 2명(점수가 같음)이면 서로 가위바위보 진행.

만약 모든 세트가 종료 됐는데 점수가 같다면 어떻게 처리할 것인가?

(마지막 세트에서 점수가 같으면 곱하기 연산을 더하기 연산으로 바꾸어 처리했을 때 점수가 더 높은 사람이 승리하는 것으로 한다.)