|  |  |
| --- | --- |
| [넘버 토플]팀 12주차 회의록 | |
| 참석자 | 강해담(팀장), 감도권, 김영신, 김은후 |
| 회의 장소 | 오프라인 |
| 회의 시간 | 5/23(화, 오프라인) |
| 논의 내용 | 게임 프로토타입 일정 확립 및 보드게임 디자인 |
| 논의 사항 | 개선사항  * 모든 세트에서 가장 마지막 턴에 액션 카드를 내는 사람이 승리할 확률이 높다.   -> 한 세트의 승리자는 그 다음 세트에서 제일 첫번째로 액션카드를 내고 꼴지는 그 다음 세트에서 제일 마지막 턴에 액션 카드를 낼 수 있도록 하여 밸런스를 조절한다.   * 개별로 연산자를 제공하여 각 연산자의 종류와 개수는 모든 플레이어가 동일하지만, 순서는 랜덤으로 배치하도록 변경 * 개별로 연산자가 주어지기에 액션카드로 연산자의 순서를 변경하기 보다 숫자의 순서를 변경하는 것이 더 계산하기에 직관적이고 쉽게 느껴졌음 -> 액션 카드로 연산자가 아닌 숫자의 순서를 바꾸기 * 모든 액션카드는 자신에게 적용하거나 상대방에게 적용할 수 있도록 변경 * 인원수에 따른 넘버 토플 개수 조정   2인: 연산자 5개(+2개, -2개, x1개), 토플 6개  3인, 4인 : 연산자 4개(+2개, -1개, x1개), 토플 5개   * 인원수에 따른 액션카드 개수 조정   2인: 1카드 3장, 2카드 2장, 교환카드 2장, 맨 아래 1장  3인: 1카드 2장, 2카드 1장, 교환카드 2장, 맨 아래 1장  4인: 1카드 2장, 2카드 1장, 교환카드 1장, 맨 아래 1장 |
| To Do List | 5월 24일 수 15:00 조별 면담, 게임 디자인 수업 후 디자인 회의 |