2019 12월 13일

게임 장르 아이디어 회의

이경호님:

이재천님: 주사위를 이용한 턴제 땅따먹기 전략게임

김동범님:

전세현님: 농장컨셉에 작물 파밍류의 보드게임

문준호님: 상대방의 던전을 공략하는 전략게임

* 세현씨가 말씀하신 농장(farm) 세계관이 재밌다
* 세현의 농장과 재천의 전략을 합쳐보면 어떨지
* 농장보다 좀 더 동적이고, 액션/임팩트/스피드가 있으면 좋을 것 같다
* 타겟 설정이 중요할 것 같다. 타겟에 따라 다를 수 있을 것 같다
* 전략 류 게임들은 보통 남성 사용자들이 많다. 순발력, 등의 게임들은 좀 더 대중성이 있는 편이다.
* 농장 세계관을 가졌다고 해서, 전략 플레이나 동적인 느낌을 살릴 수 없는 것은 아니다.
* 그럼 세현의 **농장 세계관**을 차용하되, 아이디어로 나왔던 **전략 플레이** 방향으로 간다.

어떻게 제작할 것 인가?

프로토타입 제작순서  
1. 게임의 규칙을 러프하게 정한다.  
2. 작동가능한 규칙이 정해지면 플레이에 필요한 도구를 이름을 포스트잍에 적는다.  
3. 보드를 러프하게 큰 종이에 그려서 표현한다.  
4. 규칙대로 시뮬레이션 해본다.  
5. 개선이 필요한 요소들을 적는다.  
6. 추가요소를 포스트잍에 추가해서 다시 플레이해본다.  
7. 재미있는 부분과 재미없는 부분을 논의한다.

191213 1차 유저 시나리오

1. 게임을 시작한다.
2. 모든 플레이어가 화폐를 50원씩 받는다.
3. 첫번째 플레이어가 주사위(정육면체)를 1번 던진다. -> 숫자 5가 나온다. -> 물(자원) 5개를 받는다.
4. 첫번째 플레이어는 땅 1개를 선택한다. -> 뒤집어서 땅의 속성을 확인한다.(땅 속성의 경우의 수는 4개: 비옥한 땅/ 그냥 땅/ 황폐한 땅/ 버려진 땅(못쓰는 땅)/ 땅의 속성은 필요한 자원량과 작물의 수확량을 결정)
5. 첫번째 플레이어는 마켓에서 작물 씨앗(카드)을 산다. -> 감자 씨앗 1개를 산다.
6. 첫번째 플레이어는 감자 씨앗 카드 뒷면에 기재된 1213 1차 유저 시나리오
7. 게임을 시작한다.
8. 모든 플레이어가 화폐를 50원씩 받는다.
9. 첫번째 플레이어가 주사위(정육면체)를 1번 던진다. -> 숫자 5가 나온다. -> 물(자원) 5개를 받는다.
10. 첫번째 플레이어는 땅 1개를 선택한다. -> 뒤집어서 땅의 속성을 확인한다.(땅 속성의 경우의 수는 4개: 비옥한 땅/ 그냥 땅/ 황폐한 땅/ 버려진 땅(못쓰는 땅))
11. 첫번째 플레이어는 마켓에서 작물 씨앗(카드)을 산다. -> 감자 씨앗 1개를 산다.
12. 첫번째 플레이어는 감자 씨앗 카드 뒷면에 기재된 재배 조건을 확인한다.(필요한 물 자원, 수확량 등)
13. 첫번째 플레이어는 감자 씨앗을 4번에서 선택한 땅에 올린다. -> 물 자원 2개를 올린다. -> 감자 심기 완성
14. 3-7번 과정을 모두가 1번씩 반복한다.
15. 다시 첫번째 플레이어 순서가 돌아오면 다같이 환경 카드를 뽑는다.
16. 환경 카드 뒷면에 기재된 피해 조건(계절로 인한 피해: 홍수, 가뭄 등/ 병충해: 동식물 등)과 재배 조건(환경 카드는 작물의 수확량을 결정)을 확인한다.

2019 12월 14일

게임 컨셉, 시스템기획

게임의 진행방법, 목적, 게임 컨셉, 룰 등을 간략하게 설정

게임의 시스템설정

- 우리 게임은 농장 경영 시뮬레이션 전략 게임이다

- 플레이어는 농장 경영주.

- 나중에 바뀔 수 있지만, 일단 기초적인 아이디어 확장을 위해 맵은 사각형으로 한다. 플레이어는 각 코너에서 게임 시작.

- 1턴에 1년? 1턴에 1계절?

- 경영주는 작물을 하거나, 땅을 사거나, 작물을 수확하고 매매하는 플레이를 할 수 있다.

- 울타리를 쳐서 병충해를 막을 수 있다.

- 작물마다 심고 수확할 수 있는 계절이 다르다.

- 작물마다 시장 시세가 변동한다. 수요와 공급?

- 작물을 심을 때 해당 작물 자원을 최소단위로 소모(씨앗)

- 다양한 승리 조건(재산, 규모, 합병 등)

- 유저간의 교역 시스템

- 수확한 작물로 은행 거래

2019 12월 18일

시중에 출시된 보드게임을 분석하여 프로젝트 디벨롭과정

카베르나 <http://it.donga.com/20579/>

카탄 <https://namu.wiki/w/%EC%B9%B4%ED%83%84>

아그리콜라 <https://namu.wiki/w/%EC%95%84%EA%B7%B8%EB%A6%AC%EC%BD%9C%EB%9D%BC>

Blux : 블록퍼즐 보드 게임

산티아고 <http://boardm.co.kr/goods/goods_view.php?goodsNo=1000002729>

푸에르토리코 [링크](https://namu.wiki/w/%ED%91%B8%EC%97%90%EB%A5%B4%ED%86%A0%20%EB%A6%AC%EC%BD%94(%EB%B3%B4%EB%93%9C%20%EA%B2%8C%EC%9E%84)

카를로스 마그너스 (description attachments 룰북 참조) [링크](https://m.blog.naver.com/PostView.nhn?blogId=genes75&logNo=100000326468&proxyReferer=https%3A%2F%2Fwww.google.com%2F)

엘그란데 [링크](https://noripan.tistory.com/46) 영향력게임

다른 보드게임들을 참고하여 게임에 필요한 구성요소를 확정한다.

보드게임 구성요소

- 하드웨어 요소 (눈으로 볼 수 있는것)

보드(NxN)

타일 (-ea) : 필요에너지, 증감수치

마켓슬롯 : 골드(단위 별 지폐), 농작물 카드

카드슬롯 : 환경

토큰: 게임운용에 필요한 것

100%

물방울, 골드, 작물 1카드, 작물 2카드, 작물 3카드, 작물 4카드

지폐 10, 지폐 5, 지폐 1

랜덤장치

주사위

돌림판 (농경지속성) : 블록별 속성을 가진 타일로 제작가능

환경카드 (N)개 : 내용이 적혀있음/자원은 바로회수 및 지급

보드, 카드, 주사위, 말판, 칩(자원), 메뉴얼,  
- 소프트웨어 요소  
규칙, 메커니즘(시스템), 수치  
- 좋은 보드게임 체크리스트  
1. 새롭게 개발된 것인가?  
2. 다시 플레이하고 싶은가?  
3. 승리조건이 공평한가?  
4. 운적인 요소보다 플레이어의 경험과 실력에 의해 승부가 결정되는가?  
5. 하드웨어적인 구성이 컨셉의 일관성을 유지하는가?  
6. 게임룰의 모순은 없는가?

12월 23일

플레이어 목표, 배경설정, 필요한 도구설정, 세계관설정등을 합니다.  
- 각 항목별로 아이디어 회의처럼 포스트잍을 이용해서 각자 의견을 써서 분류하는 방식으로 정리하고 간단히 논의해 결정

## 설정

* 배경 : 중세 농경사회 소작농들의 삶을 표현한다. FarmLand를 받아 가진 재화로 농사를 지어서 먼저 목표코인을 획득하면 승리하는 경기가 진행된다.
* 상황시나리오
* 플레이어 목표 : 기본목표 (골드 N(100)만큼 획득), special 승리 (???)
* 게임규칙
  + 최대 4인 플레이
  + 초기지급 자원 (골드 :5, 물자원3, 평범한땅1개)
  + 골드 N(100)를 먼저 획득하면 승리
  + 턴 시작시 물자원은 랜덤으로 획득 (보유한 땅개수 만큼 배수증가)
  + 라운드 시작시 환경카드를 1번플레이어가 드로우
  + 환경카드 효과적용은 자원은 즉시적용/ 크롭은 자신의 턴에서 적용
  + 모든 플레이어 크롭카드가 3매이상일때 경매가 진행된다. (시점: 라운드 끝날때)
  + 경매규칙 (크롭카드1장 오픈/1장 히든) : 동시에 오픈하여 같은 작물수에 따라 시세가 변경되며 손해/이익을 보는 방식
  + 특수승리조건이 있다. (논의필요)
  + 자신의 땅에 울타리를 설치할 수 있다. 효과는 레벨업에 따라 달라짐 (논의)
  + 각 크롭(농작물)들은 환경효과에 대해 면역(immun)효과가 있다.
    - 면역효과
      * 동물피해 면역
      * 날씨효과 면역
      * 병충해효과 면역
* 플레이 순서 (1Roud)
  1. 주사위(랜덤)혹은 가위바위보로 1번플레이어를 정한다.
  2. 1번플레이어로 부터 반시계방향으로 턴을 이동한다.
  3. 턴이 시작되면 자원을 랜덤(주사위)개수 만큼 획득한다. (보유토지개수만큼 증가)
  4. 보유한 자원으로 마켓에서 크롭을 구매해서 심을 수 있다.
  5. 수확한 농작물을 팔거나 자원을 이용해 추가 팜랜드를 구매한다.
  6. 자원으로 특수카드를 구매해서 상대방에게 피해를 줄 수 있다.
  7. 마지막 플레이어는 모든 사람이 3장이상 카드를 보유하고 있으면 경매를 시작할 수 있다. ("Auction!")
  8. 더이상 행동할 수 없으면 턴을 종료한다.
  9. 라운드가 끝나고 2라운드 부터 1번파머는 환경카드를 드로우한다.

12월 24일.

작물 종류 재선정: 시각적인 효과를 높이기 위해 토마토를 추가

맵 수정: 시각적으로 보다 나은 효과를 위해 맵모양 수정

특수 승리조건 조정: 100원모으기, 복권3장모으기, 황무지3장 모으기

**오브젝트 추가**

마더보드: 호수(lake): 물자원을 효율적으로 사용하기 위한 맵 중앙 물 저장구역

덱홀더: 카드를 보관하기 위한 장치

물탱크: 황무지의 밸런스를 조정하기 위해 물탱크시스템 추가

지원카드 추가: 특수한 조건에 맞는 사람을 지원하는 카드

밸런스 조정을 위해 추가

찬스카드 추가: 자신의 턴에 구매 사용할 수 있으며 공격카드는 본인의 턴에 사용

방어효과는 카드효과에 맞는 상황에 사용가능

공격

디버프

교환

특수효과

수비

버프

디펜스

특수효과

경매시스템 추가, 규칙설정

두 장으로 경매참여

한 장 오픈

한 장 히든

히든은 바꿀 수 있음

경매는 모두가 참여해야하고

원할 턴 당 1번 가능

경매는 카드 3장이 있어야 참여함

경매참여를 강제하기 위해 플레이 룰에 4턴째부터 작물카드를 3장이상 보유 해야 한다는 룰 추가