



## 목차



### 레퍼런스 게임

벤치마킹 부분 설명



### 게임 개요

게임 소개 및 기획 의도



### 게임 컨셉

플레이어 설정



### 게임 시스템

메인 전투 방식 및  
시스템



### 게임 콘텐츠

맵 구성 및 아이템





## 레퍼런스 게임

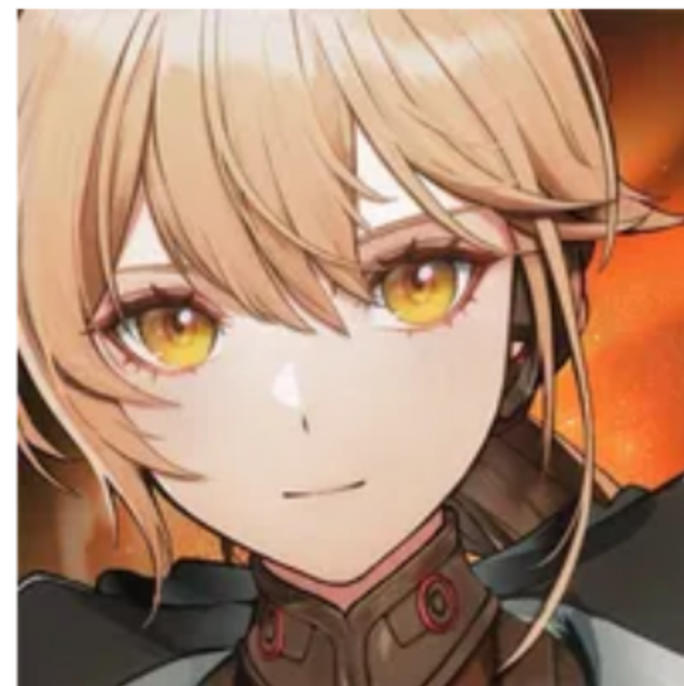
벤치마킹 부분 설명

### 보드게임 "부루마불"



부루마불과 같이 주사위로 이동 거래  
등이 포함된 진행방식

### "소녀전선 2"의 미니게임 〈환경탐사〉



각각의 타일에 의한 효과 적용법  
및 진행방식





## 게임 개요

게임소개 및 기획의도

### “ 게임 소개 ”

이름 : 함께해요, 우당탕탕

장르 : 보드게임 (4인용)

플랫폼 : PC

타겟층 : 운적인 요소와 전략적인 게임을 좋아하는 사람

그래픽 컨셉 : 아스키아트

시스템 컨셉 : 플레이어의 전략적 선택을 요구하는 주사위 게임



### 요약

플레이어의 선택으로 변화하는 전략적 보드게임



### 기획의도

- "부루마블"과 같은 보드게임의 진행방식
- 소녀전선 2의 미니게임과 같이 타일마다 여러 이벤트를 구상





## 게임 컨셉

플레이어 세부

### 플레이어

플레이어는 시작 전에 2개의 스킬 중 하나를 선택할 수 있다.

-> 플레이어 마다의 전략성을 부여

#### 1. 주사위 능력 강화

-> 3턴마다 확정 주사위를 얻습니다.

#### 2. 자원관리 능력

-> 건설, 업그레이드 비용이 20% 감소합니다.

### 스킬

게임을 시작하기에 앞서 플레이어는 2가지 스킬 중에 하나를 선택할 수 있게 된다.

선택 후 스킬이 활성화가 되려면 3000point 가 필요하다.

-> 초반 자원의 부족으로 긴장감을 유발하기 위해 활성화 point를 도입





## 게임 시스템

메인 진행방식 및 이벤트

“



각각 다른 타일만의 효과!

맵에 여러가지 타일을 둬으로써  
긴장감을 부여

”

“



누가누가 더 많이 모으냐

제한된 턴 안에 최대한 많은  
점수를 모으는 것이 목적

”

“



역전의 한방!

이벤트 타일에서 얻는 카드로  
판을 뒤집을 수 있다

”





## 게임 시스템

메인 진행방식 및 이벤트

### 시작점 버프

플레이어가 맵을 한 바퀴 돌았을 때 다음 중 한 효과를 획득한다.

- 일정 포인트를 획득
- 이벤트 카드 획득
- 주사위 개수 추가 (플레이어의 일반 주사위 개수 +1)







## 게임 시스템

메인 진행방식 및 이벤트

### 게임 진행 소개

기본적인 게임 플로우는 다음과 같다.  
준비 → 굴리기 → 효과 적용 → 턴 종료

준비 : 사용할 종류의 주사위 (컨트롤 주사위 & 일반 주사위)  
          사용할 카드를 선택한다. (주사위 종류와 카드 종류는 후술)

굴리기 : 주사위를 굴리므로써 진행된다.  
          플레이어의 캐릭터가 주사위 눈의 숫자만큼 앞으로 이동한다.

효과 적용 : 타일의 종류에 따라 효과를 적용한다. (타일의 종류는 후술)

턴 종료 : 다음 플레이어에게로 턴이 넘어간다. (주사위 = 남은 턴, 다음 페이지에서 서술)







## 게임 시스템

메인 진행방식 및 이벤트

### 남은 턴(남은 주사위 개수)

이 게임의 엔딩 조건은 모든 플레이어의 주사위 개수가 0이 되었을 때만 끝난다.  
플레이어가 돌아가면서 시작하며 부여받은 주사위를 굴리게 되는데 이때 주사위의 개수는 -1이 된다.  
이벤트 타일을 통해서 추가 주사위를 얻을 수 있다. (즉, 그 사람의 남은 턴이 1 늘어나게 되는 셈)

주사위를 굴리기 전에 소지하고 있는 카드를 적용할 수 있고, 카드를 적용했다고 해서 주사위(남은 턴)가 줄어들진 않는다.

### 포인트(점수)

게임에서의 승리조건인 포인트는 최종결과에도 적용이 되지만 건물을 살 때와 이벤트, 배틀을 통해 얻거나 잃는 점수도 이에 포함된다.  
최종결과에 플레이어가 소지한 포인트, 건물 등을 합쳐서 결산 창에 최종점수를 표시한다.





## 게임 시스템

메인 진행방식 및 이벤트

### 주사위 종류와 카드 종류

- 주사위

주사위는 "컨트롤 주사위"와 "일반 주사위"로 나눌 수 있다.

컨트롤 주사위 : 플레이어가 주사위 눈의 수를 정하고 굴릴 수 있다. (1~6)

일반 주사위 : 1~6 사이의 주사위를 굴린다.

주사위는 플레이어 당 컨트롤 주사위 3개, 일반 주사위 10개를 주고 시작한다.

플레이어의 주사위 개수가 0개가 되면 그 플레이어는 게임이 종료된 것으로 판단한다.

그 외에 게임이 끝나는 방법은 없다.(ex. 파산 - 포인트를 다 잃으면 0으로 표시됨)

- 카드

"카드"는 랜덤 타일에서 얻을 수 있는 이벤트이다. 즉시 발동 효과와 일반 카드가 있다.

즉시 발동 카드 : 타일에서 바로 얻을 수 있는 효과 (ex. 점수 100pt 획득, 특정 위치로 이동)

소지형 카드 : 플레이어가 준비단계에서 선택하여 발동 (ex. 다음 주사위 값 +2)





## 게임 시스템

메인 진행방식 및 이벤트

### 타일의 종류

타일의 종류는 총 4가지로 나뉜다.

포인트 타일 : 플레이어에게 일정한 점수를 주는 타일

건설 타일 : 현재 장소에 건물을 짓는 타일 (게임이 시작되면 건설 타일은 무소유 상태이고 건물을 지으면 그 사람의 소유가 된다.)

이벤트 타일 : 카드를 획득하는 이벤트가 발생

배틀 타일 : 플레이어 vs 플레이어로 각각 주사위를 굴려 승자는 포인트를 얻음(대전 상대는 선택하여 결정)





## 게임 시스템

메인 진행방식 및 이벤트

### 건설

건설은 건설 타일에 도착했을 시 플레이어의 결정으로 건물을 지을 수 있다.

게임 시작 시 건설 타일들은 모두 무소유 상태가 된다.

먼저 건설 타일에 도착한 플레이어는 소유를 할 수 있게 되며 건물을 건설 할 수 있게 된다.

자본이 된다면 3단계까지 한번에 올릴 수 있다.

건물은 총 3단계로 이루어지며 각 단계에 따라 다음과 같이 통행료를(플레이어의 건설한 곳에 도착 시) 도착한 플레이어에게서 얻을 수 있다.

1->3으로 갈 수록 더 많은 포인트를 빼앗음.





## 게임 시스템

메인 진행방식 및 이벤트

### 초기 설정

플레이어들은 게임이 시작되면 컨트롤 주사위와 일반 주사위를 각각 3개, 5개를 받는다.  
추가로 포인트(점수)를 받게 되는데 1000pt를 받게 되고,  
매턴이 돌아올 때 마다 플레이어는 300pt를 추가로 받는다.  
추가적으로 건물의 소유자는 건물레벨 \* 300pt 을 더해 추가 pt로 받는다.

모든 플레이어들은 시작점에서 출발하게 되며 시작점은 아무 효과가 없는 유일한 타일이다.

순서는 처음에 주사위를 굴려서 높은 숫자가 나온 순서로 결정된다. (같은 숫자일 시 다시 던짐)





# 게임 시스템

메인 진행방식 및 이벤트

## 게임 전체 플로우







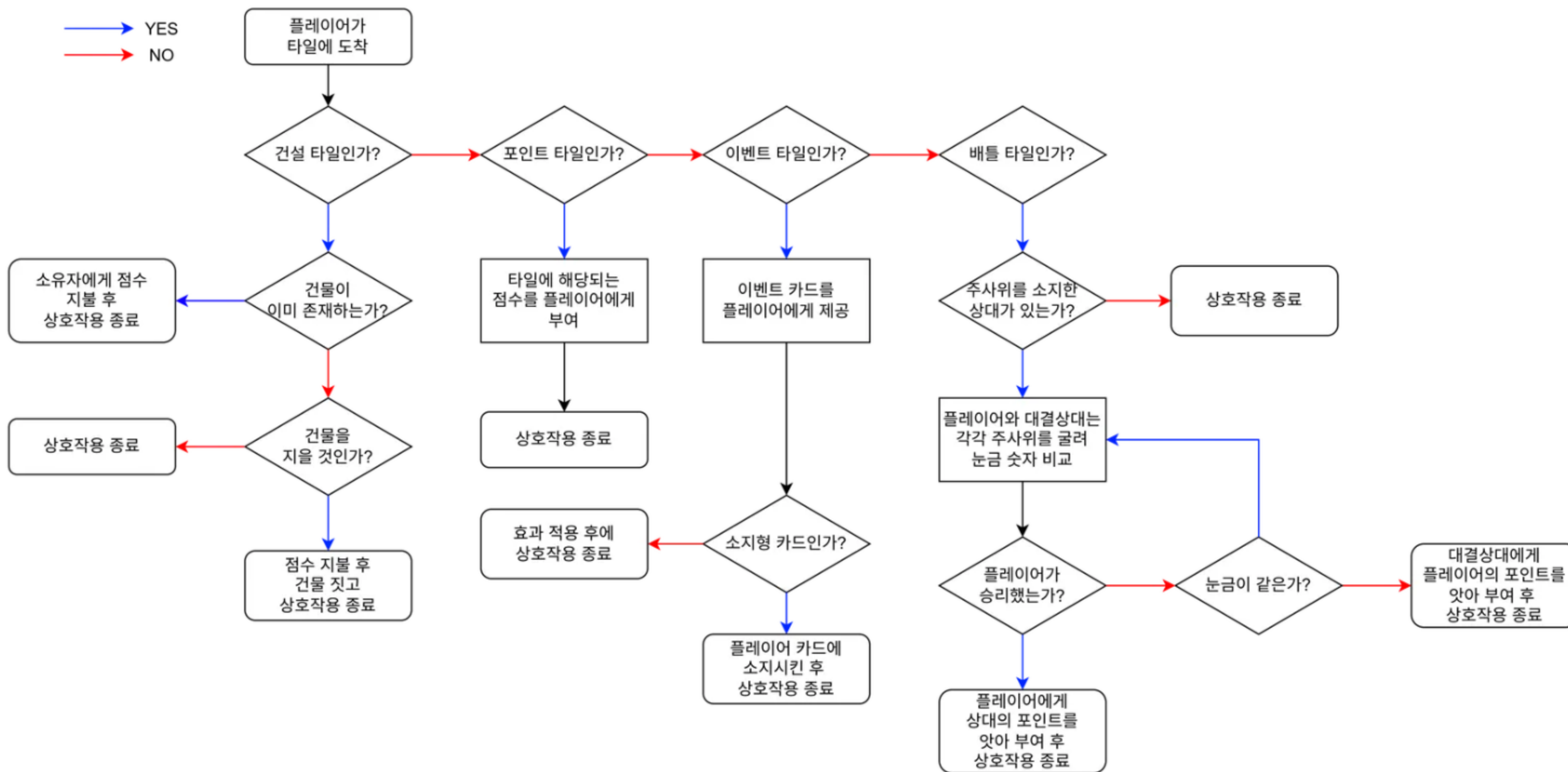
# 게임 시스템

메인 진행방식 및 이벤트

## 타일 효과 적용 플로우

타일 효과 적용 플로우

→ YES  
→ NO







## 플레이어의 전략적인 선택으로 뒤집을 수 있는 결과

게임을 진행하면서 얻은 것들로 전략을 짜 결과를 뒤집을 수 있다.  
플레이어에게 전략의 즐거움을 주기 위해 기획





## 게임 시스템 요약 및 정리

### 게임의 메인컨셉

“

여러 타일들을 적극 사용해서  
승리를 거머쥐자

”

### 〈주사위〉

“

주사위는 곧 남은 턴!  
어떻게 사용할지  
신중하게 결정하자

”

### 역전의 한방!

“

이벤트 타일에서 얻은 카드로  
게임의 판도를 뒤집자

”





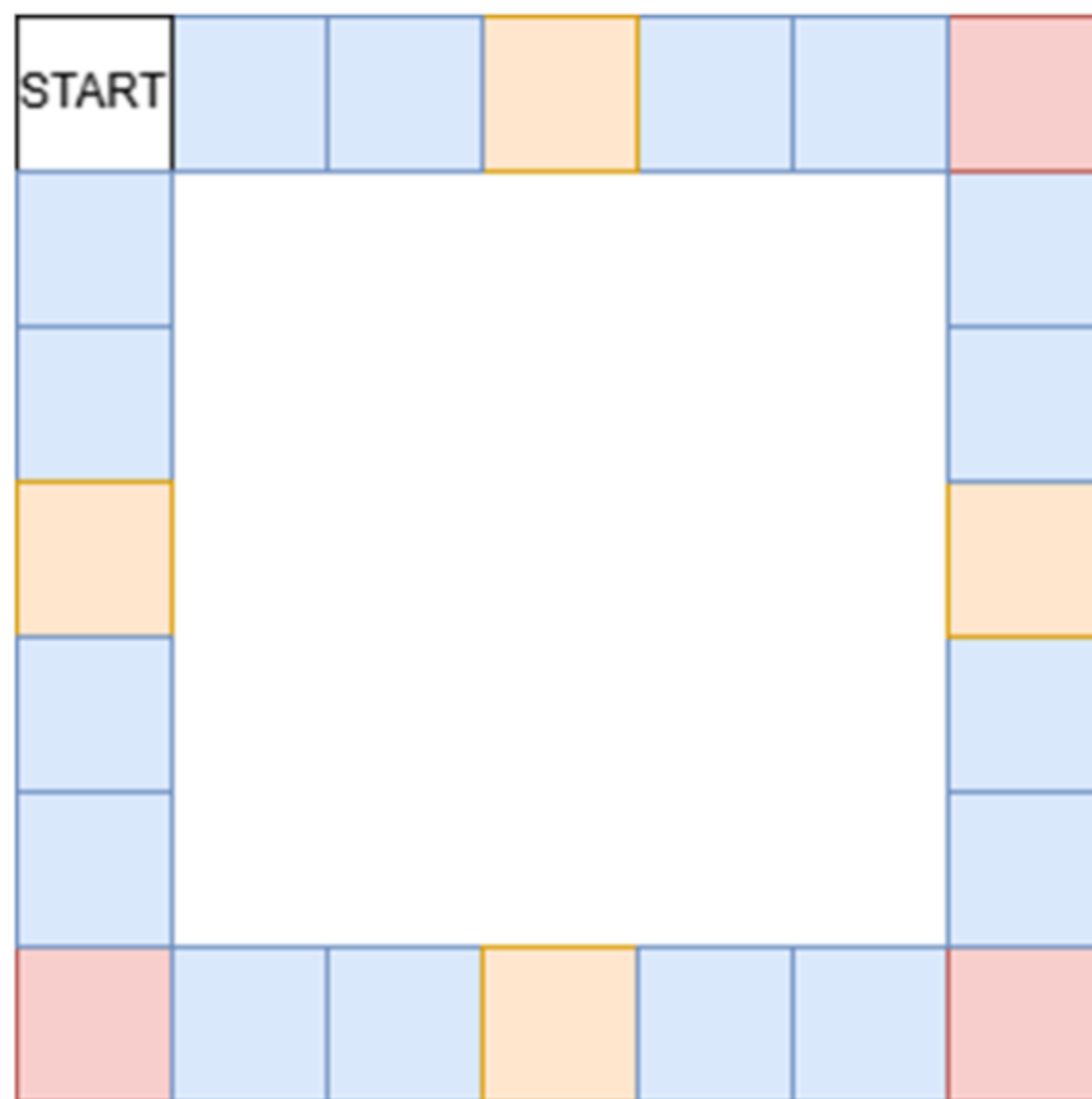
## 게임 컨텐츠

맵 및 아이템 구성

### 맵 구성

맵의 형태는 "부루마블" 처럼 사각형 느낌으로 구현  
한 라인 당 7칸이 들어가도록 기획

일반(Normal)타일 16개  
이벤트 타일 3개  
배틀 타일 4개  
시작점 1개  
로 구성



일반 타일  
이벤트 타일  
배틀 타일





## 카드

카드의 종류는 다음과 같다.

- 즉시 발동 카드

즉시 발동 카드는 플레이어가 이벤트 타일에 도착 시 바로 발동하는 카드이다.

- 소지형 카드

플레이어가 보관하고 있다 원하는 타이밍에 사용할 수 있는 카드이다.

소지형 카드의 경우 한 턴에 여러 장 사용할 수 있다.





## 즉시 발동 카드(이벤트)

즉시 발동 카드의 종류는 다음과 같다

- 보물발견 : 랜덤 포인트 획득
- 소매치기 : 랜덤 포인트 감소
- 미끄러졌다 : 무작위 1~3칸 뒤로 이동

## 소지형 카드

소지형 카드의 종류는 다음과 같다.

- 주사위 한 개 추가 : 사용 시 일반 주사위를 한 개 획득
- 배틀 카드 : 사용 시 배틀 타일이 아니더라도 배틀 이벤트 호출 가능
- 랜덤 점수 얻기 : 사용 시 랜덤 포인트를 획득
- 뒤로 가기 : 사용 시 뒤로 1~6칸 이동
- 타일 재배치 : 사용 시 자신이 서 있는 타일과 선택한 플레이어의 타일을 바꿔치기 가능





## 게임 종료 및 승리 조건

게임 종료 조건은 앞에서 서술했듯 모든 플레이어가 주사위를 다 소진했을 때 1가지 상황 밖에 존재하지 않는다.

## 점수(포인트) 계산

점수 계산에는 다음과 같은 항목이 포함되어 있다.

- 플레이어 소지 포인트
- $1\text{단계 건물 수} * 300 + 2\text{단계 건물 수} * 450 + 3\text{단계 건물 수} * 600$

위 조건을 더해 계산하여 포인트가 높은 순으로 등수가 정해진다.





게임 콘텐츠  
맵 및 아이템 구성

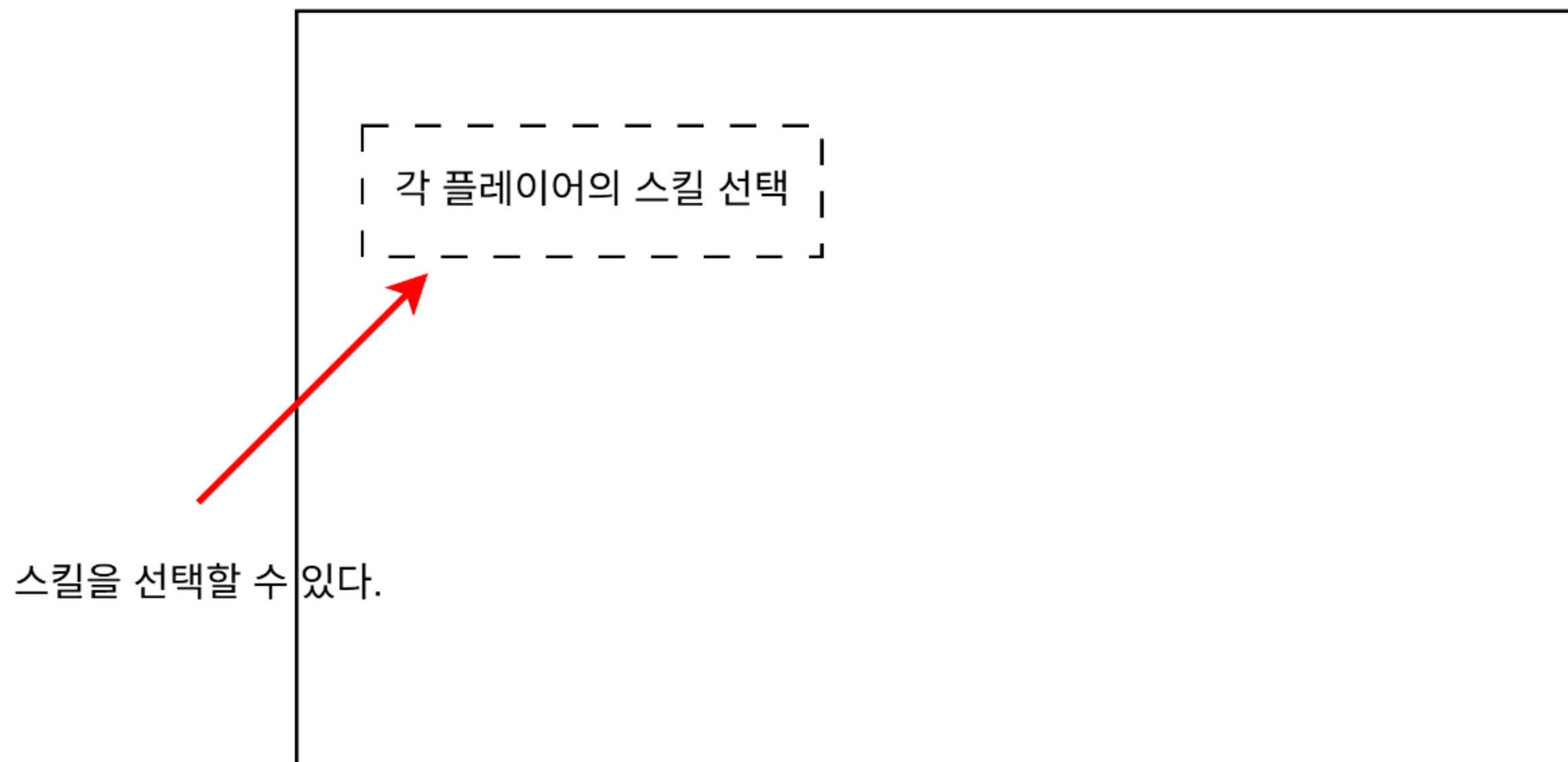
## UI 배치 및 기능 설명





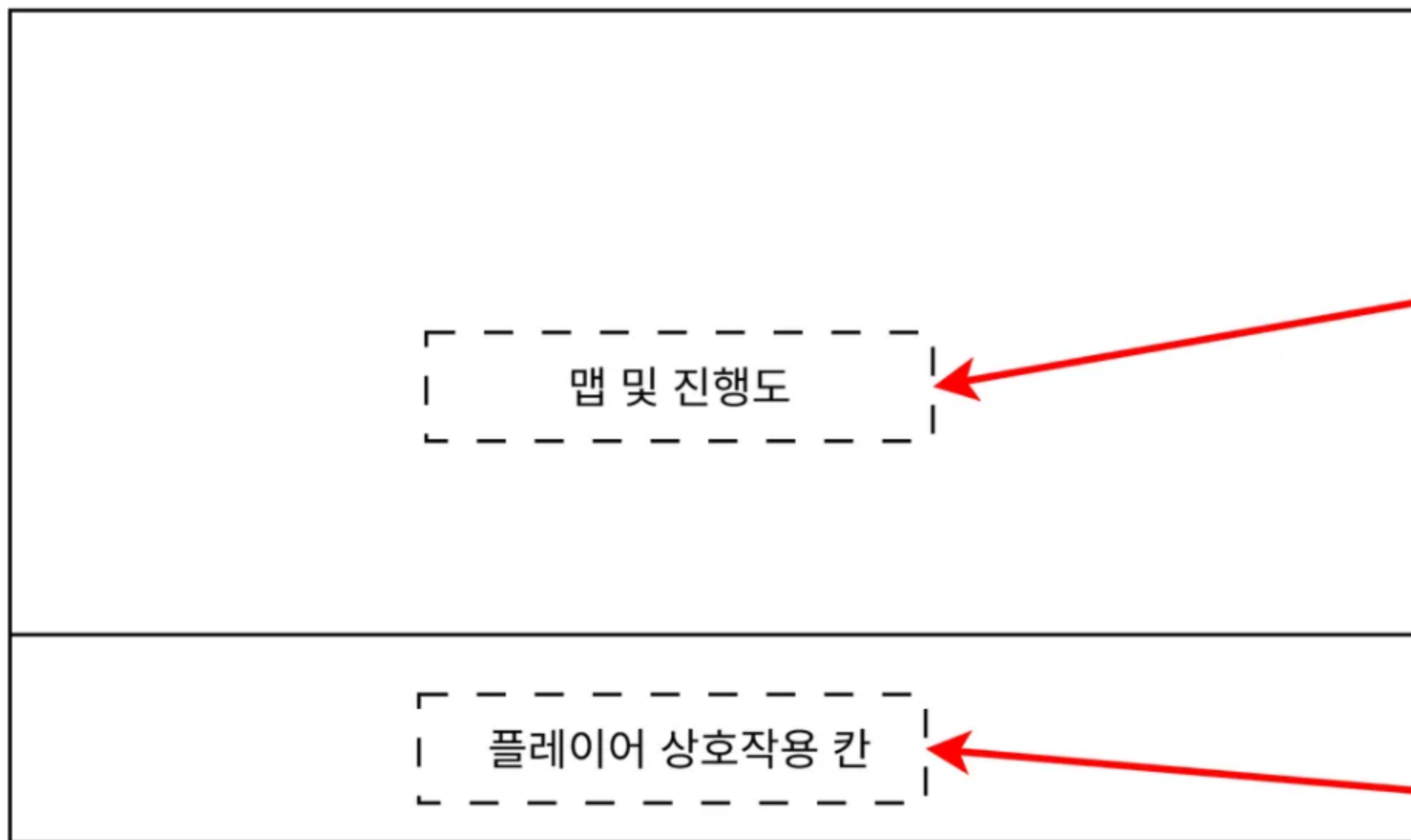


## UI(스킬 선택 화면)





## UI(인게임 화면)



현재 맵의 구성과  
현황을 파악할 수 있다.

플레이어가 상호작용할 수 있다



W.M.R

END