**게임 기획 부문**

**“Return to the Our Homeland” 기획서**

한세사이버보안고등학교 노신용, 이대용, 한규언

**1. 서비스 개요**

1. **서비스 개념**

**Return to the Our Homeland는 전쟁 중 서로의 영토를 뺴앗은**

**두 국가의 자신의 고향을 찾기 위한 이야기를 담은 전략 보드게임입니다.**

**게임 제목 : Return to the Our Homeland (RTOH)**

**장르 : 보드게임**

**제공 방식 : 실제 보드를 제작하여 패키지 판매**

**나. 서비스 주제 및 기획 의도**

­- **고향을 되찾기 위한 군사들의 여정**

RTOH를 플레이하는 두 플레이어는 각각 한 군대의 사령관이 되어 군사들이 고향으로

돌아가는 길에 마주치는 적들을 물리치고 고향에 무사히 도착할 수 있도록 해야 합니다.

**- 서로의 영토와 군사를 지키기 위한 전략과 심리전**

양 플레이어들은 서로의 군사를 죽게 하지 않고, 적보다 빨리 고향에 보내야 합니다.

이 과정에서 양 플레이어들은 게임 내 등장하는 전략 카드와 전장 상황, 그리고 군사의

이동 범위를 고려하여 최선의 전략을 세워야 하며, 때에 따라 상대방의 심리를 이용하여

이 게임을 플레이하게 됩니다.

- **전쟁의 무작위성을 극대화**

전쟁에서는 각 군대가 원하는 결과가 나오지 않을 수도 있습니다! 전쟁은 수많은 변수들로

이루어져 결과를 예측할 수 없고, 언제나 방심할 틈 없이 진행됩니다. 저희는 이러한 특징을 RTOH에 담아 한 플레이어가 한없이 불리해지는 일을 막음과 동시에 실제 전쟁 상황과 같은

긴장감과 게임에 대한 몰입감을 주고자 하였습니다.

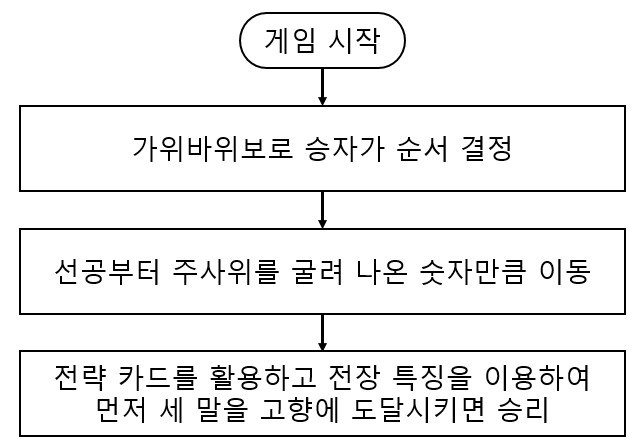
1. **주요 타겟 고객**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **순위** | **유형** | **특징** | **예시** |
| **1** | **헤비 유저** | - 타 보드게임 류 경험이 풍부  - 게임 내 주요 전략을 배출해내는 주체  - 게임에 익숙해지는 속도가 비교적 빠름 | - 카드를 조합하여 자신만의 전략을  만들어 플레이하는 TCG 마니아  - 전략 TRPG,  보드게임 마니아 |
| **2** | **라이트 유저** | - 주로 윷놀이, 부루마불 등의 보드게임에 익숙  - 게임에 익숙해지는 속도가 비교적 느림  - 게임을 플레이하며 헤비 유저가 될 가능성이 있음 | - 보드게임을 학교, 카페 등에서 밖에  즐겨보지 못한  10대 학생  - 두 사람이 플레이할 보드 게임을  찾는 20대 |

**라. 주요 서비스 내용**

1) 게임 시나리오

RTOH는 턴제로 진행되며, 한 플레이어가 주사위를 던질 때부터 행동을 마치는 때 까지를 한 턴으로 규정합니다. 한 플레이어가 한 턴을 종료하면, 다음 플레이어에게 차례가 넘어갑니다.



2) 진행 방법

**게임 내 구성 요소**

말(병사), 정육면체 주사위 한 개, 전장 보드판 한 개, 전술 카드 50장

**주의 사항**

1. 전술 카드의 효과가 발동 된 때 또는 거점 위에 위치한 병사, 성벽 내에 위치한 장군,

땅굴에서 나온 병사를제외하고는 모든 병사는 앞으로 전진해야 합니다.

1. ‘적과의 동침’ 전술 카드가 발동 됬을 때를 제외하고 병사 여러 명이 같은 타일에

존재할 수 없습니다. 따라서, 어떤 경우에도 아군 병사들은 같은 타일에 존재할 수 없습니다.

1. 땅굴에서 나온 병사는 다음 턴 한 턴 동안 땅굴을 거점으로 삼아, 원하는 방향으로 이동할 수 있습니다.

**게임 시작**

1. 각 플레이어는 상대방의 고향에 플레이어 자신의 시점 기준으로 왼쪽부터 좌병, 장군, 우병을 배치합니다.
2. 서로 인사를 나누고, 가위바위보를 하여 승자가 선 후공을 결정합니다.
3. 선공부터 주사위를 던져, 나온 숫자만큼 병사 하나를 이동시킵니다.
4. 행동을 마친 후 상대방에게 턴을 넘깁니다.

**게임 진행**

1. 병사가 전략적 요충지에 도착하면 전술 카드를 한 장 뽑고, 명시된 효과대로

게임을 진행합니다.사용한 전술 카드는 카드 뭉치 맨 밑에 놓습니다.

1. 주사위를 던져 나온 숫자대로 움직였을 때 도착지에 적 병사가 있다면,

적 병사를 공격하여 죽일 수 있습니다. 죽은 병사는 시작점으로 되돌아갑니다.

1. 땅굴 입구에 들어간 병사는 즉시 땅굴 출구 중 하나로 이동할 수 있습니다. 만약 그 때 출구에 적 병사가 위치하고 있다면, 공격하여 죽일 수 있습니다.
2. 병사가 고향에 도착하면 그 병사를 게임에서 제외합니다.

**게임 마무리**

세 병사를 모두 고향에 도달시켜 게임에서 제외한 플레이어가 승리합니다.

|  |
| --- |
| **전장 설명** |
|  |
| 1. **고향** : 게임의 시작점이자 플레이어가 최종적으로 병사를 도착시켜야 할 장소로, 말이 도달하면 그 말은 고향에 도착하여 게임에서 제외됩니다.   내 병사의 출발점은 상대방의 고향입니다. |
| 1. **성벽** : 고향 근처 5칸을 성벽이라고 합니다. 자신의 성벽 위에서 자신의 장군은 원하는 방향으로 움직일 수 있습니다. 전술 카드 ‘요새화’를 통해서 이 곳에 상대의 병사가 들어오는 것을 1회 막을 수 있습니다. |
| 1. **전략적 요충지** : 도착하면 전술 카드를 한 장 뽑습니다. |
| 1. **땅굴** : 전장 중앙에 있는 땅굴 입구에 병사가 도착하면 4곳의 땅굴 출구 중 한 곳으로 이동할 수 있습니다. |
| 1. **거점** : 거점 위에 있는 병사는 원하는 방향으로 움직일 수 있습니다. |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **병사 유닛 설명** | | |
| **보병** | **좌병 우병** | * 좌병은 플레이어 시점에서 왼쪽으로,   우병은 오른쪽으로  이동합니다. |
| **장군** | **장군** | * 장군은 처음 이동할 때   왼쪽으로 이동할지  오른쪽으로 이동할지 선택합니다.   * 장군은 서로의 성벽   안에서 원하는 방향으로 이동할 수 있습니다. |

|  |  |
| --- | --- |
| **전술 카드 설명** | |
| **임시 거점** | 다음 턴에는 원하는 방향으로 이동할 수  있습니다. (**즉시 발동**) -4장 |
| **요새화** | 적이 성벽으로 접근할 때 1회 방어합니다.  성벽에 접근을 시도한 병사는 성벽 경계에  위치하게 됩니다. (**적이 성벽에 접근할 때 발동**) -4장 |
| **보충 식량** | 주사위를 한 번 더 던집니다. (**즉시 발동**) -3장 |
| **덫** | 적 병사 하나를 지목합니다.  다음 턴 동안 상대는 그 병사를 움직일 수  없습니다. (**즉시 발동)** -2장 |
| **포로 교환** | 원하는 적 병사와 내 병사의 위치를 바꿉니다. (**즉시 발동**) -2장 |
| **전략적 후퇴** | 다음 턴에 처음 내 병사를 이동시킬 때에는  무조건 뒤로 이동시켜야 합니다. (**즉시 발동)**  -4장 |
| **암살** | 적 장군을 죽입니다. (**즉시 발동**) -1장 |
| **매수** | 적 병사 하나를 지목합니다. 다음 턴에 상대는 그 병사만을 움직일 수 있습니다. (**즉시 발동**)  -2장 |
| **적과의 동침** | 한 번 적의 공격을 막을 수 있습니다.  두 병사는 같은 타일 위에 위치하게 됩니다.  (**플레이어가 원할 때 사용)** -3장 |

**2. 서비스 경쟁력/차별화**

**가. 경쟁(유사) 서비스 현황**

|  |
| --- |
| **윷놀이** |
|  |
| * 윷놀이는 오랫동안 사랑받아온 대한민국의 민속 놀이입니다. 한 치 앞을 예측할 수 없는 게임의 진행과 양 플레이어가 각자의 전략을 세워 게임을 플레이한다는 점에서 RTOH의 지향점으로 두기에 적절하다고 판단했습니다.   또한, 말을 목적지에 도달시키는 종류의 게임이 고객층에게 충분히 오랫동안 받을 수 있다는 것 또한 윷놀이를 통해 알 수 있습니다. |

**나. 경쟁(유사) 서비스 대비 차별화 요소**

**- 게임 판도를 크게 뒤바꿀 수 있는 전술 카드와 전장 요소들**

윷놀이의 경우에는 한 플레이어가 모, 윷, 걸을 한 번에 던짐으로써 양 플레이어가 서로 따라잡을 수 없을 때까지 격차가 벌어질 수 있는 게임이었습니다. 즉, 윷놀이는 일단 높은 숫자를 던지고 상대방이 같은 숫자를 던지지 않는 한 절대적으로 유리해질 수 있는 게임이었습니다. RTOH에서는 이러한 점을 최대한 막고 플레이의 다양성을 추구하기 위해 게임 내 판도를 크게 뒤바꿀 수도, 바꾸지 못할 수도 있는 **전술 카드와 전장 요소**들을 도입함으로써, 한 플레이어가 크게 유리해지는 것을 막고 전략을 다양하게 추구할 수 있도록 하였습니다.

**3. 개발 팀 구성**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **성명** | **학교명** | **학년** |
| 노신용 | 한세사이버보안고등학교 | 3 |
| 이대용 | 한세사이버보안고등학교 | 1 |
| 한규언 | 한세사이버보안고등학교 | 1 |