**다이스롤 기획서**

**팀원 : 강준모, 김재희, 김영신, 오택준**

**주요 재미요소**

1. 참여자 간 의사소통으로 이루어지는 롤플레잉. 플레이어는 플레이하는 캐릭터의 배경, 설정과 자신의 상상력을 동원하면서 롤플레잉을 즐길 수 있음. 게임마스터 또한 이러한 플레이어의 롤플레잉에 맞춰줌으로서 게임참여자 모두가 게임 세계관과 플레이에 빠져들게 됨.
2. 게임마스터의 재량에 따라 매 판 달라지는 레벨디자인. 마스터는 자유롭게 상황을 정하고 여러 이벤트를 제시하면서 플레이어에게 시련을 부여함. 그 후 게임 결과를 보고 피드백을 하여 다음 게임 시 더 재미있는 게임을 위한 레벨디자인을 구상할 수 있음.

**그 외 재미요소**

1. 게임마스터가 제시하는 이벤트를 플레이어의 직업과 종족에 따라 해결하는 방법이 다양함. 캐릭터마다 고유의 특성을 사용하거나 캐릭터와 시너지가 있는 카드를 사용할 수 있음.
2. 직업 및 종족 특성과 여러 종류의 카드에 따라 이벤트가 요구하는 주사위의 눈을 변경할 수 있어 확률의존도를 낮추고 각 이벤트마다 어떤 방식으로 이벤트를 해결할 것인지 선택하는 재미가 있음.
3. 게임 시작 시 여러 직업과 종족을 고를 수 있어 플레이어는 매 게임마다 다양한 조합의 캐릭터를 가지고 색다르게 플레이 가능.
4. 게임마스터가 제시한 시련을 플레이어 간의 협력을 통해 해결할 수 있음. 다른 플레이어 캐릭터들이 해결하지 못하는 이벤트나 인카운터가 있을 때 자신의 캐릭터의 특성이나 가지고 있는 카드로 해결이 가능하다면 자신이 해결함으로서 다른 플레이어에게 도움을 주는 재미가 있음.

**게임의 규칙**

**목차**

1. 게임 마스터가 알아야 할 것
2. 게임의 진행 과정
3. 게임 보드
4. 플레이어 파트
5. 직업 카드
6. 종족 카드
7. 장비 카드
8. 소모품 카드
9. 몬스터 카드
10. 인카운터 카드
11. 다이스 룰

**1. 게임 마스터가 알아야 할 것**

본 게임은 TRPG라는 게임 본래 목적의 취지에 부합하도록 설계되었으며 게임 마스터인 당신은 플레이어들을 책임지고 판타지 세계의 모험 속으로 인도해야 하는 역할을 맡게 된다.

당신은 판을 깔아주는 전지적 관찰자인 동시에 신과 같은 역할을 하며 플레이어에게 재미를 줘야 한다. 그와 동시에 플레이어 각자의 서사와 전개를 존중하며 최고의 대서사시를 완성해야 하는 막중한 책임감이 있는 동시에 그 서사의 마침표를 찍기 위해 노력하는 위대한 인물이 되어야 한다.

**2. 게임의 진행 과정**

1. 게임 마스터의 구인
2. 게임 마스터의 게임 구상
3. 게임 보드 위에 카드를 세팅
4. 각 플레이어와 캐릭터 메이킹 시작
5. 시작 지점부터 엔딩 지점까지 토큰을 옮겨가며 게임 진행
6. 엔딩 후 피드백

**3. 게임 보드**

게임 보드란 게임을 진행하기 위한 커다란 보드를 말한다. 종이 재질로 만들어진 중간 사이즈 테이블에 적당한 크기의 보드로써 그 위에는 각종 지형적인 아이콘과 분위기를 더해줄 그림들이 그려져 있다. 이 위의 정해진 위치들에 카드들을 세팅해 하나의 보드를 제작하는 것이 게임 마스터의 역할이다.

**4. 플레이어 파트**

플레이어 파트에서는 플레이어가 게임 마스터의 지시에 따라 단계적으로 캐릭터를 메이킹하는 과정을 이야기한다. 각자의 서사 혹은 롤플레잉에 집중할 요소를 만드는 일련의 과정으로, 이 과정 속에서 사용하는 카드와 요소를 설명한다.

**5. 직업 카드**

TRPG판타지에 있을법한 직업 8개를 세팅하는 직업 카드이다. 각각의 카드에 일러스트를 포함한 설명이 첨부되어 있다.

*(세부 설정 이후 첨부)*

**6. 종족 카드**

직업과 연관해 사용할 수 있는 종족 카드로 4개의 종족이 역시나 설명과 함께 첨부되어 있다.

*(세부 설정 이후 첨부)*

**7. 장비 카드**

각 직업에 맞게, 종족에 맞게 사용할 수 있는 장비(무기, 방어구 등)에 대한 설명이 첨부되어 있는 카드이다.

*(세부 설정 이후 첨부)*

**8. 소모품 카드**

직업이나 종족에 크게 구애받지 않는 각종 소모품(골드, 약품, 스크롤 등)의 카드이다.

*(세부 설정 이후 첨부)*

**9. 몬스터 카드**

후술할 인카운터 카드와 함께 사용할 수 있는 적대적 생명체, 몬스터에 대한 카드이다. 각 몬스터 종족의 스테이터스와 설명 등이 첨부되어 있다.

*(세부 설정 이후 첨부)*

**10. 인카운터 카드**

여러 이벤트에 대한 인카운터가 적혀 있는 카드이다. 함정, 몬스터 조우 등과 같은 부정적 인카운터와 마을 진입, 떠돌이 상인과의 만남, 캠프 등 긍정적인 인카운터로 나뉘어져 있다.

*(세부 설정 이후 첨부)*

**11. 다이스 룰**

본 보드게임은 2d 시스템과 언더룰 시스템을 채용한다. 2d란 6면체 주사위 두 개를 던져 나온 두 눈의 합을 사용하는 것을 뜻하며 언더룰이란 캐릭터가 보유한 달성치 스텟보다 낮은 눈의 합이 나와야 성공함을 의미한다.

또한 성공의 분류 역시 일반적인 성공과 대성공, 실패의 분류 역시 일반적인 실패와 대실패로 나뉘어져 있으며 이에 따라 인카운터에 대한 대응의 효과 등이 달라지는 룰을 채용한다.

**제작 계획서**

**1. 장비 카드( 검, 방패, 스태프, 활 등)**

재료 – a4용지, 코팅지

방법 – 장비 카드 공통의 뒷면과 장비 카드 각각의 특징을 가진 앞면을 일반 트럼프 카드 크기로 인쇄하여 붙이고 코팅한다

난이도 – 쉬움

**2. 소모품 카드( 골드, 포션, 강화 재료, 1회성 마법 스크롤 등)**

재료 – a4용지, 코팅지

방법 – 소모품 카드 공통의 뒷면과 소모품 카드 각각의 특징을 가진 앞면을 일반 트럼프 카드 크기로 인쇄하여 붙이고 코팅한다

난이도 – 쉬움

**3. 스펠 카드(홀리 레이, 파이어볼, 스펙터 등 판타지적인 마법들)**

재료 – a4용지, 코팅지

방법 – 스펠 카드 공통의 뒷면과 스펠 카드 각각의 특징을 가진 앞면을 일반 트럼프 카드 크기로 인쇄하여 붙이고 코팅한다

난이도 – 쉬움

**4. 행동력 토큰**

재료 – a4용지, 하드보드지

방법 – 하드보드지를 토큰 모양으로 작게 자른 뒤 그 위에 프린트한 종이를 붙인다

난이도 – 보통

**5. 이벤트 카드(긍정-보물상자 발견 등, 부정-함정 작동 등)**

재료 – a4용지, 하드보드지

방법 – 하드보드지, 이벤트 카드 뒷면, 이벤트 카드 각각의 앞면을 트럼프 카드 크기로 자른 뒤 하드보드지에 앞뒤로 붙임

난이도 – 보통

**6. 마을 카드(캠프, 작은 마을, 큰 도시)**

재료 – a4용지, 하드보드지

방법 – 하드보드지를 중간 크기로 자른 후 a4용지에 이밴트 카드 및 몬스터 카드가 담길 공간을 만들어서 붙임

난이도 – 보통

**7. 몬스터 카드(판타지스러운 몬스터들)**

재료 – a4용지, 하드보드지

방법 – 하드보드지, 몬스터 카드 뒷면, 몬스터 카드 각각의 앞면을 트럼프 카드 크기로 자른 뒤 하드보드지에 앞뒤로 붙임

난이도 – 보통