

UTOPIA

외딴 섬에서는 비밀 프로젝트 'UTOPIA 프로젝트'가 진행중이었습니다. 과학자들은 인간의 수명을 연장시키고 싶었지만, 잘못된 실험으로 괴물들이 탄생하게 되었습니다. 섬에는 괴물이 탄생하고 섬의 모든 연구 시설은 괴물의 통제 하에 놓이게 되었습니다. 누구도 섬을 탈출하지 못한 채 섬에서 죽음을 맞이했고, 섬은 모두에게 잊혀지고 버려졌습니다...

10년 뒤, 비행기가 원인 모를 추락으로 이 섬에 불시착하게 되었습니다.

탈출할 수 있는 보트는 단 2대. 불시착한 사람들은 괴물을 피해서 버려진 섬을 탈출해야 합니다.

내용물

- 1 맵 보드
- 1 과녁
- 1 구슬
- 1 주사위
- 4 플레이어 말
- 8 괴물 말
- 40 일반덱 카드
- 15 연구실덱 카드
- 65 체력 토큰
- 40 식물 토큰
- 40 독가스 토큰
- 20 좀비 토큰

목표

4명의 플레이어들은 이 섬에서 탈출해야 합니다! 그러나 모두가 이 섬을 탈출할 수는 없습니다. 배를 타고 섬을 탈출하면 승리합니다. 괴물 또는 다른 플레이어에게 죽거나, 섬에 남은 배가 없게 되면 패배합니다.

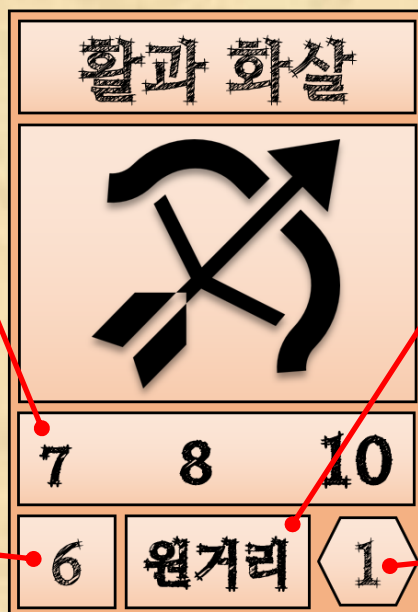


게임의 중요 요소

카드

몇몇 카드는 카드의 종류 위에 능력치가 있습니다. 능력치가 3개인 카드는 각각 1,2,3 단계의 능력치를 나타냅니다.

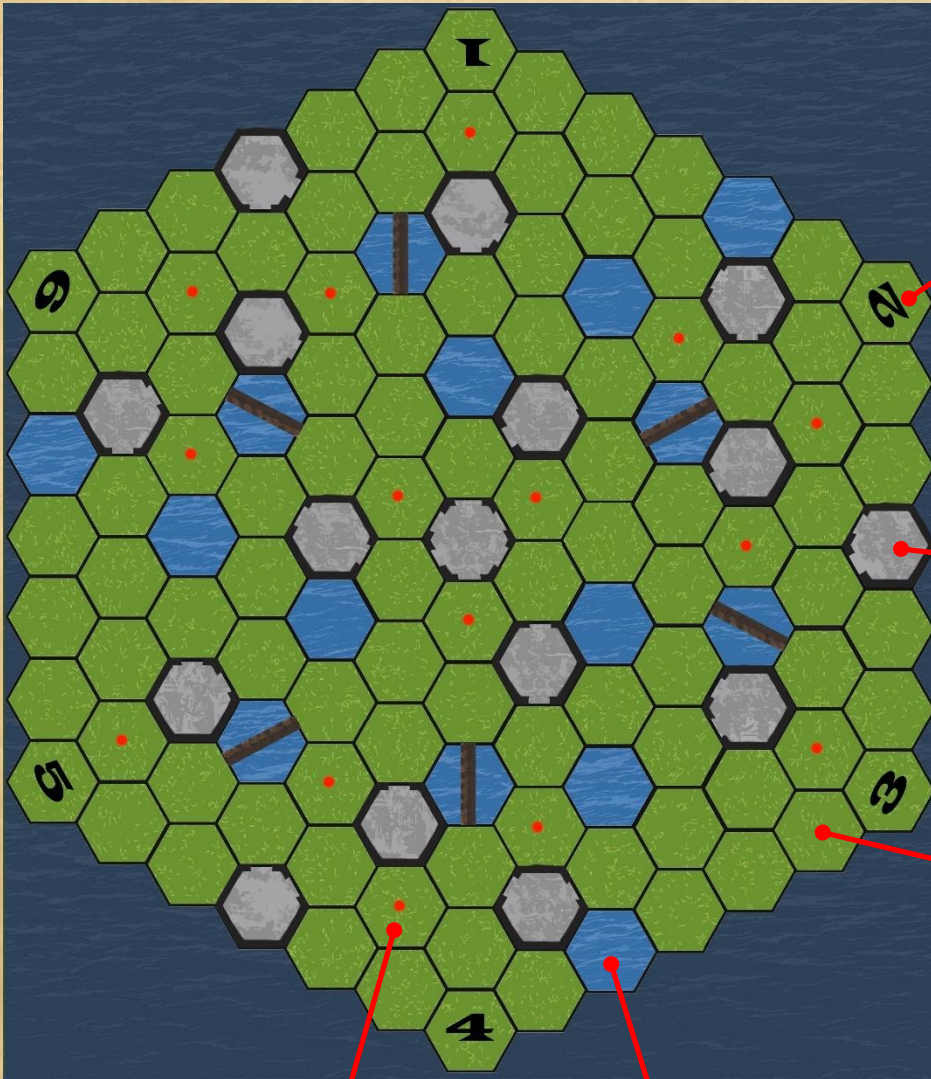
특수 카드, 방어구 카드를 제외한 카드들은 우선순위가 있습니다. 플레이어들은 0순위부터 6순위까지 순서대로 카드를 사용하게 됩니다.



카드의 종류는 원거리, 근거리, 방어구, 회복, 특수,의 5가지로, 각 종류의 카드는 각기 다른 역할을 가집니다.

원거리, 근거리 카드는 사거리를 가지고 있습니다. 카드를 사용하는 플레이어는 해당 사거리 안에 있는 목표만 공격할 수 있습니다.

맵 보드



맵에 있는 **방향지시자**는 준비단계에서 플레이어와 보트의 위치, 게임 중 플레이어의 이동 순서와 괴물의 이동을 결정할 때 사용합니다.

플레이어는 **연구실** 타일에 도착하면 연구실덱 카드를 뽑을 수 있습니다. 연구실에는 문을 통해서만 출입할 수 있습니다. 연구실에 들어가 열쇠 카드를 얻으세요!

땅 타일은 아무 효과도 없습니다! 플레이어는 땅 타일로 이동하면 일반덱 카드를 획득할 수 있습니다.

좀비 타일은 좀비가 없다면 땅 타일과 동일합니다. 좀비가 있다면 이 타일은 특수한 역할을 가지게 됩니다.

플레이어는 **물** 타일로 이동할 수 없습니다. 몇몇 물 타일에는 다리가 있는데 이 다리로 이동할 수 있습니다.

준비

- 연구실덱 카드와 일반덱 카드를 각각 잘 섞어서 뒷면이 보이도록 쌓아 놓습니다.
- 각 플레이어에게 15개의 체력 토큰을 나누어 줍니다. 보드 중앙의 연구실에 터미네이터 말을, 보드의 외각에 마더브레인 말과 체력 토큰 5개를 놓습니다.
- 각 플레이어는 주사위를 굴리고 나온 숫자의 방향지시자가 비었다면 본인의 말을 놓습니다. 비어있지 않다면 주사위를 다시 굴립니다. 남은 두 자리에 보트를 놓습니다.
- 마더브레인 이외에 게임에서 사용할 괴물 하나를 추가로 선택합니다: 플레이어끼리 합의를 하거나 주사위를 던져 정할 수 있습니다.
- 추가 괴물이 크라켄일 경우: 임의의 보트 하나를 없애고, 크라켄 말을 보드 외각에 놓습니다.
- 추가 괴물이 좀비일 경우: 좀비 말을 보드 외각에 놓습니다.
- 그 외의 경우: 해당하는 괴물의 말을 보드 중앙의 연구실에 놓습니다.

게임 플레이

게임은 정해지지 않은 수의 라운드로 진행됩니다. 게임이 끝날 때까지 플레이어들은 라운드를 반복합니다.

각 라운드는 4개의 턴으로 나뉩니다: 이동 턴, 특수 아이템 턴, 아이템 턴, 괴물 턴입니다.

턴 1: 이동 턴

플레이어들은 이동 턴에 반드시 한 칸을 이동해야 합니다. 플레이어들은 시작 위치의 순서대로(1부터 6으로) 1명씩 현재 위치에서 인접한 칸으로 이동하게 됩니다. 이 때 마더브레인을 제외한 괴물과 같은 칸에 있게 되면 괴물에게 데미지를 받습니다.

예시

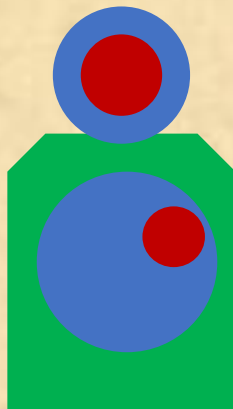


플레이어는 지금 문이 하나뿐인 연구실에 들어가 있습니다.

만일 괴물이 이 문 앞을 막는다면, 플레이어는 이동 턴에 반드시 이동해야 하므로 문 밖으로 나가 괴물에게 데미지를 받을 수밖에 없습니다.

턴 2: 특수 아이템 턴

몇몇 특수 아이템은 특수 아이템 턴에 사용해야 합니다. 백신, 방독면, 제초제, 섬광탄 카드를 이 때 사용할 수 있습니다.



턴 3: 아이템 턴

원거리, 근거리, 회복 아이템을 사용합니다. 한 아이템 턴에는 한 개의 아이템만 사용할 수 있습니다. 플레이어들 중 아이템을 사용할 사람은 카드의 우선순위에 따라 카드를 사용합니다.

예시 1: 회복 아이템

회복 아이템을 사용하면 플레이어는 카드의 능력치만큼 체력을 회복합니다. 단, 최대 체력 15를 넘을 수는 없습니다. 사용한 아이템 카드는, 이후 같은 게임에서 사용하지 않도록 별도의 공간에 보관합니다(이를 폐기한다고 합시다).

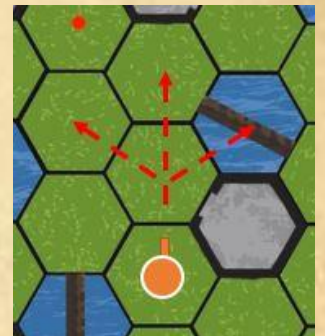
예시 2: 근거리 아이템

근거리 아이템을 사용하면 공격 목표에게 능력치만큼의 데미지를 줄 수 있습니다.

예시 3: 원거리 아이템

원거리 아이템을 사용하면 사거리만큼 떨어진 공격 목표를 설정합니다. 수류탄을 제외한 무기는 연구실 타일의 벽에 의해 경로가 막힐 경우 공격이 불가능합니다: 수류탄은 벽을 무시하고 3칸 떨어진 타일을 공격할 수 있습니다.

사거리가 2인 스나이퍼는 연구실 벽이 있을 경우 오른쪽 그림과 같은 방식으로 공격가능 위치가 결정됩니다.



공격 목표 플레이어를 결정한 후, 왼쪽과 같은 과녁에서 공격의 단계를 결정합니다. 플레이어가 던진 구슬이 들어간 구역의 단계가 데미지의 단계가 됩니다. 초록, 파랑, 빨강 구역이 각각 1,2,3 단계의 구역입니다. 만약 구슬이 어떤 단계의 구역에도 들어가지 못했다면, 공격은 무효화됩니다.

턴 4: 괴물 턴

터미네이터 → 다른 괴물의 순서대로 괴물을 이동 시킵니다. 기본적으로 괴물은 주사위를 굴려 나온 수의 방향지시자 방향으로 1칸 이동하고, 이동할 수 없는 방향일 경우 이동할 수 있는 방향이 나올 때까지 주사위를 다시 굴립니다(이를 **패턴 0** 이동이라고 합니다).

각 괴물의 자세한 이동 방식은 아래와 같습니다.

1. 마더브레인 & 터미네이터

섬의 연구시설을 관리하던 인공지능이었던 마더브레인은 어느 순간 자아를 가지게 되었습니다. 그 후 섬의 모든 시설을 통제하고, 연구원들을 정리한 뒤 자신만의 왕국을 만들었습니다.

마더브레인은 게임에서 승리하기 위해 반드시 파괴해야 하는 괴물입니다. 마더브레인은 중앙의 연구실에 고정되어 있으며 5의 체력을 가지고 있습니다. 플레이어가 마더브레인을 공격하면 그 데미지에 상관없이 마더브레인은 체력 1을 잃습니다. 마더브레인의 체력이 0이 되면 마더브레인이 파괴됩니다: 이후 플레이어는 열쇠를 이용해 탈출할 수 있습니다!

터미네이터는 마더브레인을 지키는 존재입니다. 터미네이터는 특수한 이동 패턴이 존재합니다.

패턴 1. 만약 이전라운드에 마더브레인이 공격당했다면, 터미네이터는 중앙의 연구실로 순간이동합니다. 마더브레인이 파괴되었다면, 이 패턴은 사용하지 않습니다.

이후 패턴 1 행동 여부와 상관없이, 패턴 0 이동을 합니다: 패턴 1 이동을 했다면, 그 직후 패턴 0 이동을 합니다.

터미네이터의 근접 데미지는 10입니다.

2. 크라켄

실험실에서 유출된 화학약품은 섬 주변의 바다생물들 역시 오염시켰습니다. 약품에 노출된 문어는 바다에서 가장 강력한 포식자로 진화했습니다.

크라켄은 맵에서 이동하지는 않지만, 강력한 효과 **Z**를 가지고 있습니다.

1: 게임을 시작할 때 임의의 보트 1개를 없앱니다. 없앨 보트는 주사위를 굴려서 결정합니다.

2: 플레이어가 게임 중 다리가 있는 물타일을 이용할 수 없습니다.

3. 좀비

실수로 탄생한 좀비바이러스는 급속도로 섬의 사람들에게 퍼져버렸습니다. 감염된 사람들은 지적능력을 상실하고 보이는대로 공격할 뿐인 살아 움직이는 시체가 되었습니다.

좀비는 맵에서 이동하지는 않습니다. 그러나 이 **Z**비들은 모든 좀비 타일에 있습니다!

플레이어가 맵의 좀비 타일로 이동할 경우 플레이어는 1의 근접 데미지를 받고 1 좀비 토큰을 얻게 됩니다. 플레이어가 3개의 좀비 토큰을 가지고 있다면, 그리고 '백신' 아이템이 없다면, 즉시 죽습니다.

4. 도살자

사형수였던 그는 섬에서 비밀리에 진행되는 인체실험 대상이 되었습니다. 약품을 통해 강력한 신체를 갖게 되었지만, 오직 살아 있는 생명체를 죽이는게 삶의 목표인 괴물이 되어버렸습니다.

도살자는 패턴 0과 유사한 이동을 합니다. 주사위 **Z**를 굴리는 것은 패턴 0과 동일하지만, 도살자는 물 타일과 연구실 벽을 무시합니다.

또한 첫번째 이동 전, 혹은 이동 후에 플레이어가 2칸 이내에 있을 경우 두번째 이동을 합니다. 두번째 이동도 첫번째 이동과 동일한 방식으로 이루어집니다.

도살자의 근접 데미지는 10입니다.

5. 모르모트

실험을 통해서 매우 거대해진 실험용 생쥐 모르모트는 철저한 연구소의 관리 내에서 실험되고 있었습니다. 연구실이 무너지고 실험실을 탈출한 모르모트는 섬을 마음껏 돌아다니게 되었습니다.

모르모트는 패턴 0과 유사한 방식으로 이동하지만, 해당 방향으로 3칸씩 이동합니다. 만일 이동하던 중 벽에 부딪히면, 반대방향으로 튕겨서 이동합니다.

모르모트가 돌진할 때의 데미지는 4이며, 모르모트가 멈춘 곳에서의 근접 데미지는 8입니다.

6. 매드 사이언티스트

괴물들이 가득한 섬에 홀로 남겨진 과학자는 미쳐버리고 말았습니다. 자기자신에게 생체실험을 강행했고, 그는 이 섬에서 살아남을만큼 강해졌습니다.

매드 사이언티스트는 패턴 0 이동을 사용합니다. 그 다음, 주사위를 다시 굴려 4~6의 숫자가 나오게 되면 매드 사이언티스트가 위치하고 있는 타일에 독가스 토큰을 놓습니다. 이 때 이미 독가스 토큰이 놓여 있다면, 토큰을 놓지 않습니다. 한 타일에는 최대 1개의 독가스 토큰이 있을 수 있습니다.

매드 사이언티스트의 근접 데미지는 8이고, 독가스 토큰이 있는 타일의 근접 데미지는 3입니다.

7. 포르기네이

실험실에서 유출된 화학약품은 섬의 식물들 역시 오염시켰습니다. 작은 벌레만을 잡아먹던 벌레잡이 식물들은 이제 동물들을 잡아먹을 수 있을 정도로 거대해졌습니다.

포르기네이는 다음과 같은 2개의 패턴으로 구성된 이동을 합니다.

패턴 1. 주사위를 굴립니다. 만약 나온 숫자가 플레이어의 시작한 방향지시자라면, 해당하는 플레이어는 다음 라운드의 이동 턴에 이동할 수 없습니다. 만약 나온 숫자가 나머지 2개의 숫자 중 하나라면, 패턴 2를 사용합니다.

패턴 2. 패턴 0 이동을 하고, 그 타일에 식물 토큰을 놓습니다. 매드 사이언티스트와 마찬가지로, 한 타일에는 최대 1개의 식물 토큰이 있을 수 있습니다.

포르기네이의 근접 데미지는 8이고, 식물 토큰이 있는 타일의 근접 데미지는 3입니다.

방어구 * 특수 아이템

방어구는 데미지를 입을 상황에 사용할 수 있습니다. 각 방어구는 단계별 능력치가 다르며, 해당하는 단계의 데미지를 해당하는 수치만큼 감소시킵니다. 모든 근접 데미지는 1단계로 취급합니다.

같은 종류의 방어구는 동시에 사용할 수 없지만, 다른 종류의 방어구는 동시에 사용할 수 있습니다. 이 경우 방어구들의 능력치가 중복 적용됩니다. 사용한 방어구는 폐기합니다.

몇몇 특수 아이템은 특수 아이템 턴이 아니라 특정 상황에서 사용합니다.

방패 - 죽을 때 사용합니다. 체력이 1인 상태로 부활합니다. 사용한 방패는 폐기합니다.

전기충격기 - 괴물 중 크라켄이 있을 때 사용합니다. 이동 턴에 다리가 있는 물타일로 이동할 수 있으며, 이동 후 전기충격기를 폐기합니다.

치즈 - 괴물 중 모르모트가 있을 때 사용합니다. 모르모트에게 데미지를 입을 경우 치즈를 폐기하고 데미지를 무시할 수 있습니다.

기타 카드의 효과

백신 - 괴물 중 좀비가 있을 때 사용합니다. 사용시 현재 보유하고 있는 좀비 토큰을 모두 없애고 백신을 폐기합니다.

방독면 - 괴물 중 매드 사이언티스트가 있을 때 사용합니다. 사용시 이후 독가스 토큰이 있는 타일에 의해 데미지를 입지 않습니다.

제초제 - 괴물 중 포르기네이가 있을 때 사용합니다. 사용시 제초제 카드를 폐기한 후 플레이어가 위치한 타일에 있는 식물 토큰을 제거합니다.

섬광탄 - 사용시 사거리 3 이내의 목표 플레이어를 정합니다. 목표 플레이어는 다음 라운드의 이동 턴에 이동할 수 없습니다. 섬광탄 카드를 폐기합니다.

기타 규칙

플레이어가 죽었을 경우, 해당 플레이어는 패배하게 됩니다. 플레이어는 죽을 당시에 있던 타일에 자신의 말을 쓰러트려 본인이 죽은 위치임을 표시합니다. 또한 가지고 있는 모든 카드를 뒷면이 보인 채로 보드 구석에 쌓아 놓습니다. 다른 플레이어가 해당 플레이어가 죽었던 곳에 방문할 경우, 그 카드들을 모두 가져갑니다.

우선순위가 다른 무기로 서로를 공격할 경우, 우선순위가 빠른 무기의 데미지가 먼저 계산됩니다. 이 때 상대 플레이어가 죽으면 그 플레이어의 공격은 무효화됩니다: 먼저 상대방을 죽이면 살 수 있습니다!

우선순위가 같은 무기로 서로를 공격하면 데미지를 동시에 계산합니다. 만약 두 플레이어 모두 죽게 되는 데미지라 해도, 두 데미지를 동시에 계산합니다: 두 플레이어 모두 죽게 됩니다.

승리 조건

- 마더브레인이 파괴된 상태여야 합니다.
- 플레이어는 열쇠 카드를 가지고 있어야 합니다.
- 플레이어는 보트가 있는 방향지시자 타일에 위치하고 있어야 합니다.

위의 3가지 조건이 만족된 상태면, 이동 턴에 플레이어는 가지고 있는 모든 카드와 해당 방향지시자의 보트를 폐기한 후, 승리하게 됩니다.

만약 승리할 때 가지고 있는 열쇠가 2개 이상인 경우, 그 중 1개를 뺀 나머지 열쇠들은 해당 방향지시자의 옆에 열쇠 카드인 것이 보이도록 쌓아 놓습니다. 이후 다른 플레이어가 해당 방향지시자 타일로 이동하면, 그 열쇠 카드들을 모두 가져갑니다.

제작자

서울시립대학교 2018학년도 2학기

창의공학기초설계 금요일반 1조

루안 리치

방민

이상엽

이태경

최병선

감사합니다.