

# 마감 30일 전 : 룰북

"문제는 터지고, 출시일은 다가온다! 과연 우리는 무사히 게임을 완성할 수 있을까?"

이 게임은 모든 플레이어가 한 팀이 되어, 쏟아지는 개발 이슈와 과제를 해결하고 정해진 출시일까지 게임을 완성해야 하는 협력&경쟁 보드게임입니다.

## 주의!

이 게임의 권장 플레이 인원 수는 2~4인입니다.

이 게임은 플레이하며 정보를 기록해야 하기 때문에 별도의 필기 도구가 필요합니다.

플레이 중, 기록에 수정이 필요할 수 있으므로 지우개나 화이트를 지참하길 권장합니다.

## 목차

1. 게임 구성물
2. 게임 내 용어
3. 핵심 기믹
4. 게임 목표
5. 게임 준비
6. 게임 진행
7. 게임 종료 및 결과

## 게임 구성물

1. 카드
  - 1.1. **직업 카드 및 전직 카드(12장)**: 게임을 시작하면 주어지는 주니어 카드와 전직하면 주어지는 미들·시니어 카드입니다.
  - 1.2. **개발 과제 카드(20장)**: 각 직군이 개인적으로 해결해야 할 업무 카드입니다.
  - 1.3. **이슈 카드**
    - 1.3.1. **에러 이슈 카드(15장)**: 매 턴 발생하는 부정적인 돌발 상황 카드입니다.
    - 1.3.2. **행복 이슈 카드(15장)**: 매 턴 발생하는 긍정적인 돌발 상황 카드입니다.
2. 말
  - 2.1. **플레이어 말(1개)**: 현재 날짜에 올려두어 현재 턴을 알려주는 말입니다.
  - 2.2. **D-Day 말(1개)**: 마감 날짜에 올려두어 출시일(D-Day)을 표시하는 말입니다.

3. **기여도 토큰(50개)**: 기여도를 나타내는 칩입니다.
  4. **캘린더(1개)**: 게임 진행에 대한 정보를 기록하는 달력 형태의 보드판입니다.
  5. **기록지(2~4장)**: 플레이어에 대한 정보를 기록하는 종이입니다.
- 

## 게임 내 용어

### 1. 기여도

플레이어가 게임에서 사용할 수 있는 재화이자, 플레이어 간의 순위를 정하는 점수입니다.

플레이 중에는 파란색 칩으로 표현되며, 1인당 최대 25개 보유할 수 있습니다.

게임 종료 시에 완성도가 목표 수치 이상이라면 플레이어 모두의 기여도 토큰 수를 비교하여 순위를 정합니다.

### 2. 게임 완성도

게임을 얼마나 완성했는지 나타내는 수치입니다.

매 턴이 종료될 때마다 당일의 완성도 수치를 캘린더의 각 칸에 표기하며, 게임 종료 시에 완성도가 목표 수치 미만이라면 플레이어 모두가 게임에서 패배합니다.

### 3. 변수에 대한 명칭

3.1. **M**: 해당 능력치를 가진 플레이어의 숫자를 의미합니다.

3.2. **N**: 개발 과제에서는 개발 과제를 뽑은 횟수를, 에러 이슈에서는 현재 턴(날짜)을 의미합니다.

---

## 핵심 기믹

### 1. 능력치에 대해

능력치는 개발 과제·에러 이슈 해결에 필수적인 요소로, 모든 플레이어가 가진 일반 능력치, 각 직군만이 가진 고유 능력치, 일부 직군들이 공통으로 가진 공유 능력치로 나뉩니다.

각 직군의 능력치는 다음과 같으며, 빨간색은 일반 능력치, 초록색은 고유 능력치, 파란색은 공유 능력치입니다.

1.1. **기획자**: 체력, 협업능력, 기획능력, 화술

1.2. **아티스트**: 체력, 협업능력, 페인팅, 모델링

1.3. **서버 프로그래머**: 체력, 협업능력, 서버관리, 코딩

1.4. **클라이언트 프로그래머**: 체력, 협업능력, 객체관리, 코딩

### 2. 기여도에 대해

기여도를 얻어야 할 때, 남은 토큰이 부족하면 다른 플레이어가 보유한 토큰에서 자신이 얻어야 하는 토큰의 절반만큼을 강탈할 수 있습니다.

---

## 게임 목표

플레이어 팀의 목표는 출시일까지 게임 완성도를 목표치만큼 채우는 것입니다.

플레이어 개인의 목표는 출시일까지 게임을 완성하고 가장 높은 기여도로 우승하는 것입니다.

---

## 게임 준비

1. **프로젝트 목표 설정:** 플레이어끼리 상의하여 팀이 만들 게임의 장르와 볼륨을 결정합니다.

- 1.1. **장르:** 직업의 성장 한계(최대 전직 가능한 직업 등급)을 결정합니다.

- 1.1.1. **MMORPG**

AAA급 게임을 개발할 수 있으며, 시니어 등급까지 전직할 수 있습니다.

- 1.1.2. **캐주얼**

AA급 게임, 인디 게임을 개발할 수 있으며, 미들 등급까지 전직할 수 있습니다.

- 1.1.3. **어드벤처**

AAA급 게임, AA급 게임, 인디 게임을 개발할 수 있으며, 전직이 불가능한 대신, 플레이 도중 게임 볼륨을 한 번 조정할 수 있습니다.

- 1.2. **볼륨:** 게임의 난이도(목표 게임 완성도)와 출시일을 결정합니다.

- 1.2.1. **AAA급:** 목표 완성도 300%, 출시일 30일

- 1.2.2. **AA급:** 목표 완성도 200%, 출시일 15일

- 1.2.3. **인디:** 목표 완성도 100%, 출시일 7일

2. **캘린더 준비**

목표 게임의 장르와 볼륨을 적고 결정된 출시일에 따라 알맞은 위치에 D-Day 말을 놓은 후, 플레이어 말을 첫 번째 칸에 놓아둡니다.

3. **역할 분담**

각자 랜덤으로 직업 카드를 뽑아 역할(기획자, 아티스트, 서버 프로그래머, 클라이언트 프로그래머)을 정하고, 기여도 토큰 5개를 받습니다.

플레이어가 3명일 때에는 기획자를, 플레이어가 2명일 때에는 기획자와 서버 프로그래머 역할을 빼고 진행합니다.

---

## 게임 진행

플레이어끼리 턴 순서를 정한 후 게임을 시작하며, 플레이어 말이 D-Day 말이 있는 칸에 도착할 때까지 게임을 진행합니다.

하나의 턴의 구성 요소와 순서는 다음과 같습니다.

1. **개인 업무 배정**

두 턴마다(2, 4, 6...) 각 플레이어는 자신의 직군에 맞는 개발 과제 카드를 한 장 뽑아 공개하고 즉시 해결 가능 여부를 판단합니다.

이 과제는 플레이어가 각자 해결해야 하며, 해결하면 기여도 N+1과 완성도 (N+5)%를 얻고, 해결하지 못하면 패널티로 기여도 N+2와 완성도 (N+5)%를 잃습니다.

개발 과제를 뽑은 횟수를 기록지에 적고, 해결 여부에 상관없이 개발 과제 카드를 카드 더미에 되돌립니다.

## 2. 플레이어 행동: 각 플레이어는 자신의 차례에 기여도를 사용해 행동할지 정합니다.

**2.1. 기여도를 사용하지 않음:** 아무런 행동도 하지 않고 기여도를 아깁니다.

### 2.2. 기여도를 사용함 (하나 선택)

#### 2.2.1. 커리어 개발

한 턴에 원하는 만큼, 기여도를 1 소모하여 자신이 가진 능력치 중 원하는 것을 1 올립니다.

#### 2.2.2. 전직(승진)

전직 카드에 적힌 조건과 평균 능력치 조건을 만족하면 기여도를 소모해 다음 등급으로 전직할 수 있습니다.

미들로 전직할 때는 플레이어 개인의 평균 능력치가 5 이상, 시니어로 전직할 때에는 플레이어 개인의 평균 능력치가 10 이상이어야 합니다.

미들로 전직할 때에는 기여도 10을, 시니어로 전직할 때에는 기여도 15를 소모해야 합니다.

시작하기 전에 정한 게임 장르에 따라 전직 상한선이 달라질 수 있습니다.

## 3. 이슈 발생

모든 플레이어의 행동이 끝나면 플레이어의 턴 순서에 따라 한 명의 플레이어가 이슈 카드 한 장을 뽑아 공개합니다.

현재 공개되어 있는 모든 에러 이슈에 대해, 카드가 공개되었던 순서대로 해결 가능 여부를 판단합니다.

에러 이슈 카드의 해결 가능 여부 판단이 끝나면 해결한 카드를 카드 더미에 되돌리고 해결하지 못한 카드는 공개된 채로 놓습니다.

공개되어 있는 모든 이슈 카드의 효과를 적용하고 효과 적용이 끝난 일회성 효과 카드는 카드 더미에 되돌립니다.

이슈 카드의 효과는 카드를 공개한 이후에 한 번만 적용되는 일회성 효과와 이슈 카드를 해결하기 전까지 매 턴마다 적용되는 지속성 효과로 나뉘는데, 지속성 효과 카드는 지속성임이 명시되어 있으며 그렇지 않은 것은 일회성 효과 카드입니다.

## 4. 마감일 체크

이번 턴의 모든 행동을 끝내고 하루를 마무리하면, 해당 턴의 게임 완성도를 현재 칸에 적고 플레이어 말을 다음 날로 한 칸 움직입니다.

이슈 카드의 효과로 출시일이 연장·단축되면 그에 따라 D-Day 말을 앞·뒤로 움직입니다.

---

## 게임 종료 및 결과

캘린더의 플레이어 말이 D-Day 말이 있는 칸에 도착하면 게임이 종료되며 결과를 판단합니다.

## 1. 게임 결과

1.1. 게임 완성도 목표치 미달: 게임 출시 실패로 모든 플레이어가 패배합니다.

1.2. 게임 완성도 목표치 도달: 게임 출시에 성공했습니다.

## 2. 플레이어 순위 결정

게임 출시에 성공하면 각자 보유한 기여도 토큰의 개수를 비교하여  
가장 많은 기여도 토큰을 가진 순서대로 플레이어의 순위를 정합니다.

---

### 플레이 팁!

내 기여도를 챙길 것인가, 팀을 위해 기여도를 희생해 이슈를 막을 것인가? 현명하게 판단하세요!

---