


마을 이름

1A	1B	1C	1D
2A	<div>2B</div> <div>  <div>집회소 [시설][주거]</div> </div>	<div>2C</div> <div> <div>밭 [시설]</div> <div>여름 채소 [농작물][흉작]</div> <div>수확량: 100</div> <div>성장도: -1</div> </div>	2D
3A	3B	3C	3D
4A	4B	4C	4D

일 정 표

8月

9月

10月

11月

12月

1月

2月

1라운드

2라운드

3라운드

4라운드

5라운드

6라운드

7라운드

식량 카운터

FOOD COUNTER

자금 카운터

FUNDS COUNTER

태그 조건표

• [난방][창고][울타리]

마을에 유사시에 대한 대비가 되어 있는지를 나타내는 태그. [난방]은 장작의 비축이나 방한 대책, [창고]는 안전하게 식량 등을 보관할 수 있는 준비, [울타리]는 거친 날씨나 외적에 대한 대비. 이 태그들은 맵의 어디에든 적어넣어도 된다.

• [시설][주거]

마을에 있는 건물이나 설비를 나타내는 태그. [주거]는 그 안에서 살 수 있는 건물을 나타낸다. 마을에 [주거]가 하나도 없는 경우, 클린업 시 [중환자] 태그 둘이 마을에 생긴다. [시설]은 맵의 스퀘어를 차지하며, 한 마스당 하나 밖에 지을 수 없다.

• [중환자]

굶주림이나 병으로 몸이 상한 <폐기아>가 있다는 것을 나타내는 태그. 어떤 수단으로 태그를 제거할 때까지 사용할 수 있는 「고아 토큰」의 수가 줄어든다. 이 태그는 맵의 어디에든 적어넣어도 된다.

• [농작물]

[시설]의 일종인 「밭」으로 키울 수 있는 채소나 곡물을 나타내는 태그. 「필요 성장도」에 도달하면 「예정 수확량」만큼 「식량 카운터」가 증가한다.

• [상등품]

[농작물]의 수확량을 나타내는 태그의 일종. 이것이 붙은 [농작물]의 예정 수확량에 +50을 한다. 한 [농작물]에 여러 개를 붙일 수는 없다.

• [흉작]

[농작물]의 수확량을 나타내는 태그의 일종. 이것이 붙은 [농작물]의 예정 수확량에 -100을 한다. 한 [농작물]에 여러 개를 붙일 수는 없다.

• [겨울 채소]

겨울에 기르는 [농작물]이라는 것을 나타내는 태그. 이것이 없는 [농작물]을 5라운드 이후에 재배한 경우, 매 라운드의 셋업에 [흉작] 태그가 붙는다.

미션: 개척촌을 만들자!

아키바와 마이하마의 중간 지점과 가까운 위치의 폐촌. <렛맨>의 소굴이 되었던 이 땅은 PC들이 결계석을 설치함으로써 다시 사람이 살 수 있게 되었지만, 원래의 주민들은 모두 다른 땅으로 이주해서 황폐한 밭과 다 쓰러져가는 민가 따위가 남아있을 뿐이었다.

PC들은 <폐기아> 소녀 일행과 함께 이 땅을 개척하고 마을을 만들기로 했다. 채소 농사에 집 짓기, 사냥, 놀기, 아이들 돌보기 등 할 일은 잔뜩 있다.

하지만 자연의 맹위는 현대 사회에 익숙한 PC들을 사정없이 덮친다. PC들은 무사히 개척을 궤도에 올리고 아이들과 함께 옮겨울을 넘길 수 있을까?

이 미션의 가이드스

이 미션은 비교적 대규모이며, 총 7라운드로 구성된다. 플레이 시간은 90~120분을 상정한다.

이 미션을 플레이하는 방법

「개척촌 (임시)」에서는 PC와 <폐기아>들이 마을을 만들고 겨울을 나는 과정을 다룬다. 8월 초부터 2월 말까지 총 7개월로 구성되어 있으며, 1개월이 1라운드에 해당한다. 미션의 실패 조건이 충족되거나 일곱 번째 라운드의 클린업 페이지를 끝낸 시점에서 미션을 종료한다. 「개척촌을 만들자!」는 라운드 진행 룰을 이용한 미션이다. 이 미션에서는 인카운트 시트 「개척촌을 만들자!」를 사용한다.

미션을 시작하기 전에

초기 토큰·카운터의 수

	PC 수 3인	PC 수 4인	PC 수 5인
고아 토큰	8개	10개	15개
식량 카운터	40점	50점	75점
자금 카운터	5점		

초기에 배치되는 시설·태그

미션을 시작할 때, 마을에는 [시설]로 「집회소」 하나와 「밭」 하나가 존재한다. 이 「밭」에는 「흉작」 태그가 붙은 「여름 채소」가 「성장도: -1」 상태로 배치되어 있다. 이때, 여름 채소를 새로 배치했을 때와 마찬가지로 태그를 하나 붙일 수 있다. 그 경우 정상적으로 수확량을 늘린다.

토큰과 카운터

고아 토큰

이것은 <폐기아>들의 수와 노동력을 나타내는 토큰이다. 「밭」을 비롯한 「시설」에 배치하여 기능하게 하거나, 메이저 액션의 코스트로 소비해서 다양한 효과를 낼 수 있다.

식량 카운터

이것은 마을에 비축된 식량을 나타내는 카운터다. 「밭」에서 작물을 키우거나 사냥을 하면 증가하지만, 매 라운드의 클린업 페이지에 마을을 유지하기 위한 코스트로서 일정량이 감소한다. 이때 식량이 부족하면 <폐기아>들이 굶주려 [중환자]가 발생하게 된다. 자세한 처리는 뒤에 언급한다.

자금 카운터

이것은 마을에 있는 재산을 나타내는 카운터다. 주로 [시설]을 짓는 코스트로 소비한다. 또, 「자금 카운터」가 0이 되어도 마을이 파산하지는 않는다.

소모표

이 미션에는 독자적인 소모표가 셋 준비되어 있다. 미션 중에 지시가 있는 경우에 주사위를 굴려 효과를 적용한다. 각각의 소모표는 룰북에 실린 모든 소모표와 호환되며, 그 소모표에 대응하는 특기도 사용할 수 있다.

한 달의 흐름

「개척촌을 만들자!」는 라운드 진행 룰을 사용한 미션이며, 셋업, 클린업 등 각각의 페이지에 미션의 독자적인 처리를 한다.v

셋업

아래의 처리를 순서대로 한다.

- ① 「고아 토큰」 배치의 리셋
- ② 「고아 토큰」의 회복
- ③ 「중환자」의 수만큼 줄인다
- ④ 「고아 토큰」의 배치

메인 프로세스

시나리오 동작에 따라 [시설]을 짓거나, 「자금 카운터」를 벌 수 있다. 시나리오 동작 일람은 이 시트에 적혀 있다.

클린업

아래의 처리를 순서대로 한다.

- ① 「시설」의 효과 발휘
- ② 「식량 카운터」의 감소와 마을의 유지
- ③월말 해프닝의 발생

종료할 때 패배조건을 충족하고 있는지 확인.

셋업

- [시설]에 「고아 토큰」을 배치

「밭」을 비롯한 [시설]은 「고아 토큰」을 배치해서 작물을 기르는 등의 기능을 사용할 수 있다. 원하는 만큼의 「고아 토큰」을 [시설]에 배치한다. 한 [시설]에 배치할 수 있는 「고아 토큰」은 하나다. 「고아 토큰」으로 유리구슬 따위를 쓰고 있다면 할당된 [시설]이 있는 스퀘어에 실제로 놓아두면 알아보기 쉽다.

또, 「고아 토큰」은 메인 프로세스에 하는 행동의 코스트이기도 하다. 여기에서 모든 토큰을 배치해버리면 행동을 취하지 못할 수 있으므로 주의하자.

메인 프로세스

- 마을 맵과 태그

마을은 4x4의 스퀘어를 가진 맵으로 구성된다. 미션을 시작할 때, 마을에는 「밭」과 「집회소」가 하나씩 있고, 그 외의 다른 스퀘어는 모두 「빈터」이다. 인카운트 시트를 참조한다. 또, 맵에는 [시설]을 짓거나 함으로써 태그가 부여될 수 있고, 일부 이벤트 차트 등의 결과에 영향을 받는다. 여기에 대해서도 인카운트 시트를 참조한다. [시설] 이외의 태그는 맵의 아무 스퀘어에 적어넣어도 되며, 수에도 제한이 없다.

- [시설]을 지어 마을 만들기

시나리오 동작 《마을을 정비한다》로 마을에 [시설]을 지을 수 있다. 스퀘어를 하나 지정해서 이름과 태그를 적어넣는다. 이것이 [시설]이 마을에 제공하는 기능이 된다.

[시설]은 한 스퀘어당 하나만 존재할 수 있다. 이미 [시설]이 존재하는 스퀘어에 짓는 경우, 새로운 [시설]을 덧쓰고 기존의 [시설]과 그 태그는 파괴한다.

[시설]은 덧쓰기나 이벤트의 결과 등으로 파괴될 수 있다. [시설]이 파괴된 경우, 그 [시설]의 데이터에 있는 태그를 모두 마을에서 제거한다. 「밭」이 파괴된 경우 [농작물]도 파괴된다.

클린업

- ①[시설]의 효과 발휘

셋업 페이지에서 「고아 토큰」이 배치된 [시설]은 이 타이밍에 효과를 발휘한다. 효과를 발휘하는 [시설]이 여럿 있는 경우, 처리하는 순서는 플레이어가 정할 수 있다.

- ② 「식량 카운터」 감소와 마을의 유지

소비 완료된 것을 포함하여 「고아 토큰」 한 개당 10점씩 「식량 카운터」를 줄인다. 필요한 양만큼 감지 못한 경우, 마을에 [중환자] 태그를 붙인다. [중환자]의 수는 「부족한 식량 카운터의 수 ÷ 10 (소수점 이하 올림)」과 같다.

또, 이벤트의 결과로 [시설]이 파괴된다든지 하여 마을에 [주거] 태그가 하나도 없는 경우는 이 타이밍에 「소모표: 고아」 룰을 1회 한다.

- ③월말 해프닝 발생

「월말 해프닝 표 (1D6+현재 라운드 수 x3)」을 한 번 굴리고, 나온 이벤트를 처리한다.

승리와 패배

	PC 수 3인	PC 수 4인	PC 수 5인
승리 조건	패배 조건을 충족하지 않고 7라운드를 끝낸다. PC 전원은 60G를 얻는다. 거기에 더하여 PC 전원은 1회씩 「재물표: 금전」과 「재물표: 물품」 룰을 한다.		
	「식량 카운터」가 80을 웃돌면 40점마다, 「자금 카운터」가 8을 웃돌면 4점마다 「재물표: 금전」을 굴릴 때에 +2 보너스.	「식량 카운터」가 100을 웃돌면 50점마다, 「자금 카운터」가 10을 웃돌면 5점마다 「재물표: 금전」을 굴릴 때에 +2 보너스.	「식량 카운터」가 150을 웃돌면 70점마다, 「자금 카운터」가 15을 웃돌면 7점마다 「재물표: 금전」을 굴릴 때에 +2 보너스.
패배 조건	클린업 페이지가 끝날 때 마을에 [중환자] 태그가 규정된 수 이상 붙어 있다. PC 전원은 1회씩 「재물표: 금전」 룰을 한다.		
	[중환자] 태그 규정 수: 4개 이상	[중환자] 태그 규정 수: 5개 이상	[중환자] 태그 규정 수: 7개 이상

시나리오 동작

마을을 정비한다

시나리오 동작

타이밍 메인 프로세스

판정 기본 (내구or조작or지식/6)

코스트 고아 토큰 2

▶**효과**: 맵 상의 스퀘어 하나를 선택해서 시설 리스트에 있는 [시설]을 하나 짓는다. 시설비와 같은 수의 「자금 카운터」를 소비한다. 혹은 맵에 다음 태그 중 하나를 선택해서 부여한다(당신이 선택). [난방] [창고] [올타리]
[자신: 농가, 목수, 학자] 이 판정에 +2.

모험으로 외화를 번다

시나리오 동작

타이밍 메인 프로세스

판정 기본 (운동or지각or교섭/6)

제한 라운드 1회

▶**효과**: 「자금 카운터」에 +5.
[달성치9] 추가로 「자금 카운터」에 +2.
[판정실패] 이 시나리오 동작의 사용횟수는 소비되지 않는다.

간호한다

시나리오 동작

타이밍 메인 프로세스

판정 기본 (조작or지식/6)

▶**효과**: 몸이 안 좋은 사람을 치료한다. 맵의 [중환자] 태그를 하나 제거한다.
[달성치9] 하나가 아니라 두 개까지 제거할 수 있다.
[자신: 메이드, 의사, 조제사] 판정에 +2.

농작물 리스트

여름 채소

예정 수확량 100

농작물 필요 성장도 1

▶**효과·해설**: 이 [농작물]을 「밭」에 배치했을 때, 아래 태그 중에서 하나 선택하여 할당할 수 있다. 그 경우, 「예정 수확량」에 +10을 한다.
[오이], [토마토], [가지], [피망], [수박], [옥수수], [메밀]
주로 여름부터 가을에 걸쳐 수확하는 채소.

가을 채소

예정 수확량 150

농작물 필요 성장도 2

▶**효과·해설**: 이 [농작물]을 「밭」에 배치했을 때, 아래 태그 중에서 하나 선택하여 할당할 수 있다. 그 경우, 「예정 수확량」에 +10을 한다.
[고구마], [호박], [당근], [버섯], [시금치]
주로 가을에 수확하는 채소.

겨울 채소

예정 수확량 80

농작물 겨울 채소 필요 성장도 1

▶**효과·해설**: 이 [농작물]을 「밭」에 배치했을 때, 아래 태그 중에서 하나 선택하여 할당할 수 있다. 그 경우, 「예정 수확량」에 +10을 한다.
[감자], [양파], [파], [배추], [양배추], [순무]
동절기에도 재배, 보존이 가능한 채소.

농사일을 한다

시나리오 동작

타이밍 메인 프로세스

판정 기본 (조작or지식/6)

코스트 고아 토큰 1

▶**효과**: 맵에서 육성 중인 [농작물] 하나를 골라서 [상등품] 태그를 하나 부여하거나, 혹은 [홍작] 태그를 하나 제거한다(당신이 선택).
[달성치11] 예정 수확량에 +25.
[자신: 농가, 약사, 장미원의 공주] 이 행동의 판정에 +2.

사냥감을 잡는다

시나리오 동작

타이밍 메인 프로세스

판정 기본 (운동or지각or지식/9)

코스트 고아 토큰 4

▶**효과**: 「식량 카운터」에 +70. 주변을 탐색해서 사냥이나 고기잡이, 채집을 한다.
[자신: 사냥꾼, 어부, 채집인, 함정사] 이 판정에 +2.
[라운드 5 이후] 이 시나리오 동작은 사용할 수 없게 된다.
[인과력1] 라운드 5 이후라도 사용 가능.

폐기아의 응원

시나리오 동작

타이밍 메인 프로세스

판정 자동 성공

코스트 고아 토큰 1~3 (임의)

▶**효과**: 다음에 누군가가 행하는 《모험으로 외화를 번다》 이외의 시나리오 동작에 + 「소비한 고아 토큰의 수」. 또, 이 라운드 중에 뭐든지 소모표 롤을 한다면 주사위 눈에 -1.

시설 리스트

시설은 시나리오 동작 《마을을 정비한다》로 지을 수 있다. 지을 때 「건설비」와 같은 수의 「지금 카운터」를 소비한다.

밭

건설비

시설 0

▶**효과·해설**: 이 시설을 세울 때, [농작물] 중 하나를 골라 같은 스퀘어에 배치한다. 배치된 단계에서 [농작물]의 성장도는 0이다.
[고아 토큰 1] 배치 중인 [농작물]의 「성장도」에 +1. 「성장도」가 [농작물]별 「필요 성장도」에 도달하면 「예정 수확량」만큼 「식량 카운터」가 증가하며, 「밭」과 「농작물」은 파괴된다.

온천

건설비

시설 난방 5

▶**효과·해설**: 천연 온천. 이 시설은 미션 중에 한 번만 지을 수 있다.
[고아 토큰 1] 파티 전원의 【인과력】에 +1을 한다. 시나리오당 1회 사용 가능.

생산시설

건설비

시설 창고 2

▶**효과·해설**: 어떠한 생산활동에 필요한 설비를 갖춘 오두막.
[고아 토큰 1] 「자금 카운터」에 +1.
[커넥션: 가족세공사, 대장장이, 마법장비 장인, 목공 기술자, 세공사, 수습 도제, 재봉사] +1 대신 +2.

저택

건설비

시설 주거 난방 올타리 창고 10

▶**효과·해설**: 담벼락 등도 완비한, 약간 사치스러운 기분도 드는 저택.

부엌

건설비

시설 2

▶**효과·해설**: 조리를 해서 효율 좋게 식량을 먹을 수 있는 부엌.
[고아 토큰 1] 이 라운드의 유지 페이즈에 소비한 「식량 카운터」의 양을 10 줄인다.
[커넥션: 메이드, 엘더 메이드, 요리사] 10이 아니라 15 줄인다.

물레방앗간

건설비

시설 2

▶**효과·해설**: 물레방아의 동력을 이용해서 물을 끌어와 곡물을 가는 시설.
[고아 토큰 1] 맵 상에 존재하는 밭을 하나 지정한다. 그 밭에 지정된 농작물의 예정 수확량에 +10.
[커넥션: 농가, 목수] +10 대신 +15.

집회소

건설비

시설 주거 2

▶**효과·해설**: 원래는 마을의 집회소였던 것으로 보이는, 조금 노후화한 민가.

온실

건설비

시설 5

▶**효과·해설**: 마법 등으로 일정한 온도를 유지할 수 있는 온실. 이 시설은 「밭」이 있는 스퀘어에 짓는 경우, 이미 있는 밭과 [농작물]을 파괴하지 않고 같은 스퀘어에 동시에 존재할 수 있다. 또, 이 시설이 있는 스퀘어에 「밭」을 짓는 경우도 이 시설은 파괴되지 않는다. 같은 스퀘어에 존재하는 「밭」에 배치된 [농작물]에 [겨울 채소]를 부여한다.

목욕탕

건설비

시설 난방 2

▶**효과·해설**: 목욕통 등의 간단한 목욕탕.
[고아 토큰 1] 맵의 [중환자] 태그를 하나 제거한다. 시나리오당 1회 사용 가능.

목장

건설비

시설 올타리 2

▶**효과·해설**: 동물을 기르는 축사와 광장을 둘러싸는 올타리의 세트. 이 시설을 지었을 때, 다음 태그 중 하나를 선택해서 마을에 부여한다. [돼지], [양], [산양], [소], [닭].
[고아 토큰 1] 「식량 카운터」에 +10.
[커넥션: 마부, 유목민, 조련사] +10 대신 +15.

큰 가옥

건설비

시설 주거 난방 창고 7

▶**효과·해설**: 수납 공간과 난방 설비도 갖춘 큰 가옥.

월말 해프닝 표

1D6+라운드 수 x 3

눈	해설	효과
4	대어다, 대어!	PC 중 누군가 한 명은 즉시 시나리오 동작 《사냥감을 잡는다》를 「고아 토큰」을 소비하지 않고 1회 할 수 있다.
5	열사병이다!	[난방] 태그를 하나 제거한다. 불가능하다면 「소모표: 고아」에서 주사위를 한 번 굴린다.
6	도둑이야!	[창고] 태그를 하나 제거한다. 불가능하다면 「소모표: 식량」에서 주사위를 한 번 굴린다.
7	원숭이가 밭에!	[울타리] 태그를 하나 제거한다. 불가능하다면 「소모표: 시설·밭」에서 주사위를 한 번 굴린다.
8	풍작의 예감	「밭」에 배치된 [농작물] 하나를 선택해서 [상등품] 태그를 부여한다.
9	난폭한 멧돼지다!	[울타리] 태그를 하나 제거한다. 불가능하다면 「소모표: 고아」에서 주사위를 한 번 굴린다.
10	더위로 음식이!	[창고] 태그를 하나 제거한다. 불가능하다면 「소모표: 식량」에서 주사위를 한 번 굴린다.
11	태풍 도래	[울타리] 태그를 하나 제거한다. 불가능하다면 「소모표: 시설·밭」에서 주사위를 한 번 굴린다.
12	결실의 가을이에요!	「밭」에 배치되어 있는 [농작물] 하나를 골라 [상등품] 태그를 부여한다.
13	가을은 몸관리에 주의	[난방] 태그를 하나 제거한다. 불가능하다면 「소모표: 고아」에서 주사위를 한 번 굴린다.
14	릿맨이 쥐를 조종해서 식량을!	[창고] 태그를 하나 제거한다. 불가능하다면 「소모표: 식량」에서 주사위를 한 번 굴린다.
15	작물이 병들지 않도록 주의	[울타리] 태그를 하나 제거한다. 불가능하다면 「소모표: 시설·밭」에서 주사위를 한 번 굴린다.
16	생산 길드의 제안	테스트 케이스로서 실험 중인 건물을 세워주는 것 같다. PC 중 한 명은 즉시 시나리오 동작 《마을을 정비한다》를 「고아 토큰」을 소비하지 않고 1회 할 수 있다.
17	동면 전의 꿈이!	[울타리] 태그를 하나 제거한다. 불가능하다면 재배 중인 작물 하나에 [휴작] 태그를 붙인다.
18	눈폭풍 주의보	[울타리] 태그나 [창고] 태그를 하나 제거한다. 불가능하다면 「소모표: 시설·밭」에서 주사위를 한 번 굴린다.
19	한파	[난방] 태그를 하나 제거한다. 불가능하다면 「소모표: 고아」에서 주사위를 한 번 굴린다.
20	행상인 방문	PC 중 한 사람은 즉시 시나리오 동작 《식량을 매매한다》를 1회 할 수 있다.
21	들개? 몬스터?	[울타리] 태그를 하나 제거한다. 불가능하다면 「소모표: 고아」에서 주사위를 한 번 굴린다.
22	난민	피난 중인 <대지인> 집단이 근처를 지나간다. [창고] 태그를 하나 제거하거나 「소모표: 식량」에서 주사위를 한 번 굴릴 수 있다. 그 경우, <대지인>들이 감사의 인사를 한다. PC 중 아무나 한 명의 【인과력】에 +1을 한다.
23	릿맨과 쥐의 역습	[창고] 태그를 하나 제거한다. 불가능하다면 「소모표: 식량」에서 주사위를 한 번 굴린다.
24	겨울의 은혜	PC 중 아무나 한 명은 즉시 시나리오 동작 《사냥감을 잡는다》를 「고아 토큰」을 소비하지 않고 1회 할 수 있다.
25	유행성 감기 조심	[난방] 태그를 하나 제거한다. 불가능하다면 「소모표: 고아」에서 주사위를 한 번 굴린다.
26	맹렬한 눈보라	[울타리] 태그나 [창고] 태그를 하나 제거한다. 불가능하다면 「소모표: 시설·밭」에서 주사위를 한 번 굴린다.
27	폭설과 제설	[창고] 태그를 하나 제거한다. 불가능하다면 「소모표: 식량」에서 주사위를 한 번 굴린다.

특수 소모표

이것은 본 세션에서 사용하는 특수한 소모표이다. 「소모표: 고아」는 「소모표: 체력」, 「소모표: 기력」으로, 「소모표: 식량」 및 「소모표: 시설·밭」은 「소모표: 물품」 「소모표: 금전」으로도 간주하며, 대응하는 소모표를 경감하는 특기의 효과를 받을 수 있다.

눈	고아	식량	시설·밭
대응	체력, 기력	물품, 금전	물품, 금전
0 이하	소모 없음	소모 없음	소모 없음
1	[중환자]+1개	「식량 카운터」에 -50.	[농작물] 하나를 골라 [휴작]을 부여한다. [농작물]이 없다면 아무 일도 일어나지 않는다.
2	[중환자]+1개	「식량 카운터」에 -75.	[농작물] 하나를 골라 [휴작]을 부여한다. [농작물]이 없다면 [시설]을 하나 골라서 파괴한다.
3	[중환자]+1개	「식량 카운터」에 -75.	[농작물] 하나를 골라 [휴작]을 부여한다. [농작물]이 없다면 [시설]을 하나 골라서 파괴한다.
4	[중환자]+1개	「식량 카운터」에 -100.	[농작물] 하나를 골라 [휴작]을 부여한다. [농작물]이 없다면 [시설]을 하나 골라서 파괴한다.
5	[중환자]+2개	「식량 카운터」에 -100.	[농작물] 둘을 골라 [휴작]을 부여한다. [농작물]이 없다면 [시설]을 하나 골라서 파괴한다.
6	[중환자]+2개	「식량 카운터」에 -125.	[농작물] 둘을 골라 [휴작]을 부여한다. [농작물]이 없다면 [시설]을 둘 골라서 파괴한다.

칼럼: 마을 만들기를 시작하며

이 미션은 개척 생활을 추상화해서 다루기 때문에, 몇몇 부분에 의문이 생기는 플레이어도 있을 것이다. 여기에서는 그런 점을 해설한다.

농작물과 계절의 관계

농작물의 데이터에 관해서는 겨울철에 해당하는 라운드에 여름 채소, 가을 채소를 키우기 힘들어진다는 점을 제외하면 특별히 제한이 설정되어 있지 않다(태그 조건표: [겨울 채소] 참조). 여름철에 겨울 야채를 재배하는 것도 가능하다. 그런 부분에는 너무 엄매이지 말고, 플레이어 좋을대로 플레이해주면 된다. 단, 식량의 생산은 계획적으로!

마을 맵과 태그

시나리오 동작 《마을을 정비한다》에서 특정 「시설」을 짓지 않고 [난방], [창고], [울타리] 태그를 얻거나, 이벤트의 결과로 [중환자] 태그가 붙은 경우, 「시설」을 지을 때처럼 한 스퀘어당 하나라는 제한도 없으므로 맵상의 원하는 스퀘어에 적어넣으면 된다. 반대로, 「왜 이 스퀘어에 있는 거지?」라는 점을 생각해봐도 재미있을 것이다. 단, [중환자]에 대한 치료도 계획적으로!

