ADRENALINE
아드레날린

무기 설명서

새로운 무기를 획득하신 것을 축하합니다! 이 설명서를 참고하시면 무기를 다루는 방법을 쉽게 알 수 있습니다.
이 설명서에는 생성 지점에서 얻을 수 있는 무기에 관련된 일반적인 규칙, 각 무기의 기능과 파워업 카드에 대한 설명이 있습니다.
이 게임을 설명하실 때는 다음의 순서가 좋습니다.

1. 액션과 대미지, 표식, 점수 계산
2. 게임을 시작할 때 펼쳐진 9개의 무기 기능
3. 파워업 카드
4. 게임 시작!
5. 새로 등장하는 무기 기능

가끔 저는 2단계 설명은 건너뛰어서, 사람들이 사격을 한 다음에야 자기가 집은 무기가 어떤 것인지 알 때도 있어요. 안될 것 없잖아요? 다 그러면서 배우는거죠.

무기 카드

기본 효과: 탄약을 추가로 지불하지 않고 사용할 수 있습니다.

동반 효과: 기본 효과와 함께 사용할 수 있습니다.
탄약을 추가로 지불하는 경우도 있습니다.

기본 모드: 기본 효과와 같은 말입니다.
탄약을 추가로 지불하지 않고 사용할 수 있습니다.

선택 모드: 기본 모드 효과 대신 사용할 수 있습니다.
기본 모드나 선택 모드, 둘 중 하나만 선택해야 합니다.
탄약을 추가로 지불하는 경우도 있습니다.

기본 원칙

» 이 게임에서는 피규어가 어느 스퀘어에 있는지만 확인합니다. 스퀘어의 어느 부분에 있는지는 상관없습니다.

» 다른 피규어의 뒤에 숨을 수 없습니다.

» 자기 무기로 스스로가 대미지를 입을 수 없습니다.

» 하나의 대상에게 일정량의 대미지를 입힐 때, 그 양을 줄일 수 없습니다.

» 여러 대상에게 효과를 미칠 때, 원한다면 효과를 미치는 대상을 원래 능력보다 적게 선택할 수 있습니다. 그러나, 한 장소에 있는 모두에게 대미지를 주는 효과는 일부 대상을 피해서 대미지를 입힐 수 없습니다.

» "한 칸 떨어진" 곳에서 대상에게 영향을 주는 무기의 효과는 문은 통과할 수 있지만 벽을 통과할 수는 없습니다.

시야

무기 절반 정도는 볼 수 있는 것만 목표 대상으로 삼을 수 있습니다. 볼 수 있는 경우는 다음과 같습니다

» 자신과 같은 방에 있는 모든 대상을 볼 수 있습니다.

» 자기 위치가 문이 있는 스퀘어일 경우, 문 너머 방의 모든 스퀘어에 있는 대상을 볼 수 있습니다.

이렇게 생각해보면 쉽습니다: 방에는 숨을 공간이 전혀 없어서 그 안에 있는 사람을 전부 볼 수 있습니다. 재빨리 문 너머 방에 있는 모두를 훔쳐보고 얼른 몸을 숙일 수도 있습니다. 상대방이 내가 있는 방의 문 뒤로 오지 않는 한, 들킬 일은 없습니다.

누가 있는 스퀘어를 관통해서 쏠 수 있는지, 열린 문들을 향해 동시에 쏠 수 있는지 걱정할 필요는 없습니다. 당신의 캐릭터는 아주 민첩해서, 무기 역량이 되는 모든 대상은 전부 명중시킬 수 있습니다.

도저는 동시에 3개의 방을 전부 볼 수 있습니다.
스프로그는 **디스트럭터**와 **도저**를 볼 수 있습니다.
디스트럭터는 **도저**와 **스프로그**를 볼 수 있습니다.
반시는 아무도 보지 못하는 반면, **도저**는 **반시**를 볼 수 있습니다.

표적 고정 소총

기본 효과: 볼 수 있는 대상 하나에게 2대미지와 1표식을 입힙니다.

동반 효과: 볼 수 있는 다른 대상 하나에게 1표식을 남깁니다.

머신 건

기본 효과: 볼 수 있는 대상 하나 또는 둘에게 각각 1대미지씩 입힙니다.

동반 효과 포커스 샷: 대미지를 입힌 대상 중 하나에게 추가 1대미지를 입힙니다.

동반 효과 삼각대 터렛: : (1) 대미지를 입힌 대상 중 나머지 하나에게 추가 1대미지를 입힙니다. (2) 그리고, 볼 수 있는 다른 대상에게 1대미지를 입힙니다. (1)번 효과를 쓰지 않고 (2)번만 할 수도 있습니다.

참고하세요: 두 가지 동반 효과를 모두 사용한 경우, 반드시 서로 다른 두 대상에게 대미지를 입혀야 합니다. 시야에 대상이 단 둘만 있을 경우, 두 가지 동반 효과를 모두 쓰면 각각의 대상에게 2대미지씩 입히면 됩니다. 기본 효과를 하나의 대상에게만 사용한 경우여도 삼각대 터렛 동반 효과를 써서 추가 1대미지를 입힐 수 있습니다.

토르

기본 효과: 볼 수 있는 대상 하나에게 2대미지를 입힙니다.

동반 효과 연쇄 반응: 첫 번째 대상이 볼 수 있는 두 번째 대상에게 1대미지를 입힙니다.

동반 효과 고압 전류: 두 번째 대상이 볼 수 있는 세 번째 대상에게 2대미지를 입힙니다. 동반 효과 1을 쓰지 않으면 동반 효과2를 쓸 수 없습니다.

기억하세요: 이 카드는 사용자가 효과를 적용하는 순서를 제한합니다. (대부분의 카드는 그렇지 않습니다.) 또한, 각각의 대상은 서로 달라야 합니다.

플라즈마 건

기본 효과: 볼 수 있는 대상 하나에게 2대미지를 입힙니다.

동반 효과 글라이드: 스퀘어 1또는 2칸을 움직입니다. 이 효과는 기본 효과 전이나 후, 아무 때나 사용할 수 있습니다.

동반효과 충전샷: 효과와 같은 대상에게 추가 1대미지를 입힙니다.

참고하세요: 동반 효과 글라이드는 탄약 비용이 없습니다. 이 카드를 사용할 때, 사격 대상이 보이지 않아도 됩니다. 예를 들어, 스퀘어 2칸을 움직여서 대상이 시야에 들어오면 사격을 할 수 있습니다. 그러나, 사격 전에 1칸, 사격 후에 1칸, 이렇게 나눠서 이동할 수는 없습니다.

저격총

효과: 볼 수 있는 대상 하나에게 3대미지와 1표식을 남깁니다. 대상은 반드시 자신과 적어도 이동 거리 두 칸은 떨어져 있어야 합니다. 즉, 대상과의 사이에 스퀘어 한 칸의 거리는 있어야 합니다.

참고하세요: 예를 들어 2 x 2 크기의 정사각형 방에 있는 경우, 자신과 인접한 스퀘어에 있는 대상은 쏠 수 없습니다. 그러나, 대각선 스퀘어에 있는 대상은 쏠 수 있습니다. 문 옆에 있는 경우, 문 바로 건너편 스퀘어에 있는 대상은 쏠 수 없지만, 그 방의 다른 스퀘어에 있는 대상은 쏠 수 있습니다.

일렉트로 사이드

기본 모드: 자신과 같은 스퀘어에 있는 모두에게 1대미지씩 입힙니다.

선택 모드 리퍼: 자신과 같은 스퀘어에 있는 모두에게 2대미지씩 입힙니다.

견인 광선

기본 모드: 대상 하나를 0~2칸 옮겨서 자신이 볼 수 있는 스퀘어로 옮기고, 1대미지를 입힙니다.

선택 모드 퍼니셔: 자신이 있는 스퀘어에서 0~2칸 떨어져있는 대상 하나를 선택합니다. 그 대상을 자신이 있는 스퀘어로 옮기고 3대미지를 입힙니다.

참고하세요: 대상을 볼 수 없더라도 움직일 수 있습니다. 볼 수 있는 곳으로 대상을 옮기고나서 대미지를 입힙니다. 대상을 반드시 같은 방향으로 움직일 필요는 없습니다.

소용돌이 대포

기본 효과: 자신과 적어도 이동 거리 한 칸은 떨어져있는 스퀘어를 선택합니다. 그 곳에 소용돌이를 소환합니다. 소용돌이 스퀘어와 같은 칸, 또는 이동 거리 한 칸 떨어진 스퀘어에 있는 대상 하나를 선택합니다. 대상을 소용돌이 스퀘어로 옮기고, 2대미지를 입힙니다.

동반 효과 블랙홀: 소용돌이 스퀘어와 같은 칸, 또는 이동 거리 한 칸 떨어진 스퀘어에 있는 다른 대상 둘을 선택합니다. 대상들을 소용돌이 칸으로 옮기고, 각각 1대미지씩 입힙니다.

참고하세요: 대상 셋은 반드시 서로 달라야 합니다. 단, 그 대상들의 처음 위치가 서로 같을 수는 있습니다. 어쨌든 소용돌이 대포의 효과가 끝날 때는 모두 함께 소용돌이 스퀘어에 위치한 채로 끝이 납니다. 대상들을 반드시 볼 필요는 없습니다. 자신이 볼 수 있는 곳에 소용돌이를 만들고, 대상을 그 곳으로 끌어들여서 쏘기 때문입니다.

공간 가열기

기본 효과: 자신이 있는 곳을 제외하고, 볼 수 있는 방 하나를 선택합니다. 그 방에 있는 모두에게 1대미지씩 입힙니다.

동반 효과 코지 파이어: 자신과 정확히 이동 거리 한 칸 떨어진 스퀘어를 선택합니다. 그 스퀘어에 있는 모두에게 1대미지와 1표식을 남깁니다.

열 추적 미사일

효과: 볼 수 없는 대상 하나를 선택해서 3대미지를 입힙니다.

참고하세요: 반드시 볼 수 없는 대상에게만 사용할 수 있습니다.

헬리온

기본 모드: 자신과 적어도 한 칸은 떨어져 있고, 볼 수 있는 대상 하나에게 1대미지를 입힙니다. 그런 다음, 대상을 포함하여 그 스퀘어에 있는 모두에게 1표식씩 남깁니다.

선택 모드 나노 추적기: 자신과 적어도 한 칸은 떨어져 있고, 볼 수 있는 대상 하나에게 1대미지를 입힙니다. 그런 다음, 대상을 포함하여 그 스퀘어에 있는 모두에게 2표식씩 남깁니다.

화염 방사기

기본 모드: 자신과 정확히 이동 거리 한 칸 떨어진 스퀘어를 선택합니다. 같은 방향으로 이동 거리 한 칸 더 떨어진 스퀘어까지 선택할 수 있습니다. 각 스퀘어마다 대상을 하나씩 정해서 1대미지씩 입힙니다.

선택 모드 바베큐: 위와 같은 방법으로 스퀘어 두 개를 선택합니다. 첫 번째 스퀘어에 있는 모두에게 2대미지씩, 두 번째 스퀘어에 있는 모두에게 1대미지씩 입힙니다.

참고하세요: 이 무기는 자신이 있는 스퀘어에는 대미지를 입히지 못합니다. 그러나, 때로는 자신이 볼 수 없는 대상에 대미지를 입힐 수도 있습니다. 불꽃이 벽을 통과하지는 못하지만, 문들을 통과할 수는 있기 때문입니다. 동서남북 방향으로 스퀘어 2칸만큼 직선 길이로 내뿜는 불기둥을 상상하시면 됩니다.

유탄 발사기

기본 효과: 볼 수 있는 대상 하나에게 1대미지를 입힙니다. 그런 다음, 대상을 스퀘어 한 칸 움직일 수 있습니다.

동반 효과 추가 폭탄: 볼 수 있는 스퀘어 한 칸에 있는 모두에게 1대미지씩 입힙니다. 이 효과는 기본 효과에서 대상을 움직이기 전이나 후, 아무 때나 쓸 수 있습니다.

참고하세요: 예를 들어 어떤 대상 A를 쏜 다음, A를 다른 대상들이 있는 스퀘어로 옮길 수 있습니다. 그러면 A를 포함한 모든 대상에게 대미지를 입힐 수 있습니다. 또는, 한 스퀘어에 있는 대상 중 하나 B에게 2대미지를 입히고, 다른 대상들에게 1대미지씩 입힌 다음, B를 움직일 수도 있습니다. 또는, 따로 있는 대상 하나에게 1대미지를 입히고, 다른 스퀘어에 있는 모두에게 1대미지씩 입힐 수 있습니다. 자신이 있는 스퀘어를 대상으로 하는 경우, 이 무기의 효과로 스스로가 대미지를 입거나 이동할 수 없습니다.

로켓 발사기

기본 효과: 볼 수 있는 대상 하나에게 2대미지를 입힙니다. 단, 자신과 다른 스퀘어에 있어야 합니다. 그런 다음 대상을 스퀘어 한 칸 움질일 수 있습니다.

동반 효과 로켓 점프: 스퀘어 한 칸 또는 두 칸을 이동합니다. 이 효과는 기본 효과 전이나 후, 아무 때나 사용할 수 있습니다.

동반 효과 미사일 파편: 기본 효과를 적용하는 도중, 대상이 원래 있던 스퀘어의 모두에게 1대미지씩 입힙니다.

참고하세요: 기본 효과를 적용하기 전에 로켓 점프를 하면, 사격 대상이 적합한지 아닌지는 새로운 위치를 기준으로 생각합니다. 이미 떠나온 곳에 있는 대상을 사격할 수 있습니다. 대상을 움직이기 전에 미사일 파편 효과를 쓰면 대상과 같은 스퀘어에 있는 모두에게 대미지를 입히기 때문에, 대상은 총 3의 대미지를 입습니다.

레일 건

기본 모드: 동서남북 한 방향을 정하고, 그 방향에서 대상 하나를 선택해서 3대미지를 입힙니다.

선택 모드 피어싱: 동서남북 중 한 방향을 정하고, 그 방향에서 대상 하나 또는 둘을 선택합니다. 대상마다 2대미지씩 입힙니다.

참고하세요: 이 무기의 발사 방향은 직선이며 벽을 무시합니다. 벽을 뚫고 쏠 수 있기 때문에, 대상을 끌어올 필요가 없습니다. 자신과 같은 스퀘어에 있는 대상도 쏠 수 있으며, 동서남북 4방향만 가능합니다. 일직선에 있는 대상 하나를 고를 수 있습니다. 피어싱 모드에서는 일직선에 있는 대상 둘에게 대미지를 입힐 수 있습니다. 대상들이 같은 스퀘어에 있어도 되고, 서로 다른 스퀘어에 있어도 됩니다.

사이버 블레이드

기본 효과: 자신과 같은 스퀘어에 있는 대상 하나에게 2대미지를 입힙니다.

동반 효과 그림자 스텝: 기본 효과를 적용하기 전이나 후에 스퀘어 1칸을 움직일 수 있습니다.

동반 효과 슬라이스 다이스: 자신과 같은 스퀘어에 있는 다른 대상 하나에게 2대미지를 입힙니다. 이 효과를 사용하기 전이나 후, 아무 때나 그림자 스텝을 사용할 수 있습니다.

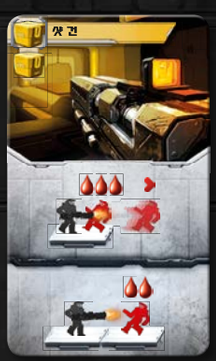
참고하세요: 모든 효과를 섞어서 사용할 수 있습니다. 예를 들어, 그림자 스텝으로 한 칸 이동한 다음 기본 효과와 슬라이스 다이스를 써서 서로 다른 대상 둘을 공격할 수있습니다. 대상 하나를 공격하고 이동해서 다른 대상을 공격할 수 있고, 또는 대상 둘을 공격한 다음 이동할 수 있습니다.

ZX-2

기본 모드: 볼 수 있는 대상 하나에게 1대미지와 2표식을 남깁니다.

선택 모드 스캐너: 볼 수 있는 대상 셋을 선택해서 각각 1표식씩 남깁니다.

기억하세요: 대상 셋이 서로 다른 방에 있어도 됩니다.



샷 건

기본 모드: 자신과 같은 스퀘어에 있는 대상 하나에게 3대미지를 입힙니다. 원한다면 대상을 한 칸 옮길 수 있습니다.

선택 모드 롱 배럴: 정확히 이동 거리 한 칸만 떨어져있는 대상 하나에게 2대미지를 입힙니다.

파워 글러브

기본 모드: 정확히 이동 거리 한 칸만 떨어져있는 스퀘어의 대상 하나를 선택합니다. 그 스퀘어로 이동해서 해당 대상에게 1대미지와 2표식을 남깁니다.

선택 모드 로켓 주먹: 정확히 이동 거리 한 칸만 떨어져있는 스퀘어 하나를 선택합니다. 그 스퀘어로 이동해서 그 곳에 있는 대상 하나에게 2대미지를 입힙니다. 원한다면 같은 방향으로 스퀘어 한 칸 더 이동해서 그 곳에 있는 대상 하나에게 2대미지를 입힙니다. 단, 이동할 때는 일반 이동 규칙을 지켜야 합니다.

참고하세요: 로켓 주먹 모드는 직선 방향의 스퀘어 2칸을 날라서 스퀘어마다 한 명씩 펀치를 날리는 모양새입니다.

충격파

기본 모드: 서로 다른 스퀘어에 있는 대상을 셋까지 선택합니다. 각 스퀘어는 자신과 정확히 이동 거리 한 칸만 떨어져있어야 합니다. 대상들에게 1대미지씩 남깁니다.

선택 모드 쓰나미: 정확히 이동 거리 한 칸만 떨어져있는 모든 대상에게 1대미지씩 남깁니다.

대형 해머

기본 모드: 자신과 같은 스퀘어에 있는 대상 하나에게 2대미지를 입힙니다.

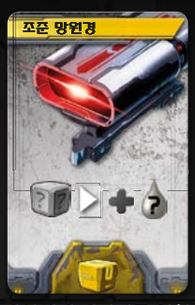
선택 모드 분쇄: 자신과 같은 스퀘어에 있는 대상 하나에게 3대미지를 입힙니다. 그런 다음 그 대상을 한 방향으로 스퀘어 0~2칸까지 옮길 수 있습니다.

기억하세요: 문을 통과해서 옮길 수 있지만, 벽을 통과할 수 없습니다.

파워업 카드

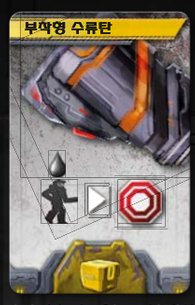
파워업 카드의 용도는 주로 2가지 입니다. 탄약 비용을 지불할 때, 탄약 큐브 대신 같은 색깔의 파워업 카드를 버릴 수 있습니다. 또는 카드를 사용하면서 그 효과를 사용할 수 있습니다. 사용한 파워업 카드는 버립니다. 단, 카드를 탄약 큐브로 교환할 수는 없고, 비용을 지불할 때만 큐브 대신 사용합니다.

파워업 카드는 손에 3장까지 들고 있을 수 있습니다. 원한다면 한 액션에 카드를 전부 다 사용해도 됩니다.



하나 이상의 대상에게 대미지를 입힐 때 이 카드를 사용할 수 있습니다. 색깔 관계없이 탄약 큐브 1개를 버리고 대상 중 하나를 선택해서 추가로 1 대미지를 입힙니다. 표식만 남긴 경우에는 이 카드로 대미지를 입힐 수 없습니다.

자기 차례에 액션을 하기 전이나 후, 아무 때나 사용할 수 있습니다. 다른 사람의 피규어 하나를 선택해서 한 방향으로 스퀘어 1칸 또는 2칸을 옮깁니다. 단, 자기 차례를 끝낸 다음 재생성한 상대의 피규어를 움직일 수는 없습니다.



자기가 볼 수 있는 상대에게 대미지를 받았을 때 사용할 수 있습니다. 대미지를 준 상대에게 1 표식을 남깁니다.

자기 차례에 액션을 하기 전이나 후, 아무 때나 사용할 수 있습니다. 자신의 피규어를 아무 곳이나 원하는 스퀘어로 옮깁니다. 단, 자기 차례를 끝낸 다음, 재생성한 상대가 어디로 가는지 확인한 후에 이 카드를 쓸 수는 없습니다.

게임 준비

게임 보드로 사용할 두 면을 선택해서 붙여 놓습니다. 자세한 게임 준비는 설명서 2, 3쪽에 나와있습니다.

첫 번째 차례 때 하는 일

1. 파워업 카드 2장을 가져옵니다.
2. 보유할 카드 1장을 고릅니다.
3. 버릴 카드를 공개하고, 그 색깔의 생성 지점에 자기 피규어를 놓습니다.

차례 진행

1. 액션을 두 번 합니다.
   1) 이동하기
      I. 스퀘어 1~3칸까지 이동할 수 있습니다.
   2) 물건 집기
      I. 원한다면 1칸까지 이동할 수 있습니다. (3 대미지를 입은 후부터 2칸까지 이동할 수 있습니다.)
      II. 자신이 있는 스퀘어의 물건을 집습니다.
      - 탄약을 집으려면 탄약 타일을 집습니다. 큐브를 개인 보드에 올리고 타일을 버립니다.
        » 파워업 카드를 주는 타일이면 카드도 받습니다. 손에 든 카드가 3장보다 적어야 카드를 받습니다.
      - 무기를 집으려면 무기 카드를 집습니다. 맨 위의 큐브를 뺀 나머지 재장전 비용을 지불합니다. 카드를 손에 들면 무기가 **장전된** 상태입니다.
        » 4번째 무기를 집는 순간, 가지고 있던 다른 무기 하나를 그 자리에 돌려놔야 합니다. 장전 여부와 상관없이 돌려놓을 수 있습니다.

아드레날린 게임 방법 요약

3) 사격하기
   I. 손에 들고 있는 무기 카드 한 장을 사용합니다. (6대미지를 입은 후부터 사격 전에 1칸 이동할 수 있습니다.)
   II. 카드 효과를 어떻게 적용할지 얘기합니다.
   III. 효과를 적용하고, 추가 비용이 있는 동반 효과나 선택 모드를 사용하면 비용을 지불합니다.
   IV. 사용한 무기는 탄약이 떨어진 상태입니다. 앞면이 보이게 자기 앞에 놓습니다.
2. 재장선
   1) 탄약이 떨어진 자신의 무기를 원하는 만큼 재장전할 수 있습니다.
   2) 재장전 비용을 내고 해당 카드를 손으로 가져오면 다시 무기가 장전된 상태가 됩니다.
3. 킬샷을 맞은 개인 보드를 각각 점수 계산합니다.
   1) **최초 피해:** 첫 번째 대미지를 입힌 사람은 1점을 얻습니다.
   2) 대미지를 입힌 사람들은 양에 따라 점수를 얻습니다.
      I. 대미지를 입힌 사람들은 양에 따라 점수를 얻습니다.
      II. 동률인 경우 먼저 대미지를 입힌 사람이 우위입니다.
      III. 처음에는 점수가 8, 6, 4, 2점입니다.
      IV. 킬샷을 당할때마다 보드에 해골이 놓여서, 그 사람에게서 얻을 수 있는 점수가 줄어듭니다.
   3) 킬샷 토큰을 킬샷 트랙으로 옮깁니다.
   4) 오버킬이 있으면 오버킬 토큰도 킬샷 트랙으로 옮깁니다. 오버킬을 한 사람에게 표식 하나를 줍니다.
   5) 킬샷 트랙에서 해골을 가져와서 개인 보드에 남아있는 가장 높은 점수를 가립니다.
   6) 재생성 과정:
      I. 파워업 카드 한 장을 가져옵니다.
      II. 파워업 카드 중 한 장을 버립니다.
      III. 그 색깔의 생성 지점에서 재생성됩니다.

마지막 승부

1. 킬샷 트랙에서 마지막 해골이 치워지면 마지막 승부가 시작됩니다.
2. 대미지가 없는 사람들은 모두 개인 보드를 뒷면으로 뒤집습니다. 그 사람들로부터 얻을 수 있는 대미지 점수가 최저점이 됩니다.
3. 마지막 승부를 촉발시킨 사람을 포함해서 모두가 한 번씩 차례를 진행합니다. 각자 액션 타일을 마지막 승부 쪽으로 뒤집습니다.
   1) 순서가 시작 플레이어 전의 사람이면 다음 액션 중 두 번을 합니다.
      I. 스퀘어 4칸을 이동합니다.
      II. 스퀘어 2 칸까지 이동해서 물건을 집습니다.
      III. 스퀘어 1칸까지 이동해서 재장전하고 사격합니다.
   2) 시작 플레이어 또는 순서가 시작 플레이어 후의 사람이면 다음의 액션 중 한 번을 합니다.
      I. 스퀘어 3칸까지 이동해서 물건을 집습니다.
      II. 또는 스퀘어 2칸까지 이동해서 재장전하고 사격합니다.
4. 마지막 승부 도중 킬샷을 당한 사람은 점수 계산을 한 다음 개인 보드를 2-1-1-1쪽으로 뒤집습니다.

최종 점수 계산

1. 대미지가 남아있는 사람들의 개인 보드를 계산합니다.
2. 킬샷 트랙의 대미지 토큰을 개인 보드 계산하는 방식으로 계산합니다d.
3. 점수가 가장 많은 사람이 승리합니다.
4. 동률인 경우 킬샷 트랙에서 점수를 더 많이 가져간 사람이 승리합니다.

게임 디자인 FILIP NEDUK

일러스트: Jakub Politzer
감독 및 레이아웃: Filip Murmak
설명서 작성: Jason Holt
대표 테스터: Petr Murmak
3D 디자인: Jiří Světinský, Adam Kruták, Pablo Poliakov, Marek Polívka
한글판 제작: DiceTree Games

테스터: Kreten, Vítek, Filip, Vlaada, Jasoň, Paul Grogan, Zuzka, Dita, Janča, Michaela, Léňa, Peter, Virginie, LemonyFresh, Vodka, Cauly, Pogo, Jarek, Elwen, Miloš, Patrik, Pavel, Lenka, V. Bogdanić, H. Čop, K. Čurla, Dabetići, M. Delić, I. Flis, Š. El Assadi, I. Ferenčak, F. Fučić, Z. Grom, I. Hamarić, J. Hladek, A. Hrelja, E. Hrelja, I. Hrelja, J. Hrelja, Igranje.hr, I. Jakubi, H. Kordić, L. Krleža, T. Munda, S. Nemet, L. Nola, M. Salopek, M. Plačko, A.Vještica, J. Zuppa와 Czechgaming, The Gathering of Friends, Origins, Stahleck, GenCon, 그리고 Žihle을 포함하여, 여러 이벤트에서 참여해 준 셀 수 없이 많은 다른 테스터들께 감사드립니다.

대단히 감사합니다: 조만간 내 반쪽이 될 Anja, 기묘한 아이디어를 실현하게 해준 Petr Murmak, 내 마음을 읽은 듯 멋진 아트웍을 만들어준 Jakub Politzer, 도움과 조언, 매직 파워를 아끼지 않았던 Filip Murmak, 진행 단계마다 빛났던 Paul Grogan, 설명서를 재치있게 완성해준 Jason Holt, 위대한 디자이너로 탄생해준 Vlaada Chvátil, 전방위 지원자 Petr Čáslava, 누가 말하지 않아도 모든 중요한 것을 도맡아 준 Vit Vodička, 체코게이밍 친구들 전원, 지난 3년간 테스팅을 도와준 "Geek Night"의 출연진과 제작진 모두 진심으로 감사드립니다.

© Czech Games Edition, October 2016.
© DiceTree Games, October 2016.

www.DiceTreeGames.com

Czech Games Edition