WNC 시스템 기획

플레이어 주 수치

체력

* 100부터 시작해 0까지 감소
* 0까지 감소하면 게임 패배

정신력

* 100부터 시작해 0까지 감소
* 0까지 감소하면 광기 이벤트 실행
* 광기 이벤트 실행 후 광기 경험 획득
* 광기 경험 획득 후 광기 누적 카운트에 반비례해 정신력 회복  
  (5-n)\*20
* 광기가 3회 중첩되면 게임 패배

골드

* 0부터 시작해 무제한 증가
* 골드를 소모할 상황에 골드가 부족할 경우 골드 체크에 성공할 시 부족한 골드는 정신력으로 지불

플레이어 기술

기술

* 대화/무력/자연/지성 존재
* 기술의 레벨은 (보상으로 증가시킨 값)+(현재 보유한 경험들이 가진 값)+(성향에 따른 보정치)를 기본 값으로 한다
* 스킬 체크에는 단일 기술을 체크하거나, 서로 다른 두 기술 레벨의 합을 검사 대상으로 하는 종류가 있다

경험

경험

* 경험은 단기적 강화 효과이며 대다수 이벤트 실패, 성공으로 획득한다
* 플레이어는 장기 경험 슬롯 1개, 단기 경험 슬롯 2개를 가진다. 장기 경험 슬롯은 지속시간이 길며 편집에 정신력을 소모한다. 단기 경험 슬롯은 장기 경험 슬롯의 절반의 지속시간을 가지며 편집에 제약이 없다.
* 경험은 다음과 같은 효과를 가질 수 있으며, 중복되지 않게 2가지 효과를 가질 수 있다  
  기술 레벨 증가 + n  
  (긍정적) 체력/정신력/골드 회복 증가  
  (부정적) 체력/정신력/골드 소모 증가
* 경험은 턴 지속 시간이 만료되면 자동으로 사라진다

성향

성향

* 플레이어는  
  매우 감정적/다소 감정적/다소 물질적/매우 물질적  
  매우 정신적/다소 감정적/다소 육체적/매우 육체적  
  성향을 가진다.  
  대다수 이벤트 중 양자택일의 선택지 형태를 가진 이벤트들은 (감정적/물질적) 혹은 (정신적/육체적) 양자택일의 속성을 가진다
* 어느 성향의 선택지를 연속 n번 고르면 해당 성향으로 진행된다.  
  다소/매우 성향을 가진 경우 반대 성향의 선택지를 연속 2번 선택하면 반대 성향으로 진행된다.
* 매우 감정적 – 정신력 회복 강화, 불쾌 효과 50% 감소, 골드 소모 증폭  
  다소 감정적 – 정신력 회복 강화  
  다소 물질적 – 골드 습득 증가  
  매우 물질적 – 골드 습득 증가, 체력 회복 증가, 정신력 소모 증폭  
    
  매우 정신적 – 대화+3, 지성+3, 무력-1, 자연-1  
  다소 정신적 – 대화+1, 지성+1  
  다소 육체적 – 무력+1, 자연+1  
  매우 육체적 – 무력+3, 자연+3, 대화-1, 지성-1

지도

지도 구성

* 기본적으로 지도는 지금 9.5(변경가능)의 육각형 형태에서 시작되는 육각 타일맵 형태를 띈다. 지도 자체는 55\*55 정도에 빈 칸은 전부 바다로 만들어 화면 지도를 움직여도 화면에서 벗어나는 일은 없게 한다. 지면 생성 이후 해변에는 약간의 수정을 가미해 울퉁불퉁하게 만든다.
* 지도의 생성 과정은 다음과 같다.
  + 1. 크기의 중심에서 반지름 n의 정육각형 대지를 생성한다.
  + 2. 중심 타일을 바다로 설정한다.
  + 3. 중심 타일에서 시작해 6방향으로 뻗어 나가는 강들을 만든다.  
    이 강들은 기본 진행 방향(1,2,3,4,5,6)에서 |2|보다 높은 방향을 벗어나지 않는다.
  + 4. 중심에서 6방향 중 1,3,5 혹은 2,4,6 방향 줄기를 중심으로 약간의 변동을 가한 위치에 산 타일을 생성한다. 산 타일은 3\*1 크기를 가진다.
  + 5.

진행

이동

* 지도는 현재 플레이어 지름 2칸의 타일을 드러낸다.  
  UI 구조 상 약간 건너편이 보일 수 있지만, 지표 이미지는 지름 2칸에 한정된다.  
  플레이어가 이동할 때마다 카메라가 따라 움직인다.
* 플레이어는 지름 2칸 밝혀진 타일들 중 하나를 선택해 이동할 수 있다.  
  매 이동 마다 이동 포인트 1과 정신력을 소모한다.
* 이동 포인트를 소진한 상태에서 이동 시 평소 소비하던 정신력보다 많은 양의 정신력을 소모해 이동해야 한다.
* 이동 포인트는 정착지에서 장소를 선택해 이벤트를 실행할 때 마다 마을/도시/성채 별 정해진 수치만큼 획득한다.
* 목표 장소가 야외라면 야외 이벤트를 실행하고, 해당 타일에 지표가 있을 시 야외 이벤트 대신 지표 이벤트를 실행한다.

정착지

* 모든 정착지는 0부터 시작하는 불쾌 지수를 가진다. 정착지에서 장소를 선택해 이벤트를 받으면 해당 정착지의 불쾌 지수가 1 증가한다. 해당 정착지의 불쾌 지수가 높을수록 해당 정착지에서 장소를 선택할 때 소모하는 정신력의 비용이 증폭된다. 정착지에서 장소를 선택할 때 마다 해당 정착지를 제외한 다른 모든 정착지의 불쾌 지수가 1 감소한다. (최소 0)
* 정착지는 마을/도시/성채 종류가 있으며 마을은 (거주지/시장/사원) 장소를 가지고 있으며 매번 무작위 1개 장소를 제시, 도시는 (거주지/시장/사원/도서관) 장소를 가지고 있으며 매 턴 무작위 2개 장소를 제시, 성채는 (거주지/시장/사원/극장/아카데미)장소를 가지고 있으며 매번 무작위 3개 장소를 제시한다.
* 장소를 선택할 때 마다 다음과 같은 효과를 얻는다.  
  거주지 : 3턴 이내 1회의 체력 감소 효과 완화  
  시장 : 즉시 골드 획득  
  사원 : 모든 정착지의 불쾌 지수 감소  
  도서관 : 3턴동안 무작위 테마 강화  
  극장 : 보유한 모든 경험의 지속 시간 증가  
  아카데미 : 3턴 이내 1회의 확률 체크 강화

이벤트(일반,연계)

* 일반 이벤트와 연계 이벤트는 단일 선택지, 양자택일 선택지(성향 별 2개) 형태를 띈다.
* 선택지가 가질 수 있는 종류들은 다음과 같다.  
  조건 없이 성공 (성공)  
  테마 레벨 체크 (성공/실패)  
  기술 레벨 체크 (성공/실패)  
  골드 지불 (성공/실패)  
  (골드가 부족한 경우 (골드 값-현재 값)\*1.2)의 정신력을 추가로 지불)  
  무작위 경험 2개의 위치 교환 (성공)  
  무작위 성향의 진행도 변경 (성공)
* 연계 이벤트는 기술 레벨 혹은 보유 경험, 특정 이벤트 완료 등 조건이 충족한 경우 일반 이벤트보다 앞선 순서로 나타난다.

퀘스트(시나리오)

퀘스트

* 플레이어는 새 게임 시작 시 마다 퀘스트를 선택한다.
* 퀘스트는 고유한 이벤트들과 승리 조건을 제공한다.

퀘스트 A – 늑대 사냥

고전적인 중세와 음모론을 곁들인 이야기

퀘스트 시나리오

* 플레이어는 무연고의 청년이다. 과거사는 중요하지 않으므로 제공하지 않는다.
* 천애고아에서 열심히 일해 혼자만의 집을 가지고 열심히 살아가려는 찰나 어느 날 거대한 늑대가 집과 밭을 파괴하고 수많은 컬트 교도들이 그 뒤를 따라가는 행렬을 목격한다. 플레이어는 주위 마을까지 전부 파괴된 것을 알게 되고 복수를 위해 길을 떠난다.
* 초반 분기점을 지나면 숭배자들의 축출에 집중할 것인지 조종당하는 늑대의 해방에 집중할 것인지 선택한다.

시작 세팅

* 게임을 시작해 시놉시스를 실행한 후 시작 성향을 고르기 위한 선택지가 존재한다.
* 정신적/육체적 선택지 이벤트와 감정적/물질적 선택지 이벤트가 존재한다.
* 이 선택지들을 선택하면 해당 성향의 수치를 지닌 채 시작한다.

진행-초반

* 퀘스트의 초반 목표는 다음과 같다.
* 이전에 방문한 적이 없는 정착지에 방문하면 방문과 즉시 퀘스트 이벤트가 실행된다. 이 퀘스트 이벤트는 등장 순서가 고정돼 있다.
* 이 이벤트들을 전부 완료하면 다음에 방문하는 정착지에서 ‘현상 수배’ 이벤트가 실행된다.

진행-현상수배

* 초반 이벤트 3개를 완료하고 다른 정착지에 방문하면 방문과 즉시 ‘현상 수배’ 이벤트가 실행된다.
* 이 이벤트에서 플레이어는 (정신 성향)늑대 숭배자들의 토벌에 집중할 것인지, (육체 성향) 늑대를 조종하는 의식을 파괴할 것인지 선택해야 한다.

진행-숭배자

* 현상 수배 이벤트에서 정신 성향을 선택하면 숭배자 관련 컨텐츠와 소규모 늑대 방해 시스템이 해금된다.
* 숭배자 루트의 승리 조건은 숭배자 아지트 3개, 우두머리 아지트 1개를 파괴하는 것이다.
* 정착지에서 장소를 방문할 때 마다 ‘아지트 탐색 진척도’가 증가한다.  
  숭배자 관련 이벤트를 성공할 때마다 진척도가 크게, 실패하면 적게 증가한다.  
  ‘아지트 탐색 진척도’가 100%가 되면 다음 정착지 방문과 동시에 아지트 파괴 이벤트가 활성된다.  
  아지트 파괴 기술 체크에 성공하면 아지트를 파괴하고 진척도가 0으로 초기화된다.  
  아지트 파괴에 실패하면 진척도가 일정 비율 감소하고 다음 아지트 파괴의 확률에 보너스를 받는다.  
  동일한 정착지에서 연속으로 장소를 방문하거나, 최근 방문한 장소와 동일한 종류의 장소를 중복되게 방문하면 진척도 증가율이 감소한다.
* 아지트를 파괴할 때 마다 다음 아지트 방문을 위한 진척도가 증가한다.
* 아지트를 3회 파괴하면 이후 모든 정착지의 불쾌 증가 값이 증폭된다.
* 아지트를 3회 파괴하고 다음 진척도를 다 채우면 다음 방문하는 정착지에서 우두머리 아지트 이벤트가 실행된다. 우두머리 아지트 이벤트를 성공하면 게임에서 승리한다.
* 숭배자 루트를 선택하면 소극적 늑대 방해 시스템이 해금된다.  
  야외에서 턴을 보낼 때 마다 일정 확률로 늑대의 추적으로 인해 이벤트를 실행하지 못하고 턴을 보내야 한다. 야외에서 늑대가 등장할 확률은 최소 확률부터 100%까지 변동한다.  
  늑대가 등장할 최소 확률은 파괴한 아지트의 개수, 무력,자연 기술 레벨에 따라 변화한다. 정착지에서 떠나 야외에서 턴을 보낼 때 마다 등장 확률이 증폭된다. 정착지에 도착하면 최소 확률로 초기화된다.

진행-늑대

* 현상 수배 이벤트에서 육체 선택지를 골라 늑대 루트를 선택하면 의식 방해 이벤트들, 의식 방해 컨텐츠, 소극적 숭배자 방해 시스템이 해금된다.
* 늑대 루트는 야외에 숨겨진 의식 장소 3개를 파괴한 뒤 늑대와 조우해 스킬 체크에 성공해야 승리한다.
* 늑대 루트를 선택하면 지도에서 서로 어느 정도 떨어진 무작위 타일 3개의 지표를 ‘의식’ 타일로 선정한다.  
  의식 장소는 한 번에 한 장소만 활성화된다.  
  플레이어는 활성화된 의식 장소의 주변 환경에 대한 정보를 지급받는다.  
  이 정보는 진척도에 비례해 더욱 자세히 설명된다.
* 늑대 관련 이벤트를 성공할 때 마다 진척도가 크게, 실패하면 적게 증가한다.  
  야외에서 턴을 보낼 때 마다 진척도가 주기적으로 증가한다.  
  진척도가 높아질수록 활성화된 의식 장소에 관한 환경 정보가 더욱 자세해진다. (주변 1칸의 특정 환경 타일의 종류와 개수, 현재 위치로부터 방향 등)
* 활성화된 의식 장소 주위 1칸으로 이동하면 해당 의식 장소 지표가 시각적으로 활성화된다. 시각적으로 활성화된 상태가 아니더라도 해당 의식 장소 좌표로 이동하면 즉시 의식 장소에 방문해 이벤트를 실행한다.
* 의식 장소를 전부 파괴하면 매 야외 이동마다 중간 확률로 야외 이벤트 대신 늑대 조우 이벤트가 실행된다. 늑대 조우 이벤트에서 연속적인 스킬 체크를 성공하면 게임에서 승리한다. 스킬 체크를 한번이라도 실패하면 해당 이벤트는 실패하고 체력, 정신력을 손실하며 다음 늑대 조우 이벤트의 성공 확률이 증가한다. 늑대 조우 이벤트는 반복해 등장한다.
* 현상 수배에서 늑대 루트를 선택 시 소극적 숭배자 방해 시스템이 활성화된다. 정착지에서 턴을 보낼 때 마다 일정 확률로 불쾌가 추가적으로 증가한다. 이 이벤트 등장 확률은 정착지에서 턴을 보낼 때 마다 증가하며, 불쾌 증가 확률은 대화,학식 기술에 비례해 방지될 수 있다.

공통 컨텐츠

* 숭배자, 늑대 루트 공통적으로 다음과 같은 템플릿이 존재한다.
* 주 오브젝트(아지트,의식장)을 파괴한 개수(0,1,2)에 따라 진척도를 제공하는 이벤트 풀이 해금된다.
* 주 오브젝트를 완료할 때 마다 정신적/물질적 성향(-2,-1,+1,+2)에 따라 보상을 제공한다. 이는 이벤트의 형태를 띄나 선택지가 존재하지 않는다.
* 오브젝트 진행도와 별개로 전역 이벤트 풀이 존재한다.
* 숭배자/늑대 루트 공통적으로 등장하는 이벤트 풀이 별개로 존재한다.

퀘스트 B – 종말의 오렌지

* 코즈믹 호러에 오컬트, 유머를 곁들인 컨셉을 가진다.
* 플레이어는 태양의 종말을 막기 위해 (미완)

게임 승리

퀘스트 승리

* 게임 시작 시 설정한 시나리오의 최종 이벤트를 성공하면 즉시 게임 승리가 선언된다. 이 경우 승리 토큰 3개 (해당 퀘스트 최초 승리 시 2배)를 받는다.

연계 이벤트 종결

* 일부 연계 이벤트는 게임 승리 선언을 제공한다. 해당 연계 이벤트를 완료하면 퀘스트 승리와 별개로 게임 승리를 선언할 수 있다. 연계 이벤트 승리를 선언할 경우 승리 토큰 2개 (해당 연계 이벤트 최초 승리 시 2배)를 받는다. 승리를 선언하지 않을 경우 게임을 재개한다.

게임 패배

체력 고갈

* 현재 체력이 0이 될 경우 기회 없이 게임을 패배한다.

정신력 고갈

* 광기 이벤트를 누적 n회 실행 시 게임을 패배한다

명명 체계

이벤트 사용 텍스트 ID : EVENT\_(이름)

* 이름 – (ID)\_NAME
* 내용 - (ID)\_DESECRIPTION
* 선택지 이름 - (ID)\_SELECTION( \_0/\_1 )
* 선택지 세부 - (ID)\_SELECTIONDESCRIPTION(\_0/\_1)
* 성공 설명 – (ID)\_SUCCESS\_DESCRIPTION(\_0/\_1)
* 실패 설명 – (ID)\_FAIL\_DESCRIPTION(\_0/\_1)
* 계절 별 분화 – 계절 별 달라지는 텍스트는  
  [봄 텍스트,여름 텍스트,가을 텍스트,겨울 텍스트] 형식으로 작성한다.  
  이벤트에 계절 분화가 있는 경우 해당 계절 텍스트를 적용해 출력한다

경험 텍스트 ID : EXP\_(이름)

* 이름 - (ID)\_NAME
* 설명 - (ID)\_DESCRIPTION
* 간략설명 - (ID)\_SUBDESCRIPTION

기술 텍스트 ID: 기술이름

* (ID)\_NAME\_NOICON 이름(아이콘 없음)
* (ID)\_NAME\_ICON 이름(아이콘 포함)
* (ID)\_ICON 아이콘
* (ID)\_DESCRIPTION 설명 텍스트
* (ID)\_SUBDESCRIPTION 간략설명 텍스트
* (ID)\_(UP/DOWN)\_(NORMAL/HIGH) 증가/감소, 일반/대량

엔딩 텍스트

* (ID)\_NAME 엔딩-이름
* (ID)\_DESCRIPTION 엔딩-내용

성향 텍스트 ID: TENDENCY\_(BODY/HEAD)\_(M2,M1,P1,P2)

* ID\_ICON 아이콘
* ID\_NAME 이름(아이콘 없음)
* ID\_DESCRIPTION 설명
* ID\_SUBDESCRIPTION 간략설명

일러스트-이벤트

* 일러스트 – 이벤트 시작  
  (이름)\_(계절)
  + 이름 – EVENT\_(이름)
  + 계절 – SPRING/SUMMER/AUTUMN/WINTER
* 일러스트 – 이벤트 과정  
  EVENT\_(이름)\_(계절)\_(인덱스)\_(없음/SUCCESS/FAIL)
  + 이름 – 문구\_(OUTER/TOWN/CITY/CASTLE)
  + 계절 – SPRING/SUMMER/AUTUMN/WINTER
  + 인덱스 – 0,1,(없음)

일러스트-경험

* EXP\_(이름)

광기 생성 텍스트

* (ID)\_GENERATEDESCRIPTION