WNC 시스템 기획(8차)

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  
  (체력/정신력/골드) 회복 증가, (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.
* 지도에는 다음과 같은 환경이 있다  
  바다 – 지도는 2면 혹은 3면을 바다로 가진다. 2면을 가질 경우 수평 해안을 가지지 않는다.  
  산 – 산은 3\*1 크기의 타일이다. 산 타일과 해변, 해안 타일이 겹치지 않고 주위 1칸에 다른 산이 없도록 무작위 좌표에 산을 배치한다. 이를 3회 반복한다.  
  강 – 모든 강은 산 타일에서 시작된다. 산 타일에서 다른 산과 겹치는 선과 맞닿은 타일에서 시작해 일직선으로 나아간다. 일직선으로 나아가는 도중 좌우 1칸씩 변동이 있을 수 있으나 주된 방향은 변하지 않는다. 경로 중 다른 강이나 산과 겹치지 않아야 한다.  
  고원 – 고원은 타일 넓이에서 고원 비율을 곱한 정수 값을 4로 나눈 뒤 -2 ~ +2를 보정시킨 값만큼 길이를 갖는 줄기 형태를 띈다. 무작위 좌표를 고원 시작점으로 두고 6방향 중 무작위 방향으로 진행시킨다. 이 때 산, 강과 겹쳐서는 안 된다. 이를 줄기 길이만큼 반복한다. 6방향 전부 실패할 경우 해당 고원 줄기는 폐기하고 다른 위치를 찾는다.  
  숲 – 숲은 타일 넓이에서 숲 비율을 곱한 정수 값을 4로 나눈 뒤 -2 ~ +2를 보정한 정수 값을 한 숲 더미의 숲 개수로 정한다. 숲 개수와 제일 가까운 정수 제곱 값을 구한 뒤 해당 제곱 값만큼의 크기를 만들고 값에서 더한 만큼 덜거나, 덜한 만큼 더한다. 그 다음 정수 값에서 1을 더한 값의 제곱 값 크기를 만들고 40% 확률로 내부 타일을 외부 가장자리로 옮긴다. 이렇게 완성된 숲 더미 형태를 그대로 무작위 지도 좌표에 그대로 투영시킨다. 이 때 해안, 산이 겹칠 경우 그 좌표의 숲을 제거하고 투영시킨다. 이렇게 제거된 숲 타일의 개수가 숲 더미 타일 개수의 일정 비율을 초과하면 실패로 간주하고 다른 좌표를 찾는다.

지도 이동

* 플레이어는 이동 포인트를 가지고 있다. 정착지에 도착할 시 이동 포인트가 0이라면 1로 증가한다. 정착지에서 턴을 보낼 때 마다 이동 포인트가 1 증가한다. 지도에서 빈 타일을 향해 이동할 때마다 이동 포인트를 1 소모해 이동한다. 이동 포인트가 0인 상태에서 빈 타일을 향해 이동하면 통상 이동의 정신력 소모보다 큰 정신력을 소모해 이동한다. 지표를 향해 이동하는 경우 이동 포인트를 소모하지 않는다.
* 정착지(또는 지도 상 존재하는 표지)를 선택하고 이동하기 – 해당 표지를 향해 이동하고 도착 시 해당 표지에 진입한다. 통상 이동보다 정신력을 덜 소모한다.
* 통상 이동 – 빈 타일을 선택하고 이동한다. 이동 포인트가 1 이상일 시 이동 포인트를 1 차감한다. 타일에 도착 시 해당 타일을 기준으로 야외 이벤트를 실행한다. 타일에 도착 시 주위 1칸의 표지를 드러낸다. 정착지를 발견했을 경우 이전에 드러나 있던 정착지는 숨겨진다.

이동 방해 요소

* 안개 – 지도는 RTS에 존재하는 전장의 안개처럼 시야를 제한하는 요소가 존재한다. 플레이어는 주위 n칸(좀 넉넉하게) 너머를 볼 수 없다.
* 회전 – 매 이벤트를 실행한 후 지도를 회전시킨다(육각 타일맵이기 때문에 -60º 혹은 60º로 고정).

진행

이동

* 플레이어는 정착지에 도착할 때 마다 다른 정착지로 이동하거나 해당 정착지가 제시하는 장소를 선택해 정착지 이벤트를 실행할 수 있다.
* 정착지를 향해 이동을 시작하면 중간 지점에 1회 정지해 야외 이벤트를 실행한 후, 야외 이벤트가 종료 후 자동으로 목표 정착지까지 이동한다.

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(성향별 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 젊은 나이에 유명해지고자 최근 마을에서 들려오는 고대 신의 현현과 같은 거대한 늑대에 관한 소문을 찾아 길을 나선다
* 늑대에 관한 정보 수집을 할수록 늑대의 추종자 집단에 대한 소문을 듣는다
* 초반 전용 퀘스트 이벤트들을 완료하면 다음 정착지 방문 시 ‘현상 수배’ 이벤트가 강제로 실행되고 2기로 진행된다
* 2기에는 ‘숭배자’ 컨텐츠와 ‘늑대’ 컨텐츠가 활성화된다.
* 플레이어는 숭배자 아지트를 전부 소탕하거나(숭배자-일반) 남은 숭배자 아지트를 전부 내분 시키거나(숭배자-감정) 숭배자 우두머리를 찾아 체포하거나(숭배자-물질), 늑대를 처치하거나(늑대-일반) 늑대를 조종하는 오벨리스크 3개를 파괴하거나(늑대-감정) 늑대의 조종권을 제어하는 의식 장소를 탈취하는 방법으로(늑대-물질) 게임에서 승리할 수 있다.

숭배자

* 숭배자들은 별것 없는 교인들, 카리스마 있는 리더 한 명으로 구성되었다
* 리더의 목적은 잠들어 있던 고대 신인 늑대를 깨워 조종해 그냥 막 와장창 생각 없이 다 때려부수고 싶어 한다
* 현상 수배 이벤트 이후 교단 아지트가 3개 혹은 4개(아직 미확정) 생성된다. 각 아지트는 최초 생성 시 무작위 서로 다른 정착지에 n턴동안 유지된다. 아지트가 존재하는 정착지에 방문 시 일반 장소 대신 아지트가 먼저 제시된다. 아지트 유지 턴이 끝날 시 다른 무작위 정착지로 이동한다.
* 아지트가 생성된 이후 지도에서 플레이어 아이콘 주위 가장 가까운(내분하지 않은) 아지트를 향해 화살표가 추가된다. 화살표는 플레이어를 중심으로 한 부채꼴 범위 안을 좌우 회전한다. 이 부채꼴의 각도 범위는 아지트의 방향 각도를 포함한 각도여야 한다. 각도 범위는 숭배자 정보 수치에 반비례해 줄어든다.
* 아지트에 방문 시 기본 선택지로 ‘체포하기’가 존재한다. ‘체포하기’는 적당한 난이도, 적당한 실패 페널티를 지닌다. ‘체포하기’ 성공 시 해당 아지트가 영구적으로 제거되며, 모든 아지트를 ‘체포하기’로 제거하면 퀘스트에서 승리한다.  
  숭배자 루트 선택 후 추가 갈림길에서 정신 방향을 선택하면 아지트에 ‘내분 일으키기’ 선택지가 추가된다. ‘내분 일으키기’는 ‘체포하기’보다 낮은 난이도를 가진다. ‘내분 일으키기’ 성공 시 해당 아지트는 ‘내분’ 상태가 되며, 이후 이 아지트는 장소 제시에 포함되지 않는다. ‘내분 일으키기’는 아지트를 제거하지 않는다. 남은 모든 아지트가 ‘내분’ 상태가 되면 퀘스트에서 승리한다.  
  숭배자 루트 선택 후 추가 갈림길에서 물질 방향을 선택하면 아지트에 ‘정보 탐색’ 선택지가 추가된다. ‘정보 탐색’ 선택지는 숨어있는 우두머리의 위치를 파악하는 행동이다. ‘정보 탐색’ 성공 시 해당 아지트는 즉시 다른 정착지로 이동한다. ‘정보 탐색’ n회 완료 시 우두머리의 위치를 알 수 있다. 아지트를 향한 방향표들이 우두머리가 존재하는 아지트를 향한 화살표 1개로 대체된다. 우두머리의 아지트에 방문해 체포하면 퀘스트에서 승리한다.

늑대

* 늑대는 고대 신의 현현인 거대한 늑대이며 숭배자들에 의해 의식을 잃고 조종당하고 있다
* 현상 수배 이벤트 이후 지도의 중심 부근 무작위 위치에 늑대 오브젝트가 생성된다. 늑대 오브젝트는 중심 위치와 아이콘으로 구성된다. 늑대의 위치는 중심 위치의 위치로 계산한다. 아이콘은 중심 위치를 중점으로 한 원형 범위 주위를 떠다닌다. 늑대 정보 수치가 높을수록 이동 범위가 줄어든다.
* 플레이어는 야외 이벤트 조우 시 마다 늑대 중심 위치의 거리에 비례한 확률로 통상 야외 이벤트 대신 늑대 조우 이벤트를 실행한다. 늑대 조우 시 기본적으로 ‘도망치기’와 ‘사냥’ 선택지가 존재한다. ‘도망치기’ 선택 성공 시 이동하던 목표로 그대로 이동한다. ‘사냥’ 성공 시 퀘스트를 승리한다.  
  늑대 루트 선택 후 감정 방향 선택 시 지도에 오벨리스크 3개가 생성된다. 오벨리스크는 맵을 육각형 3등분 한 위치 가운데 정도? 대충 그렇게 나눠서 배치된다. 감정 방향 선택 후 첫번째 오벨리스크를 활성화한다. 동시에 플레이어는 다음 오벨리스크의 정보를 받는다. 오벨리스크의 정보는 대상 표지 주위 2칸의 환경을 묘사한 문장으로 제공된다. 늑대 정보 수치가 높을수록 묘사가 더욱 세밀 해진다. 오벨리스크 표지에 도착하면 정신력을 소모해 파괴할 수 있다. 준비 수치가 높을수록 소모 정신력이 감소한다. 오벨리스크를 파괴할 때마다 다음 오벨리스크의 정보를 얻는다. 오벨리스크를 3개 전부 파괴하면 퀘스트를 승리한다.  
  늑대 루트 선택 후 물질 방향 선택 시 지도 중심 부근에 의식장 1개가 생성된다. 이 의식장은 항상 드러나는 표지다. 의식장에 접근 시 ‘탈취’ 행동과 ‘나가기’ 행동이 가능하다. ‘탈취’ 행동동에 성공 시 조종권을 탈취하고 게임에서 승리한다. 늑대 조우 시 ‘동조’ 선택지가 추가된다. ‘동조’ 선택지 성공 시 ‘탈취’의 성공 확률이 증가한다.

퀘스트 자원

정보

* 정보 수치는 2기부터 해금되는 요소다. 직접적으로 성공의 돕기보단 보조 강화의 기믹을 가진다.  
  정보 수치는 매 턴 지속적으로 증가하며, 퀘스트 이벤트로 인해 증가하거나 감소할 수 있다.  
  기본적으로 정보의 활용 수단은 다음과 같다.  
  아지트가 존재하는 정착지를 향하는 화살표의 회전 오차 범위가 줄어든다.  
  늑대 중심 위치와 아이콘의 오차 범위가 줄어든다.  
    
  숭배자 루트를 선택했을 시, 숭배자 컨텐츠에 사용되는 정보의 값이 1.5의 배율을 갖고 늑대 컨텐츠에 사용되는 정보의 값이 0.75의 배율을 갖는다.  
  숭배자 루트를 선택한 후 감정 방향을 선택했을 시 아지트 관련 정보의 값 배율이 2.0으로 증가한다.  
  숭배자 루트를 선택한 후 물질 방향을 선택했을 시 정보 관련 추가 효과는 존재하지 않는다.  
    
  늑대 루트를 선택했을 시, 늑대 컨텐츠에 사용되는 정보의 값이 1.5의 배율을 갖고 숭배자 컨텐츠에 사용되는 정보의 값이 0.75의 배율을 갖는다.  
  늑대 루트를 선택한 후 감정 방향을 선택했을 시

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