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
* 광기를 5번 획득해 정신력 회복 양이 0까지 도달하면 게임 패배

골드

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

플레이어 기술

테마

* 대화,무력,자연,지성 4가지 테마가 존재한다
* 테마의 레벨은 해당 테마를 가지는 기술들의 기본 레벨 합이다  
  (테마를 중복해 보유한 기술의 레벨은 2배로 계산)
* 테마 체크에 사용되는 레벨은 위 기술한 수치를 기반으로 한다

기술

* 기술은 테마 슬롯 2개의 조합으로 이루어졌으며, 중복된 테마를 가질 수 있다  
  (기술의 종류는 총 10가지)
* 테마 레벨에 활용되는 기술의 레벨 값은 다음과 같다  
  (이벤트 보상으로 영구 증가시키는 레벨 + 현재 보유한 경험에서 일시적으로 얻는 레벨 + 현재 성향에 따른 레벨 + 장소 효과로 증가한 레벨)
* 스킬 체크에 활용되는 기술의 레벨 값은 다음과 같다  
  (위에서 기술한 레벨 + 해당 기술이 보유한 테마 2개의 레벨 합/6)

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/중립/다소 물질적/매우 물질적),  
  (매우 정신적/다소 감정적/중립/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.
* 감정적일수록 정신력 요소가 강화되고 물질적일수록 골드,체력 요소가 강화된다.  
  정신적일수록 대화,지성 테마가 강화되고 육체적일수록 무력,자연 테마가 강화된다.

지도

지도 구성

* 기본적으로 지도는 13\*13 육각형 타일맵으로 생성된다
* 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 값 만큼 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 값 만큼의 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.

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)  
  무작위 기술 4개의 레벨 재배정 (성공)  
  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 중세 이야기의 컨셉을 가진다.

퀘스트 시나리오

* 플레이어는 세상에 이름을 떨치기 위해 마을에서 떠돌던 거대한 늑대 괴물 이야기를 추적해 늑대를 사냥하고자 집을 나온다
* 플레이어는 소문을 추적해 정보를 모으고, 어느 시점 직후 다른 사람들에게도 소문이 전파돼 공식적으로 늑대에게 현상수배가 걸린다
* 현상수배가 걸린 직후 플레이어는 늑대를 사냥할 준비와 현상금을 노리는 경쟁자들을 다루는 과정을 거친다
* 현상수배가 걸린 직후 늑대 오브젝트가 생성되어 야외 이벤트에서 늑대를 만나 도망가거나 사냥을 시도할 수 있다. 사냥 실패 시 체력을 손실해 도망치고 다시 조우 시 반복할 수 있다
* 현상수배가 걸린 이후 경쟁자 이벤트 수치에 따라 늑대가 분노해 플레이어를 추적해 더욱 자주 조우하게 될 수 있다
* 늑대 조우 이벤트를 성공하면 퀘스트 승리, 그 전에 체력 혹은 정신력을 전부 소모하면 게임 패배

퀘스트 고유 데이터

* 정보 (0% ~ 100%, 0%부터 시작)  
  매 턴 지속적으로 적게 증가  
  정보 이벤트 실패 시 증가, 정보 이벤트 성공 시 크게 증가  
  높을수록 늑대 위치 시각적으로 확인 가능
* 준비 (0% ~ 100%, 0%부터 시작)  
  준비 이벤트 실패 시 증가, 준비 이벤트 성공 시 크게 증가  
  퀘스트 성공 %에 큰 영향
* 경쟁 (0% ~ 100%, 30%부터 시작)  
  매 턴마다 지속적으로 정보%에 비례해 증가  
  경쟁 이벤트 실패 시 증가, 경쟁 이벤트 성공 시 크게 감소,  
  늑대 조우 후 도망 시 크게 감소  
  일정 % 도달 시 늑대 분노, 일정 % 미만으로 감소하면 분노 종료

이벤트 목록

* A – 정보 수집 이벤트(복수)
* B – 현상 수배 이벤트(단일)
* C – 준비 이벤트(복수)
* D – 경쟁 이벤트(복수)
* E – 조우 이벤트(단일, 반복 가능)

늑대 오브젝트

* 2기 시작(최초 생성)시 지도 넓이의 (25%,25%) ~ (75%,75%) 중 무작위 좌표 위치에 생성된다
* 늑대 오브젝트는 중심 위치와 초상화 이미지로 구성된다  
  일반 상태에서 늑대 초상화는 주기적으로 투명과 불투명을 오간다. 정보 수치에 비례해 더 자주 눈에 띈다. 늑대 초상화는 중심 위치 좌표를 중점으로 한 원 내부를 떠다닌다. 정보 수치에 비례해 이동 범위가 줄어든다.  
  분노 상태에서 늑대 초상화는 이동하거나 투명화 하지 않고 중심 위치에 고정된다.
* 늑대가 존재할 시, 플레이어는 매 야외 이벤트마다 늑대 조우 이벤트를 만날 확률을 가진다. 이 확률은 야외 이벤트 정지 위치와 늑대 중심 위치를 계산해 비례한다.  
  늑대 중심 위치를 중심으로 한 지름 l 내부에 위치할 경우 100%,  
  그 범위 밖은 100% ~ 0%의 확률을 가진다.
* 일반 상태에서 늑대는 매 턴 마다 플레이어 위치를 중심으로 한 원 내부에서 일정 거리만큼 무작위로 이동한다  
  분노 상태에서 늑대는 매 턴마다 플레이어의 이동 목표 정착지를 향해 이동한다

늑대 분노

* 경쟁 수치가 일정 %를 넘어서면 늑대의 분노 상태가 활성화된다.
* 분노 상태가 활성화되면 매 턴마다 경쟁 수치 증가가 정보 수치에 비례해 증가하는 대신 고정 수치로 감소한다
* 분노 상태에서 늑대와 조우 후 도망칠 시 경쟁 수치가 감소한다
* 분노 상태가 활성화되면 늑대가 무작위로 이동하는 대신 플레이어의 이동 목표 정착지를 향해 이동한다
* 분노 상태가 활성화된 이후 경쟁 수치가 일정 % 미만으로 감소하면 분노 상태가 비활성화된다

퀘스트 흐름

* 1기 – A 이벤트 풀 활성화  
  정보 수집 퍼센트가 일정 수치(1기 시작 후 연도에 반비례)%까지 증가하면 다음에 방문하는 정착지에서 B 이벤트가 실행된 후 2기로 진행
* 2기 – A, C, D 이벤트 풀 활성화  
  준비 수치, 경쟁 수치 해금  
  지도의 (0.25,0.25) ~ (0.75,0.75) 좌표 중 무작위 좌표에 늑대 오브젝트 생성  
  이후 체력, 정신력으로 패배하거나 연계 이벤트 승리, 퀘스트 승리까지 변화 없음

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