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.

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.
* 게임 시작 시 플레이어의 위치를 제외한 무작위 정착지에 늑대 오브젝트가 생성된다. 늑대는 매 2턴 동안 무작위 정착지로 이동한다.
* 플레이어의 주 목표는 체력이나 정신력이 고갈되기 전까지 늑대 사냥 이벤트를 성공하는 것이다.
* 퀘스트 이벤트들을 성공할수록 늑대 사냥 이벤트 선택지의 성공 확률이 증가한다. 승리한 퀘스트 이벤트가 n개일 경우 늑대 사냥 최종 이벤트의 선택지 성공 확률이 100%의 값을 가진다. 승리한 퀘스트 이벤트가 m(m<n)개일 경우 l%의 확률과 특정 테마 기술 레벨에 따라 추가 확률을 보정받는다.
* 지도에서 늑대 오브젝트와 마주할 경우 즉시 정지하고 최종 이벤트가 실행된다. 늑대에게 덤벼들거나 도망치는 선택지가 주어진다. 늑대에게서 도망칠 시 확률 체크에 따라 도망/체력 감소 후 도망이 실행된다. 늑대에게 덤벼드는 확률 체크에 실패할 경우 큰 체력 소모와 도망이 실행되고, 성공 시 게임 승리가 선언된다.
* 늑대 사냥 퀘스트 최종 이벤트는 무한히 반복 가능하다.

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 5회 실행 시 기회 없이 게임을 패배한다