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.
* 4개의 이벤트 풀이 존재한다.  
  A. 늑대의 정보를 수집하는 이벤트 풀 (복수)  
  B. 늑대에게 공식적으로 현상수배가 내려지는 이벤트 (단일)  
  C. 늑대에게 현상수배가 걸린 이후 몰려드는 사람들, 그리고 자극 받아 날뛰는 늑대에 관련한 이벤트 풀 (복수)  
  D. 늑대와 마주하는 이벤트 (단일, 반복 가능)
* 이야기 흐름  
  1페이즈 – 플레이어는 명성을 떨치기 위해 괴물 늑대에 관한 소문을 듣고 집을 나선다. 단서가 없기 때문에 게임 직후 n년간은 지도를 돌아다니며 괴물에 관한 소문을 수집하는 이벤트만 발생한다. (A)  
    
  n년에 진입하면 현상수배 이벤트가 발생한다. (B)  
    
  2페이즈 - 현상수배 이벤트가 발생한 이후 추가 이벤트 풀과 지도상 늑대가 해금된다. (A,C,D)  
  추가 이벤트 풀은 일반 이벤트와 차이가 없다.  
  현상수배 이벤트 직후 현재 플레이어 위치를 제외한 무작위 정착지에 늑대 오브젝트가 생성된다.

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