

How to: 레콩키스타...?

본 게임은 모노폴리식 보드 주행 시스템과 텍 빌딩 오토배틀의 조합이다.

모노폴리 단계 (게임 내적으로 “왕국 단계”라고

부를 예정)

사각형의 보드는 4개의 국가로 나뉘어져 있다. 4명의 플레이어는 시작부터 자신의 국가에 상응하는 타일들을 소유했던 채로 시작한다.

순서

매 라운드는 점령 타일이 가장 적은 플레이어부터 시작해서 가장 많은 플레이어가 마지막으로 한다. 점령수가 같을 경우, 그라나다 - 포르투갈 - 아라곤 - 카스티야 순서대로 우선 순위를 가진다.

한 턴의 진행 과정:

1. 이동 주사위 굴림.
2. 이동 방향 선택 후 이동.
3. 도착지점에서 행동 선택
4. 행동 종료 후 턴 종료.

4명이 모두 턴을 하나씩 진행하면 1라운드가 끝난다. 4라운드가 끝날 때마다 4명 모두 참여하는 회전을 진행한다.

플레이어의 모든 전략적 결정, 조작은 오직 모노폴리 단계에서만 발생한다.



덱 빌딩

이 게임의 “덱”은 자동 전투 단계의 병사들과 1:1 매칭 관계다. 자동 전투 단계의 병사들의 초기 상태는 덱의 배치 위치, 시너지, 숫자 등에 의해 모두 직접적으로 결정된다.

플레이어는 모노폴리 단계에서 카드를 획득할 수 있다.

카드는 4개의 국가 각 10종의 유닛 카드로 구성된다.

유닛 카드는 3종류로 구분된다.

징집병: 숫자 6~9의 카드. 각자 60~90명의 병사를 제공한다.

무장병: 숫자 3~5의 카드. 각자 30~50명의 병사를 제공한다.

귀족: JQK에 해당하는 카드. 소수의 병사를 제공한다.

이렇게 각 나라마다 10종류의 카드가 존재한다.

덱 관리

카드의 넓이는 각자 다르며 각자 제공하는 병사 머릿수와 정비례한다. 넓은 카드일수록 배치 슬롯에서 차지하는 공간이 크다.

한 배치 슬롯은 자동 전투 단계에서의 세로로 1열 100명을 상징한다. 플레이어는 각자 7개의 배치슬롯을 가질 수 있다. 카스티야 플레이어는 8개의 배치슬롯을 가질 수 있다.

한 배치 슬롯에 전부 같은 국가 출신의 카드를 넣으

면, 각 카드에 명시된 시너지 효과가 활성화된다. 시너지 효과는 현재 슬롯에 있는 카드의 모든 유닛에 적용된다. 만약 한 유닛 카드가 2개의 슬롯에 걸쳐 있다면, 이 카드는 두 슬롯의 시너지 효과를 모두 받을 수 있다.

보유한 카드의 배치 순서는 모노폴리 단계에서 언제든지 변경 가능하다.

타일 행동: 2번 선택지가 1번 선택지에 비해 많이 좋아 보여서 1번 선택지를 고를 이유를 강화했습니다. 그리고 외국에 있을 때 생기는 덱빌딩 불리점을 해소하게 했습니다.

모노폴리 단계에서 이동을 끝내면, 멈춘 타일에서 4가지 행동 선택지를 제공해준다.

1번 선택지 “징집”: 해당 타일 점령국의 랜덤 징집병 카드를 획득한다. 또한 다음 “모집”을 통해 귀족 카드를 얻을 확률을 증가시킨다. 이 증가율은 중첩되며 귀족 카드를 뽑으면 사라진다.

2번 선택지 “모집”: 해당 타일 점령국의 랜덤 무장병 카드를 획득한다. 만약 자신이 이 타일을 점령하고 있지 않다면, 아무 징집병 카드를 버려야 한다. 매우 낮은 확률로 귀족 카드를 획득한다.

3번 선택지 “기도”: 랜덤 이벤트 발생 시각을 한 턴 앞당긴다.

4번 선택지 “점령”: 다른 국가가 소유한 수도가 아닌 땅에 있을 시 활성화. 1대1 자동 전투를 진행한다. 성공 시 해당 타일을 차지하고 점령 전 국가 소속의 징집병 카드 1장을 얻는다.

1열 A1, a2		2열 A2, a3, a4		3열 없음		4열 B2, b3, b4		5열 없음		6열 C2, c3, c4		7열 없음	
a1	a2	a3	a4	b1	b2	b3	b4	c1	c2	c3	c4	d1	d2

덱 빌딩의 예시.

랜덤 이벤트: 3번 선택지가 훨씬 더 유용하고 전략적으로 활용할 수 있게 변경했습니다.

모노폴리 단계에서, 랜덤 이벤트는 일정 주기를 두고 발생한다. UI에서는 다음에 발생할 이벤트를 언제 발생할지 표시한다. 이벤트가 발생하고 나면, 다음 이벤트 발생 시간을 표시한다.

랜덤 이벤트는 “x턴 뒤에 발생”으로 예고되며, 턴이 시작할 때부터 효과가 발생한다. 효과는 그 턴이 속한 라운드가 끝날 때까지 유지된다.

랜덤 이벤트 예시는 다음과 같다.

흑사병: 자동 전투 단계에서 모든 유닛은 턴마다 33% 확률로 1hp를 잃는다.

소 빙하기: 모노폴리 단계에서 텍의 카드를 움직일 수 없게 된다.

서방 교회 대분열: 다음 기독교 국가간 1대1의 승자는 귀족 카드를 얻는다.

똑 같은 이벤트는 연속해서 발생하지 않는다.

피로도: 1대1 전투가 더 많이 발생하게 됨으로 추가했습니다.

전투를 하면 피로도가 1 쌓인다. 피로도는 자동 전투에서 유닛들의 명중과 회피 스탯에 -1를 준다. 중첩된다. 라운드 종료 시 사라진다.

자동 전투 단계

자동 전투는 1대1 조우전과 4인 회전이 있다.

배치

1대1의 경우

좌우에 양측 부대를 텍과 일치하게 배치한다. 만약 이벤트 등으로 획득한 텍에 없는 지원군이 있으면, 지원군마다 가장 앞에 혹은 가장 뒤에 배치한다고 명시된 대로 배치한다.

4인 회전의 경우

2대2의 경우: 좌상, 좌하, 우상, 우하에 각각 부대를 배치한다. 지원군은 원래대로 배치한다.

1대3의 경우: 좌측 중간, 우측 상단, 우측 중간, 우측 하단에 각각 부대를 배치한다. 3쪽의 지원군은 배치하지 않는다.

진행

전투는 턴제로 진행된다.

만약 행동을 진행 중이거나 예정 중인 유닛이 하나도 없다면, 새로운 턴을 시작한다.

일반 행동

턴 시작 시, 모든 유닛은 이번 턴에 할 행동을 결정한다. 각 유닛의 “사기” 스탯 순서대로 행동 결정을 하고 실행한다. 행동은 다음 우선 순위를 한다.

일반 행동 결정 순서

1. (Karr wa-farr 능력 보유 시) 도주 거리 내에 적이 있을 시, 반대 방향으로 이동
2. (사격 무기가 재장전이 필요 시) 재장전
3. (치료 등 기타 특수 능력이 있을 시) 능력 범위 안에 유효 목표가 있을 경우 능력 사용
4. 공격 거리 내에 적이 있을 시 공격
5. 공격 거리 내에 적이 없을 시, 가장 가까운 적에게 이동
6. 만약 이상 모든 행동을 할 수 없을 경우, lazy tag를

붙인다.

이상 행동 결정이 끝나면, 주어진 행동 태그대로 실행한다. 그 다음, 사기 스탯이 1 낮은 유닛들이 행동을 결정하고 실행한다.

모든 사기 스탯의 유닛이 행동을 끝내면, lazy tag를 가진 유닛들은 다시 앞의 알고리즘대로 행동을 결정하고 실행한다. 이때 다시 lazy tag를 붙이지 않는다.

자유 행동

일부 유닛은 일반 행동 외에도 추가 행동 기회가 있다. 유닛마다 자유 행동: 이동, 자유 행동: 공격 등이 부여되면 이러한 추가 행동을 할 수 있다.

자유 행동: 이동은 그 어떤 일반 행동의 결정 전에, 모든 자유 행동: 이동이 가능한 유닛들이 동시에 할 수 있다. 일반 행동 결정의 1번과 5번만 있는 것처럼 결정한다.

자유 행동: 공격은 모든 일반 행동의 결정이 끝나면 (lazy tag 포함), 모든 자유 행동: 공격이 가능한 유닛들

이 동시에 한다. 일반 행동 결정의 2번과 4번만 있는 것처럼 결정한다.

도주 : 자동 전투가 한쪽이 전멸할 때까지 지속되면 너무 늘어질 것이므로, 일종의 시간 제한이라고 보면 됩니다

만약 어느 플레이어의 군대가 머릿수의 절반으로 떨어지면, 턴 시작 시, 그 어떤 유닛도 행동 결정을 하기 전에, 모든 유닛이 사기 체크를 진행한다.

사기 체크는 사기 스탯 + 2d6이 10을 넘으면 통과한다. 사기 체크 실패한 유닛은 즉시 사망 처리된다.

유닛

유닛은 자동 전투 단계에서 실제로 전투를 벌이는 개체들이다.

유닛의 배치는 모노폴리 단계에서 구성한 덱과 일치하다. 일부 특수 타일에서 지원군을 제공하는 경우, 지원군 항목에는 본대의 앞 또는 뒤에 배치한다고 설명이 되어 있어야 한다.

한 턴의 진행 과정

1. (소속 부대가 절반으로 떨어지면) 도주 테스트

2. 자유 이동이 있는 유닛들은 자유 이동

3. 일반 행동:

사기 스탯이 높은 유닛이 행동 결정을 하고 행동 실행을 한다.

그 다음으로 높은 유닛이 결정 & 실행

...마지막에 lazy tag 유닛이 결정 & 실행

4. 자유 공격이 있는 유닛들은 자유 공격

5. 행동 중인 유닛이 없다면 턴 종료.

모든 유닛들이 공통으로 가진 스탯은 다음과 같다.

스탯(속성)

HP: 흔히 인식하는 생명력과 완벽히 일치하다.

방어력: 공격을 받을 시 방어력만큼 받는 대미지를 감소한다.

사기: 행동 순서, 도주 체크에 사용된다. 최소 1이다.

명중: 공격 행동을 할 때 명중 테스트를 한다. 6면체 주사위 2개를 굴리고 명중 스탯을 더해서 상대 회피 테스트 결과와 비교한다.

회피: 공격의 대상이 됐을 때 테스트를 한다. 6면체 주사위 2개를 굴리고 회피 스탯을 더해서 상대 명중 테스트 결과와 비교한다. 동물일 시 회피 성공으로 취급한다.

사거리: 사거리 수치만큼의 거리 안에 적이 있으면 공격을 할 수 있다. 거리를 재는 방식은 $|x_1 - x_2| + |y_1 - y_2|$ 이다.

공격력: 공격이 명중했을 때, 대상에게 줄 대미지를 이 스탯 수치만큼 더한다. 대미지 계산: 주사위 값 + 공격력

특성

모두가 지닌 스탯과 달리, 특성은 일부 유닛만 가질 수 있는 특징이다. 일부 특성은 유닛이 처음부터 가지고 있고, 일부 특성은 시너지 효과를 통해 얻을 수 있다.

특성은 **자동 전투 단계**에서 효과가 있는 것과, **모노 폴리 단계**에서 효과가 있는 것이 있다.

특성 예시는 다음과 같다.

자유 이동: 턴 시작 시 행동을 소모하지 않고 이동을 한다.

자유 공격: 턴 종료 시 행동을 소모하지 않고 공격을 한다.

외과 의사: 의료 행동을 할 수 있다. 거리 2 안에 hp가 감소된 유닛이 있으면, 높은 확률로 대상 유닛의 hp를 전부 회복하거나, 낮은 확률로 죽인다.

유닛 a			
Hp	10	방어	1
명중	3	회피	3
사기	5	공격력	3
사거리	2		
특성			
특성a	특성b		
시너지			
같은 줄의 카드에게 특성 a부여			

유닛 카드 설명의 예시