Watcher

~ the console

와쳐

: 와쳐란, 현재 비주얼 노벨 스마트 폰 게임으로 출시되어 있으며, 잠을 자면 하루의 기억을 잃어버리는 병을 앓고 있는 연이와 모종의 기억 조작으로 과거의 기억을 잃어버린 K17이 자신들을 실험체로 이용한 유진을 찾아 복수하려는 스토리이며 총격전, 휴게소 폭파 등 스릴러 넘치는 구간도 있다.

1. 등장인물
   1. K17(주인공): 유진의 실험으로부터 K17이란 코드를 부여 받았으며, 자신을 끝까지 이용하는 유진에게 복수하고자 한다.
   2. 연, K10(히로인) : 잠을 자면 하루 동안의 기억을 잃어버리는 병에 걸린 소녀이다. 유진에게 실험체로 이용당하다가 K17과 같이 탈출한다. 기억을 잃어버리지 않게 하루의 일상을 디지털카메라로 영상 녹화를 한다.
   3. 원장, 정신병원 원장(히로인) : K17의 과거를 알고 있으며, 맥주를 좋아한다. 과거에 정신병원을 운영하면서 정신병이 있는 척 하는 사람들을 대하며 따분해 했지만 매우 특이했던 K17을 만나고 나서, 그와 맥주를 마셧고, 그 이후 기억을 잃어버린 K17을 지원해준다.
   4. 리나, K16(히로인) : 유진의 부하이며, 행동대장 같은 소녀다. 그의 명령에 따라 여러가지 일을 도맡아 했으며, 휴게소 폭파, 총격전 등이 가능한 스페셜리스트이다. 유진을 싫어하나 그의 손을 벗어나지 못한다는 생각에 따르고 있었지만..
   5. 지나, K18 : 리나가 유진을 배신하고 K17의 진영에 붙자 유진이 새로이 구한 행동대장.
   6. K14 : 유진의 실험체. 매우 힘이 쎄서 한번 자력으로 유진의 실험 장소를 탈출했으며, 그 동안에 악명 높은 살인자가 되어 살인을 하고 다닌 적이 있다. 유진을 매우 증오하며, 또한 그에게 자신을 잡히게 한 사람도 증오하는데..
   7. 유진 : 자신의 실험을 위해 뒤에서 모든 것을 보고 명령한다. 수 많은 돈이 있으나 출처는 불분명하며, 그 자본으로 수 많은 일을 꾸민다. 모든 일의 원흉. 그러나 과연 혼자만이 원흉일까..
   8. 우리 반 학생들 : 강사님의 포트폴리오 조건을 위해 유진에게 고용되었다고 한다.
2. 게임 특징
   1. 던전 : 유진의 거점 들이며 우리 반 학생과 지나, K14가 각각 지키고 있다. 유진에 대한 단서들이 있으며, 다음 던전으로 가기 위해 필요한 것들이다. 필드를 돌아 다닐 수 있으며, 지키고 있는 유진의 부하를 만나면 1:1 턴제 전투가 벌어진다.
   2. 히로인 공략 : 각 선택지 혹은 아이템, 스텟 여부에 따라 호감도가 증감한다. 일정 호감도를 달성 하고 스토리를 진행하면 그에 해당하는 이벤트를 볼 수 있다. 때에 따라 배드엔딩도 뜬다.
   3. RPG 요소 : 장비를 장착 하고 상점을 이용 할 수 있으며, 돈을 벌기 위해 도박을 이용할 수 있다. 각 던전의 부하들은 고유한 아이템을 떨군다. 레벨 업을 하면 일정 행동(트레이닝, 놀이공원 등)이 가능하며 상황에 맞는 스텟이 증가한다.
3. 게임 진행
   1. 플레이어 스텟

|  |  |
| --- | --- |
| currentHp, maxHp | 체력 |
| currentMp, maxMp | 기술포인트(스킬 사용에 따라) |
| Str | 힘(공격력에 영향) |
| Dex | 민첩(방어, 회피에 영향) |
| stamina | 피로도(전부 소진되면 게임 불가) |
| Atk | 기본 공격력 |
| Def | 기본 방어력 |
| Agi | 회피(적의 공격을 회피할 확률) |

* 1. 아이템 종류

|  |  |
| --- | --- |
| 총 | 공격을 위한 무기 |
| 방탄복 | 방어를 위한 방어구 |
| 라면, 밥, 오므라이스 | 체력회복을 위한 소모품 |
| 물, 와인, 맥주 | 기술포인트 회복. |

* 1. 시간

시간이 존재. 날이 갈수록 유진의 부하들이 강력해진다. 부하보다 빠르게 육성하던지, 아니면 빠른 공략이 필요하다.

* 1. 아이템 강화

아이템의 강화가 가능하며, 총은 데미지, 방탄복은 방어력이 증가한다.

* 1. 스킬

레벨에 따라 스킬을 습득하며, 스킬 레벨은 따로 없다.

* 1. 게임 과정
     1. 프롤로그
     2. 원장이 있는 정신병원에서 시작. 도박, 비밀상점(기본적인 총과 방탄복, 의류 등), 외출(트레이닝, 놀이공원 등), 던전, 휴식 등을 선택.
     3. 던전 입장 시 맵 탐색 가능. 여러가지 단서들로 다음 던전 진행 가능. 부하와의 전투로 아이템과 히든 아이템, 돈을 벌 수 있다.
     4. 도박 시 여러가지 도박게임으로 돈을 벌 수 있으며, 탕진 시 아웃.
     5. 레벨 업 시 외출이 가능하며 각 행동에 의해 정해진 스탯이 오른다. 스토리 진행 중 히로인과의 호감도를 위해 외출도 가능.
     6. 지나(중간 보스), K14(진보스)를 처치 시 엔딩.
     7. 던전을 진행 할수록 피로도가 쌓이며, 휴식을 취하면 사라짐. 취하지 않으면 죽음
     8. 시간 진행.