**스토리 시스템**

**< 문서 히스토리 >**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Version** | **Date** | **작성자** | **변경 내용** |
| 1.0.0 | 2023-09-26 | 잇쿠아 | 초안 작성 |
| 1.0.1 | 2023-09-27 | 잇쿠아 | 주사위 시스템 추가 |

1. 문서 히스토리

**< 목차 >**

[1. 개요 4](#_Toc147524248)

[1.1. 목표 4](#_Toc147524249)

[2. 스토리 시스템 5](#_Toc147524250)

[2.1. 정의 5](#_Toc147524251)

[2.2. 의도 5](#_Toc147524252)

[2.3. 용어 5](#_Toc147524253)

[2.4. 게임 내부 설명 6](#_Toc147524254)

[3. 주사위 시스템 8](#_Toc147524255)

[3.1. 정의 8](#_Toc147524256)

[3.2. 주사위 8](#_Toc147524257)

[3.3. 인게임 요소 9](#_Toc147524258)

[3.4. 추가 구현 사항 9](#_Toc147524259)

[4. 선택지 시스템 10](#_Toc147524260)

[4.1. 정의 10](#_Toc147524261)

[4.2. 의도 10](#_Toc147524262)

[5. 스토리 결말 11](#_Toc147524263)

[5.1. 정의 11](#_Toc147524264)

[5.2. 의도 11](#_Toc147524265)

[5.3. 다회차 플레이 11](#_Toc147524266)

[5.4. 추가 구현 사항 11](#_Toc147524267)

[6. 핍진성 12](#_Toc147524268)

[6.1. 정의 12](#_Toc147524269)

[6.2. 의도 12](#_Toc147524270)

[6.3. 예시 12](#_Toc147524271)

[6.4. 핍진성 평균 12](#_Toc147524272)

[7. 캐릭터 상태 14](#_Toc147524273)

[7.1. 정의 14](#_Toc147524274)

[7.2. 체력 14](#_Toc147524275)

[7.3. 기력 14](#_Toc147524276)

[8. 캐릭터 코스튬 15](#_Toc147524277)

[8.1. 정의 15](#_Toc147524278)

[8.2. 의도 15](#_Toc147524279)

[8.3. 예시 15](#_Toc147524280)

[9. 오프닝 16](#_Toc147524281)

[9.1. 정의 16](#_Toc147524282)

[9.2. 내용 16](#_Toc147524283)

[9.3. 문구 표기 16](#_Toc147524284)

[9.4. 플로우 16](#_Toc147524285)

[10. 메인 스토리 17](#_Toc147524286)

[10.1. 도서관 UI 17](#_Toc147524287)

[10.2. 메인 스토리 UI 17](#_Toc147524288)

[10.3. 세계관 내부 UI 18](#_Toc147524289)

[10.4. 챕터 진입 팝업 UI 18](#_Toc147524290)

[10.5. 인게임 UI 18](#_Toc147524291)

[11. 관련 엑셀 테이블 20](#_Toc147524292)

[11.1. ScenarioWorld (세계관) 20](#_Toc147524293)

[11.2. ScenarioChapter (챕터) 20](#_Toc147524294)

[11.3. ScenarioPage (페이지) 20](#_Toc147524295)

[11.4. ScenarioPageText (페이지 내의 텍스트) 20](#_Toc147524296)

[11.5. ScenarioSelect (선택지) 21](#_Toc147524297)

[11.6. ScenarioDice (챕터별 주사위 확률) 21](#_Toc147524298)

[11.7. ScenarioChapterReward (챕터 보상) 21](#_Toc147524299)

[11.8. ScenarioEnding (스토리 엔딩) 22](#_Toc147524300)

[11.9. HeroCoustume(캐릭터 코스튬) 22](#_Toc147524301)

[12. 스토리 진행 23](#_Toc147524302)

[12.1. 플로우 23](#_Toc147524303)

개요

목표

* 게임의 주가 될 스토리 시스템을 구현한다.
  + 프로토타입에 구현이 가능한 부분들을 정리한다.
  + 추가 구현이 필요한 항목들을 명세한다.

스토리 시스템

정의

* 텍스트 기반 TRPG
* 왁타버스 인물들의 선형적 스토리
* 게임 장르는 로그라이크가 아닌, 스테이지 방식

의도

* 스토리에 몰입할 수 있는 시스템을 제작한다.
* 시스템이 스토리 흐름에 방해가 되어서는 안 된다.
* 다만 게임성을 유지하기 위해 유저에게 선택지와 고민을 제공해야 한다.

용어

* 메인 스토리
  + 현재 진행중인 WK 캐릭터들이 나타나는 세계관 묶음
* 세계관
  + 각 캐릭터들의 스토리 묶음
  + 서사시의 성운
* 챕터
  + 각 캐릭터들의 이야기가 풀어져있는 곳, 페이지 묶음
  + 수녀 주르르, 노예 기사 뢴트게늄
* 페이지
  + 한 화면에 나타나는 분량 단위
  + 선택지와 게임이 존재

게임 내부 설명

* 캐릭터 상태

스크린샷, 만화 영화이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

* + 붉은 색의 체력 게이지가 0이 되면 패배
  + 푸른 색의 기력 게이지가 0이 되더라도 패배가 아님
* 승리 조건 및 목표 조건

텍스트, 폰트, 그래픽, 스크린샷이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

* + 진행도가 100%가 될 경우 승리
  + 핍진성은 현재 점수 / 최대 점수로 표기
* 인벤토리

텍스트, 스크린샷, 폰트, 원이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

* + 기력 회복, 주사위 다시 굴림 등의 아이템이 존재
  + 가로로 스크롤 되는 형태를 희망함
* 시스템 메시지



* + 아이템 사용, 선택지에 따른 결과 송출

주사위 시스템

정의

* 선택지와 상호작용함에 있어 유저에게 TRPG의 내용을 각인시킨다.
* 주사위는 20면체를 기본으로 설정하고, 1회 굴림을 한정한다.
* 모든 선택지에는 주사위 굴림이 존재할 수 있다.
* 주사위에는 실패/성공 두 가지 타입만이 존재한다.

주사위

* 선택지를 고르는 시점에서 바로 다음 단계의 UI

텍스트, 스크린샷, 만화 영화, 갑옷이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

* 난이도의 경우 필요한 목표 주사위 눈을 나타냄
* 주사위 이미지 내에 실제로 굴리는 애니메이션이 아닌 숫자만 빠르게 넘어가는 방식
* 이후 랜덤한 눈이 결정되면 실패/성공 표기
* 다시 굴리기는 아이템을 사용하는 것으로
* 계속은 주사위 UI를 닫은 후 결과에 따라 진행

인게임 요소

텍스트, 스크린샷, 폰트이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

* 우측 위에 존재하는 주사위 아이콘
* 주사위 굴림 후에 10 미만은 실패, 10 이상은 성공
* 실패의 경우 해당 특성을 획득하지 못하고, 성공의 경우에만 획득 가능
* 주사위가 없는 선택지의 경우 100% 성공으로
* 주사위를 굴리는 추가 뎁스 불필요

추가 구현 사항

* 추후에는 보유하고 있는 특성에 따라 주사위 값이 + 될 수 있음
* 기본 필요한 주사위 눈이 10일 경우
  + 특성: 지능을 보유
  + 주사위 굴림 이후 8이 나왔지만 특성의 능력으로 +2 되어, 결과 10
  + \*\* 나중에 고려할 부분

선택지 시스템

정의

* 다음 페이지로 넘어가기 위한 버튼
* 해당 버튼에는 평문, 전투, 휴식, 다음으로의 기능 부여
* 선택지에는 주사위 시스템이 포함된다.

의도

텍스트, 스크린샷, 폰트이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

* 스토리가 나온 이후 유저가 질문에 대한 대답을 펼치는 상황
* 각 선택지에는 기력을 소모하거나 주사위를 굴릴 수 있음
  + 기력이 부족하다면 그만큼의 체력 지불
  + 주사위를 굴렸으나 실패하였다면 나머지 2개의 선택지를 골라야함
* 각 선택지에는 핍진성 점수가 부여됨

스토리 결말

정의

* 스토리의 진행도가 100%에 도달했을 때의 결말을 보여준다
* 결말은 최소 3개에서 최대 5개까지 가능
* 다회차 플레이를 유도하지 않으며, 보상은 캐릭터로만 지급됨

의도

* 유저의 선택으로 결말이 바뀔 수 있다
  + 선택에 따라 중간 흐름은 변하지 않고, 핍진성 점수에 따라 결말만 변경
* 핍진성 최대 점수를 기준으로 각 결말의 개수에 따라 획득하는 캐릭터가 나뉨
  + 예시로 최소 100점 최대 200점까지 받을 수 있는 스토리가 존재하고, 엔딩은 4개가 준비되어있다면
  + 100 ~ 125은 첫번째 엔딩, 125 ~ 150 두번째, 150 ~ 175 세번째, 175 ~ 200은 마지막 엔딩
  + 100 ~ 125 타락한 수녀 르르, 175 ~ 200 추기경이 된 르르

다회차 플레이

* 유저가 원하던 방향의 캐릭터가 아니라면 재진행은 가능
* 결말을 보는 시점에 유저가 기존 데이터에 덮어씌울 것인지 묻는 팝업이 필요

추가 구현 사항

* 각 핍진성에 따라 나뉘어진 캐릭터의 능력치는 달라질 수 있음

핍진성

정의

* 설정, 규칙을 얼마나 잘 지켰는가

의도

* 선형적인 스토리의 진행 중에 유저에게 결말까지의 선택지를 제공
* 각 선택지에 따른 점수를 부여

텍스트, 스크린샷, 폰트이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

* 모든 선택지에는 핍진성 점수가 설정 되어있음 (비공개)
  + 유저들은 이야기 흐름에 맞는 선택지를 고르거나
  + 유저들이 원하는 방향으로 선택지를 고를 수 있도록 제공

## 예시

* ScenarioSelect 엑셀의 SelectVerisimilitude 값을 사용
* 해결하기: 충분히 준비 되었어, 싸워보자고!
  + 핍진성 10점
* 비상 사태: 모시깽 모시깽 아주아주 위험
  + 핍진성 6점
* Pass: 모르겠어, 그냥 넘어가기…
  + 핍진성 2점

## 핍진성 평균

* 위의 상황에서 유저는 최대 10/최소 2의 점수를 획득할 수 있는 상황
* 해결하기를 골랐을 경우
  + 10/10 이므로 100%로 표기
* 비상 사태를 골랐을 경우
  + 6/10 이므로 60%로 표기
* 이후 [**현재 점수 / 최대 점수]**를 기준으로 계속 표기
* 핍진성의 퍼센트로 이후 엔딩을 표기

캐릭터 상태

정의

스크린샷, 만화 영화이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

* 붉은 색의 체력 게이지가 0이 되면 패배
* 푸른 색의 기력 게이지가 0이 되더라도 패배가 아님

체력

* 패배 조건으로 사용
* 전투에서의 체력과 연결 되어있으며 아이템을 사용하여 회복 가능

기력

* 스토리에 게임성을 추가하기 위한 장치
* 사상지평 속에 들어간 유저가 스토리를 읽으면 기력을 잃고, 선택지를 누르면 기력을 회복하는 방식
* 최초 인게임 시작 시에 기본 값으로 주어지는 최대치의 기력을 갖고 입장
* 스토리 내의 문단이 하나 넘어갈 때마다 1의 기력을 소모
  + Order 기준으로 1씩 소모
* 선택지를 고르거나 아이템으로 회복 가능
  + 각 선택지에 회복가능한 수치 표기 필요

캐릭터 코스튬

정의

* 엔딩에 따라 획득 가능한 캐릭터의 코스튬
* 타락한 수녀 르르, 추기경이 된 수녀 르르

의도

* 다회차 진행에 따라 여러 코스튬을 지급할 수 있는 방향으로 제시
* 동일한 코스튬이라면 핍진성이 높은 데이터로 기록하도록
* 수집형 게임에 걸맞는 방향성

예시

* 수녀 르르 스토리
* 1회차 클리어에 핍진성 188로 추기경이 된 수녀 르르 획득
* 2회차 클리어에 핍진성 118로 타락한 수녀 르르 획득
* 3회차 클리어에 핍진성 192로 추기경이 된 수녀 르르 갱신

오프닝

정의

* 챕터의 이야기를 진행하기 이전 가장 먼저 보여지는 시작부
* 캐릭터를 선택하여 인게임에 진입한 직후에 보여진다.

내용

* 유저들에게 해당 챕터의 전반적인 내용을 함축하여 설명
* 어떤 캐릭터가 주인공이 되며, 세계관과 설정에 대해 간략히 설명

텍스트, 의류, 스크린샷, 만화 영화이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

문구 표기

* 최상단에는 스테이지 표기
  + ‘오직 선을 행함에 따라 걸어가리’
* 세계관을 표기
  + ‘서사시의 성운’
* 직업을 표기
  + ‘메이르다니 사제단 소교회 평신부’
* 우측에는 주인공이 될 캐릭터가 위치
  + ‘주르르’

플로우

* 9.3.의 문구 표기들을 순차적으로 FadeIn하여 부각시켜 줌
* 해당 문구들이 전부 나오기 전까지는 인게임 스토리로 넘어가지 못함.
* 이후 모든 문구가 표출 되었다면, 이야기로 진입 가능하도록 하단에 표기 필요.
  + 삼각형 특수문자(▶)가 우측 하단에 깜빡이는 형태

메인 스토리

도서관 UI

텍스트, 스크린샷, 만화 영화, 스케치이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

* 메인 로비에서 도서관 아이콘을 선택하여 넘어온 도서관 로비
* 해당 부분을 기점으로 메인 스토리 진입 가능

메인 스토리 UI

스케치, 그림, 라인 아트, 일러스트레이션이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

* 각 세계관 표기

세계관 내부 UI

* 각 스토리 챕터 표기

챕터 진입 팝업 UI

* 챕터 관련 표기
* 진행했던 이전 시나리오 기록 표기가 필요함
  + 진행도, 핍진성, 기억 조각 (별 획득 관련)
  + 마지막으로 플레이했던 날짜도 괜찮을 듯

인게임 UI

텍스트, 스크린샷, 의류, 소프트웨어이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

* 인게임 진행 관련 표기

|  |  |
| --- | --- |
| 1 | 세계관 이름, 챕터 이름 |
| 2 | 해당 페이지 삽화 |
| 3 | 해당 페이지 텍스트 (스크롤 방식) |
| 4 | 선택지 (최대 3칸) |
| 5 | 게임 목표 표기 |
| 6 | 획득한 특성 목록 |
| 7 | 인벤토리 창 |
| 8 | 현재 파티 구성 및 체력 |
| 9 | 설정 아이콘 |

관련 엑셀 테이블

ScenarioWorld (세계관)

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Name | Type | 비고 |
| UniqueId | long | 세계관 Primary Key |
| Name | String | 세계관 이름 |
| LocalizeKey | string | 번역을 위한 값 |

ScenarioChapter (챕터)

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Name | Type | 비고 |
| WorldId | long | World UniqueId 종속 |
| Name | string | 챕터 이름 |
| UniqueId | long | 챕터 Primary Key |
| heroId | long | 해당 챕터의 주인공 Id |
| DefaultHealthMax | Int | 해당 챕터 기본 체력 |
| DefaultEnergyMax | int | 해당 챕터 기본 기력 |
| RecoveryEnergyValue | int | 페이지 별 기력 회복 양 |
| VerisimilitudeMin | int | 챕터의 핍진성 최솟값 |
| VerisimilitudeMin | Int | 챕터의 핍진성 최댓값 |
| OpenConditionId | long | Chapter UniqueId에 따른 해금 값 |
| StarRewardId | long | ChapterReward Id |

ScenarioPage (페이지)

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Name | Type | 비고 |
| ChapterId | long | Chapter UniqueId 종속 |
| UniqueId | long | 페이지 Primary Key |
| ImagePath | string | 한 페이지에 보여질 삽화 |
| ImageActiveOrder | int | 어느 순서에 삽화가 보여질 것인지 |

## ScenarioPageText (페이지 내의 텍스트)

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Name | Type | 비고 |
| PageId | long | Page UniqueId 종속 |
| Order | int | 텍스트 순서 |
| Text | string | Text Animation 한 줄의 텍스트 |
|  |  |  |

ScenarioSelect (선택지)

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Name | Type | 비고 |
| PageId | long | 페이지에 연결되는 Id |
| GroupId | long | 선택지 묶음 |
| SelectText | string | 선택지 텍스트 |
| SelectType | SelectType | Enum 값 (Dice, Battle, Reward, Heal 등등) |
| SelectValue | int | SelectType에 매칭되는 Value 값 |
| SelectEnergy | int | 기력 획득 |
| SelectVerisimilitude | int | 핍진성 점수 |

## ScenarioDice (챕터별 주사위 확률)

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Name | Type | 비고 |
| ChapterId | long | 챕터에 연결되는 Id |
| DiceProb1 | long | 만분율로 설정 (10000 = 100%) |
| DiceProb20 | long | 만분율로 설정 (10000 = 100%) |
|  |  |  |

## ScenarioChapterReward (챕터 보상)

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Name | Type | 비고 |
| UniqueId | long | 보상 Primary Key |
| RewardType | ParcelType | 챕터 완료 보상 타입 |
| RewardId | long | 챕터 완료 보상 Id |
| RewardAmount | long | 챕터 완료 보상 |
|  |  |  |

## ScenarioEnding (스토리 엔딩)

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Name | Type | 비고 |
| ChapterId | long | 챕터에 연결되는 Id |
| UniqueId | long | 엔딩 Primary Key |
| HeroCostumeId | long | 캐릭터 코스튬에 연결되는 Id |
| ImagePath | string | 엔딩에 보여줄 삽화 |
|  |  |  |

## HeroCoustume(캐릭터 코스튬)

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Name | Type | 비고 |
| UniqueId | long | 히어로에 연결되는 Id |
| CostumeId | long | 캐릭터 코스튬 Primary Id |
| ImagePath | string | 코스튬 삽화 |
|  |  |  |

스토리 진행

플로우

0. 챕터에 진입한다.

1. 한 페이지의 Text를 화면에 순차적으로 표기한다.

2. 순차적으로 표기하며 이미지 삽화 순서에 맞게 보여준다.

3. 모든 텍스트가 보여지면 이후 하단의 선택지를 보여준다.

4. 선택지를 누르면 그에 맞는 보상 or 특성 or 전투가 진행되고

5. 끝나면 다음 페이지를 보여준다.