1. 어떤 행동을 할 때 소모되는 리소스(자원) ex) 돈, 시간, 광물, 광석 등...

리소스 종류: 돈, 시간, 체력, 에너지, 전리품(광물, 광석, 소재, etc…)

시간: 한달에 1턴 -> 1년에 12턴 -> 10년에 120턴

1턴(1달)동안 수행 할 계획을 미리 짜놓는

턴 게이지: 1턴동안 계획을 짤 때 계획 하나당 게이지가 소모됨 (최대 1000)

1안

(1페이즈) 미리 행동을 지정하고, 계획완료를 하면 행동을 하고, 결과가 나옴.

(ex 경험치 / 스탯 상승, 획득한 재화, 잃은 재화, … , 이벤트 발생 (ex 병에 걸림, 퀘스트 발생)

(2페이즈) 이 때 발생한 이벤트 처리

2안

행동을 지정하면, 턴 게이지를 소모하고 행동을 취함 -> 확률성으로 이벤트 발생

(ex 수업을 들으면 게이지가 600 소모 -> 확률적으로 이벤트 발생)

(ex2 병원을 가면 게이지가 100 소모 -> 병에 걸림 이벤트 해결)

돈 (어따 쓸지)

수업료(1턴), 아이템 구매, 이벤트 or 퀘스트 처리비용, 치료비, 식비

체력 (일상생활 시 소모되는 자원)

에너지 (모험을 떠남에서 소모되는 자원)

이거 걍 통일? 통일x?

전리품

광물, 소재(슬라임의 체액, 고블린의 이빨)

-> 징비 제작에 사용, 팔아서 돈 획득, 시설 업그레이드

2. 리소스를 어떻게 얻을지

리소스를 얻는 방법은 다양하다. 주요 방법으로는 아르바이트, 모험을 떠나서 전투를 하거나 길을 걷는 것 등이 있다. 이를 통해 돈, 광물, 광석 등의 자원을 획득할 수 있다. 또한 교육을 통해 능력치를 향상시키거나 휴식을 취함으로써 체력을 회복할 수도 있다. 각각의 캐릭터들은 게임 내에서 자신이 원하는 방식으로 리소스를 얻는 방법을 선택하고 사용한다.

리소스 종류: 돈, 시간, 체력, 에너지, 전리품(광물, 광석, 소재, etc…), 스탯

돈: 아르바이트, 용돈, 상점 매각, 이벤트 or 퀘스트 완료보상, 고정적인 수입

시간: 하루가 지나면 회복, 10년이 게임 시작 시 주어짐

체력: 휴식, 밥, 하루가 지날 때

에너지:

전리품: 전투, 아르바이트

스탯: 모든 행동 및 이벤트, 퀘스트 완료 시 획득

3. 외출하기 (교육, 요리점, 무기점, 의상실, 잡화점, 병원) 메뉴에서 어떤 행동을 취할 수 있는지 (3~5개 정도)

교육: 수업에 참여하여 스킬의 획득 및 향상, 능력치의 증감, 이벤트 발생, 성향치 증가

정현) 수업 열심히 듣기, 창밖 바라보기, 집 가기, 등 이벤트 발생

다혜) 검술수업, 육상수업, 부활동

주현) 교양, 문화생활, 영화, 독서

강호) 입학, 방학 등 시기에 따라 수업을 들을 수 있는 시스템

준) 실패, 성공, 대성공 등 확률성

요리점: 음식을 먹거나 아르바이트를 통해 리소스를 얻을 수 있다. 특정 음식을 먹으면 체력이 회복되거나 특정 능력치가 올라갈 수 있다.

정현) 메뉴 주문, 레시피 습득, 이벤트 발생(보상으로 희귀한 레시피 및 식재료 획득 or 방송출연)

주엽) 요리점 말고 모험가 길드로 해서 여기서 밥도 먹고 퀘스트도 받고 소재 매각

주현) 밥을 안먹으면 안되거나 or 밥을 안먹어도 상관없지만, 밥을 먹으면 스킬이나 체력회복, 스탯 획득

무기점: 돈을 사용하여 무기나 방어구를 구매, 제작 및 강화할 수 있으며, 아르바이트를 통해 수익을 올릴 수도 있다. 특정 조건 만족 시 희귀한 무구를 획득 가능

의상실: 의상(스킨)을 구매한다. 아르바이트를 통해 리소스를 얻을 수 있다. 의상을 입으면 특정 능력치가 올라갈 수 있다.

정현) 이벤트 발생, 알고보니 주인이 가치를 못 알아봐서 매우 희귀한 옷이었다던가

준) 일상생활에서만 사용 가능

잡화점: 다양한 아이템을 구매하여 전투나 특정 상황에서 활용할 수 있다. 아르바이트를 통해 돈을 벌 수도 있다. 아이템 매각. 전투 시 사용되는 아이템 구매 가능(포션, 스크롤, 주문서, etc…)

정현) 레시피 구매

다햬) 선물 구매

병원: 부상이나 질병 시 치료를 받을 수 있다. 아르바이트를 통해 돈을 벌거나 특정 상황에서 회복할 수 있다. 이벤트 및 퀘스트 발생

정현) 병원에서만 치료받을 수 있는 질병 및 상태이상

다혜) 체력이 0 이하로 떨어지면 기절해서 강제로 병원 이송

주엽, 강호) 특정 질병 발생시 페널티를 주고 X턴을 소비함도 고려

4. 외출하기 (모험을 떠남) 을 실행했을 때 저희 TRPG형식으로 하기로 했는데, 필드 탐험 방식, 전투 방식 등 간략하게 적어주세요

조우방식

1. 필드에 몬스터가 돌아다니고 있고, 부딪히면 전투페이즈

2. 필드 돌아다니면 랜덤으로 전투진입 (후퇴가능)

필드

1. 미로형 (아이작)

2. 타일형 (아오오니 (알만툴))

4. 선형 (마법학교 아르티넬)

이동방식

1. WASD 포켓몬

2. 주사위로 이동 거리(마우스 클릭) 포더킹

3. 주사위로 이동 거리(WASD)

전투방식

턴제 (이건 회의한번 해보는걸로)

특정 횟수만큼 전투 시 보스전투 진입

턴 소모 방식

1. 전투 할 때마다 턴 게이지 감소

2. 이동 거리에 따라 턴 게이지 감소

2-1. 1, 2는 턴 게이지 감소치를 합하여 1000 게이지가 감소할 때 마다 1턴씩 감소

2-2. 필드 나갈 때 1턴 감소

3. 필드 나가면 턴 감소 (사용자가 몇 턴을 사용할지 지정)

3-1. 몇 턴을 사용했던 원하는 대로 필드 탐색 후 원할 때 탐험 종료 가능.

5. 지금 구현은 안되어 있는데 원래 새로 시작하기 해서 이름이랑 나이 적고, 키울 딸을 만들어야되는데 이 때 어떤 요소를 입력해서 딸을 만들지

정현) MBTI를 선택하여 스탯을 부여하고, 16가지 MBTI에 따라 각각 다른 능력치를 설정한다.

다혜) 간단한 테스트 문항을 통해 능력치를 결정하고, 선택한 답변에 따라 공격력이나 회피 능력치 등을 부여한다.

주엽) 이름, 생일, 축복 등을 선택하여 결과에 따라 추가 스테이터스를 부여하고, 이를 통해 캐릭터의 특성을 결정한다.

주현) 성별, 외모, 성격 등 다양한 요소를 선택하여 캐릭터를 만들고, 각 요소에 따라 다른 스탯을 설정한다.

강호) 유저가 선택한 그림이나 태그에 따라 캐릭터의 외모나 스탯이 결정되며, 프리셋 세팅으로 설정을 불러오거나 저장한다.

준) 이름과 나이를 선택하고, 선택한 재능에 따라 기본 장비와 스탯 보너스를 받는다.

재환) 재능을 선택하면 해당 재능에 맞는 기본장비를 획득하고, 해당 재능에 맞는 수업을 들으면 수업을 들을 때 얻는 파라미터에 보너스가 붙는다.

6. 커스터마이징

1. 프리셋

1-1. 성별 고르면

1-2. 미리 그려저 있는 일러스트 선택

2. 부위별로 선택지 몇가지 주어져서 조합(사실상 구현 불가능?)

7. 추가 아이디어

인챈트, 호감도, 호감도 보상, 체력이 없을 때 수업을 들으면 집중력이 떨어져서 획득하는 능력치 감소,