1.어떤 행동을 할 때 소모되는 리소스(자원)

돈/시간/스테미너(한쿨에 할수 있는 행동제약)

/스트레스지수(일정수치 이하에서 활동시 외모형태가 좋지 못한쪽으로 이상일시 좋은쪽으로 수치 늘림)

/광물(나무,열매,철,금(판매시 많은돈을 얻거나 아이템 제작시 넣으면 랜덤수치상향), 돌) 등 무기나 약 등을 제조 할수 있는재료

/희귀보석(팔면 비싸고 무기에 세팅시 종류마다 각기다른 수치 올림) 옷이나 무기등에 바르면 반짝이는 이펙트 추가해주는 보석(화려하게)

/건강수치-일정 이상 낮으면 병에 걸림, 수치에 상관없이 계절마다 랜덤으로 각기다른 병에 걸림 각 병마다 나을때 까지 마이너스 수치 주기

단 안걸릴수도 있음

2.리소스를 어떻게 얻을지

돈은 일을 시키거나, 모험에서 비싼 리소스 수집시 팔아서(단 확률이 낮음)

/시간- 그냥감 24시간 동일 하게 . 아주 낮은확률로 어떤 아이템을 획득후 사용하면 쓸수있는 시간이 늘어나게 할수 있음 (엔딩에 도달하기 직전인데 아직 수치가 맘에 안들거나, 모험을 더 오래 할수있게)

/스테미너 - 초기값 정해 두고 레벨업 일시 어떤 수치를(힘이나..뭐..그런거?) 올리면 연동되어 올라가게 (많을수록 많이 행동 가능, 하지만 병에 걸릴시 시간이 감에 따라 독에걸린것 마냥 조금씩 떨어짐)

/스트레스 지수 - 일만 시키거나 대화에서 좋지 못한 선택을 할시 낮아짐. 휴식이나 놀이 약(단.약으로 올리는건 스테미너 소모 하지 않고

올리지만 너무 쓰면 지능이나 어떤 스탯을 랜덤으로 낮아지게 만듬) 등으로 올림

3외출하기 (교육, 요리점,무기점,의상실,잡화점,병원)메뉴에서 어떤 행동을 취할수 있는지(3`5개)

일하기= 열심히 돈을 범 모험보다 더 많이 안정적으로 벌수 있지만 모험에서 랜덤으로 비싼 수집품 획득시 일한 것보다 더 많이범. 스트레스 수치 올라감.

교육= 캐릭터가 가진 어떤 수치??힘 뭐 그런거 , 여러가지 교육 마련후 교육마다 다른수치를 올리고 스트레스 올림 스트레스를 많이 올려주는 교육도 있음

요리점= 요리마다 병이 낫는 시간을 줄여주거나 스트레스 회복, 비싼 요리일수록 많이 회복, 획득한 재료들로 대략10원 정도만 내고 자기가 제조가능

자기가 제조할수 있는 요리는 레시피를 얻거나(얻은것은 요리점에 안파는 희귀요리) 요리점에 돈주고삼

무기점= 무기팜, 갑옷팜(갑옷은 모험을 떠날때 디자인이 옷에서 갑옷으로 바뀜, ), 낮은수치로 떠돌이 상인이 뜨면 매우좋은 무기를 팜. 단 비싸게 해서 고민하게 만듦 요리점 처럼 돈 조금만 내고 내가 만들수도 있음

요리점과 마찬가지로 자기가 제조할 수 있는 무기는 설계도를 얻거나(이것도 얻은것은 무기점에 안파는것) 무기점에서 삼

희귀 보석 수집시 돈내고 무기와 결합해달라고 부탁함

의상실= 옷팜. 본인의 캐릭터와 어울리게 여러 디자인의 옷을 팔고 가격은 비슷하게, 옷 소재팜. 구입한 옷에다 소재를 바르면 어떤 수치 올림, 소재마다 다르게 수치를 올림

잡화점= 쓰잘데기 없는거 팜, 집의 인테리어 용도 아이템(그냥장식), 약, 재료,등 또한 획득한 재료나 희귀보석 금 등을 매입함

병원= 병원감 돈많이 쓰면 한방에 해결(병원장진료), 적게 쓰면 낫는데 까지 시간이 걸림(평범한의사,돌팔이의사-랜덤으로 한방에 낫거나 아주조금만 낫거나 병 수치를 더올림)

이때 시간을 줄이는 음식이나 약을 소지 했다면 플레이어 판단하에 돈을 많이 낼지 적게 낼지 선택할수있게

4모험을 했을때 필드 탐험방식 ,전투방식 등 간략하게 적어 주세요

맵 방식 - 랜덤이 아닌 맵과 지도를 구현해 두고 각 구역마다 수집할수 있는 자원과 적 상이.

적과 조우시 턴 싸움으로 넘어감

희귀 수집품은 맵 배경 어딘가에 가서 여러 나무들중 하나에 숨겨둔다든지..아무튼 숨겨놈 못찾게

맵을 탐험 하는 동안 시간이 계속 흐르게해서 계속 머물지 못하도록 미연에 방지(빨리퇴근해야지) 스트레스 수치도 조금씩 올라감, 적 한명과 싸울때마다 일정 스테미너 수치 마이너스

EX)

5새로 만든 캐릭터에게 어떤 요소를 입력할지

힘,민첩,rpg에 들어가는 요소 + 선/악(0에서 시작해 마이너스 수치이면 싸가지없음 플러스 수치이면 착함 일정수준의 수치에 도달하면 칭호 얻음 단 수치가 바뀌면 박탈 ex 마이너스100 악마 플러스100천사) 외모수치( 0에서 100으로 갈수록 이쁘게 -100으로 갈수록 몬스터 0에 수렴할수록 평범 단 외모수치는 선/악 과 관련없슴. 몬스터형태인데 아주 착할수도 있게)

\*\*이외 다른 건의 사항\*\*

첫화면에서 바로 띄우지 않고 전체적인 분위기의 디자인을 보여주고 클릭시 설정창 열기

(캐릭터는 게임 진입시 나타남)

게임 진입이후 설정창은 슬라이 형식이나 특정키로 불러오기