

## 스토리

공주라는 이유로 버려졌던 바리가 15년 후 부모님이 병에 걸리자 약을 구하러 가지만, 여왕의 자리를 약속받고 모험을 떠난다.

## 추가 스토리

힘들게 약을 구했지만 백성들은 전염병으로 모두 좀비가 되었고, 부모님의 약만으로는 해결이 안되는 상태에 이르렀다. 그녀는 다시 약을 구하러 떠나게 되고 그 약들로 백성들을 구한다.

## 모드와 스테이지

**1.스테이지** :천태산/마을 (천태산을 다 깨야 마을을 갈 수 있음)

꿈깨기(환생같은 시스템)- 지금은 일단 아이디어만 적어놓겠습니다 꿈깨기모드는 차차 추가하는거로 할게요

-꿈을 깨보니 저승이고 자시고 여긴...집?! 나 7번째 공주 아니었어??

근데 왜... 낯설지 않은 이 느낌.. 좀비를 봐도 놀랍지않아....

**2.공격시스템**: 바리는 계속 뛰고있고 배경도 계속 왼쪽으로 지나간다. 몬스터가 오면 공격한다.

터치: 꺾 누르면 연속으로 공격할 수 있다. 터치를 안하면 마법이 0 0 0 0 0 이렇게 나간다면

꺾 누르면 00000 이런식... 날아가는 속도도 터치안했을 때는 느릿느릿한 속도

## 배경이 바뀌는 방식

-몬스터 20마리를 죽이면 모험을 떠난지 1일이 된다.(모험을 떠난지 00일-이런식으로 누적)

-10일마다 배경+그라운드바뀐다. (200일마다 순환구조)

-1000일에는 마을을 들어갈 수 있게 된다.

(몬스터는 플레이어 상태에서 20% 공격력이 더 증가한상태)

(ex: 김봉식게임에서 100층에서 배경이 바뀌는 시스템/ 쿠키런에서 배경이 바뀌는 시스템/

\*\*\*\*\*어떤식으로라던지 뒤에 배경+앞에 그라운드만 바뀌면 됩니다)

## 요약:

**1일** : 몬스터 20마리

**10일**마다 배경+그라운드바뀜

**1000일**째에 마을이 열림 (몬스터는 플레이어 상태에서 20% 공격력이 더 증가한상태)

## 전체구성

1. 스탯
2. 옷방
3. 상점
4. 약방

## 코인시스템

	쓰이는 곳	벌 수 있는 곳	설명	
엽전	코스튬 구매	1. 몬스터를 죽였을때 나옴 2. 아르바이트	-몬스터한마리당 5냥씩 얻음	엽전 100냥= 꽃1개  엽전 10냥 =산삼 1개
꽃	스탯강화	1. 광고 2. 엽전으로 구매 3.NPC의 선물	-스탯 1칸당 5개소비 -봄스몹에서 1개씩 얻음 -NPC가 3개씩 뿌림 -각종 코스튬 구매	꽃 10개 = 1000원으로 구매
산삼	좀비가 된 백성들 처치	1. 몬스터 마다 하나씩 얻 는다. 2.모험 떠난지 200일이 되 었을 때 꽃밭에서 몬스터를 죽일 때 5개씩 얻음	백성들을 구할 수 있는 약. 산삼 10개를 모으면 탕약하나로 바꿀 수 있다. 그 탕약으로 좀비들을 처치한다.	산삼 10개= 탕약 1개

## 2.스탯

스탯	설명		
짧은 다리로 빨리 걷기	진행속도 높이기	스탯 1칸당 꽃 5개소비  스탯은 5칸  LV5가 Max	
짧은 팔로 공격하기	크리티컬 확률증가		
몬스터가 싫어요	무기 공격력 증가		

## 3. 옷방(코스튬)

\*\*\*배경: 할머니가 바느질하고 바리가 앞에 있는 이미지로 바뀜

일일 알바하기 퀘스트형식(랜덤으로 그날그날다름)

-할머니에게 실을 갖다줘서 옷을 만들어주는 방식

알바 버프 받기

-할머니에게 돈보기 가져다주기 (퀘스트진행시간 줄여줌)

일일 아르바이트	퀘스트진행	아르바이트 바로 완료	비단
할머니 흰머리 뽑기	10분	그냥 돌보기 1개	50단
낡은실 가져다주기	40분	그냥 돌보기 5개	100단
보통실 가져다주기	70분	먼지물은 돌보기 1개	150단
금실 가져다 주기	100분	먼지물은 돌보기 5개	200단
할머니 안마해주기	130분	금 테두리 돌보기 1개	250단
알바버프받기	광고/미션으로 얻기		돌보기 보상
그냥 돌보기	광고보기		1개
먼지물은 돌보기	몬스터 20마리		3개
금 테두리 돌보기	게임플레이시간1시간		5개

## -웃고르기

꽃과 비단으로 구매

예시) 한복1 = 꽃100개+엽전 1000냥  
(미적감각이 높아져 눈썰미가 높아졌습니다. 크리티컬 +10증가 합니다)  
무기1 = 꽃 100개  
(도깨비들이 싫어하는 소금향이 납니다 공격력 +5증가)

한복과 무기를 구입할 수 있다.

## 4. 상점

엽전 100냥=  
꽃1개

엽전 10냥  
=산삼 1개

꽃 10개= 현금 1000원

## 5.약방

좀비가 된 백성들을 살릴 약을 제조한다.  
좀비에 맞게 바리가 던지는 약을 선택해서 공격해야하는 모드

천태산 끝나고 나오는 ui, 그전에는 열려있지 않음

산삼은 10마리 마다 나오는 보스캐릭터에게서 얻을 수 있다

산삼10개=탕약1개  
(예시-심각한 백성좀비는 탕약 30개를 가지고 있어야 죽일 수 있음)

좀비	산삼+약값	탕약	좀비가 주는 보상	
좀비가 되다가 만 백성좀비	10개+100냥	1개	꽃 1개	
금방 낫는 백성좀비	100개+1000냥	10개	꽃 5개	
좀비가 다 된 백성좀비	200개+2000냥	20개	꽃 10개	
심각한 백성좀비	300개+3000냥	30개	꽃 15개	
나을 기미가 안 보이는 백성좀비	400개+4000냥	40개	꽃 20개	
거의 죽을것 같은 백성좀비	500개+5000냥	50개	꽃 30개	

몬스터

하루당 20마리씩  
몬스터당 5냥씩 나온다.

몬스터는 마법으로 5번 치면 죽는 시스템으로 설정 (마법효과가 5개가 날라가야 죽음)  
보스몹만 마법효과가 50개 날라가야 죽음

- 1.도깨비불/ 해골 업고다니는 요괴
- 2.걸어다니는 도깨비/ 독버섯이 돋은 요괴
- 3.

19마리는 1번~3번까지의 몬스터들이 랜덤으로 나오고

마지막 1마리의 보스몹이 등장

- 4.보스몹 : 처녀귀신/ 도깨비탈을 쓴 요괴

