**돈부리 퀘스트**

**- 장르 : 타일맵 비주얼노벨, 1인용 카드 게임**

**- 타일맵 비주얼노벨**

**- 그래픽 : 타일맵-도트 or 일러스트, 캐릭터패널-일러스트**

**- 연출 :**

**스토리 원문**

**타일맵 연출(물리적 행동)**

**스토리블록 연출(심리 상태 묘사)**

**패널(요리 완료 후 상황 묘사 전용)**

**- 재료**

**- 획득 : 퀘스트, 상점, 채집**

**- 상점과 골드 : 퀘스트에 종속되어 있음**

**- 채집 : 포만감을 소모하며 포만감은 요리를 먹어서 회복가능. 이 때 카드 게임이 진행된다. 포만감 또한 퀘스트에 종속되어 있다.**

**- 1인용 카드게임**

**- 목표 : 주어진 턴 수 안에 해당 스테이지의 메뉴를 목표 개수 만큼 만들어라.**

**- 필드 : nXn 타일맵. n의 최초값은 3이며 스토리를 진행하면서 확장 가능. 게임 시작 시 필드의 좌측 상단에 1X2 크기의 주방 타일이 배치되어 있다.**

**- 덱 : 스테이지에 따라 해당 메뉴를 만들기 위한 고유의 덱이 주어진다.**

**- 손패 : 멀리건을 거친다. 처음에 3장으로 시작하며 매 턴 1장씩 카드를 뽑는다. 최대 7장까지 가지고 있을 수 있으며 이보다 많은 수의 카드를 뽑는 것은 불가능하다.**

**- 행동 : 손패의 카드를 사용한다. 사용할 수 있는 카드의 개수가 매 턴 하나씩 늘어난다. 최대치는 5개. 그냥 사용하거나 뒤집어 사용할 수 있다.**

**- 카드의 처리 : 왼쪽부터 차례대로 카드의 처리가 독립적으로 완전하게 이루어진다.**

**- 게임 진행 과정**

**주방 전개**

**밥 조리**

**도토리 가공**

**메인 조리**

**그릇에 담기**

**- 카드 유형 :**

**공통 : 뒤집어서 놓을 시 처리 시점에 해당 카드의 도토리 타입 카드를 1장 패에 추가한다.**

**주방 타일 전개(1X1 주방 타일 하나를 자신의 주방과 인접한 타일에 놓는다)**

**재료 타일(자신의 주방 타일 위에 재료 타일을 놓는다, 연관이 있는 조리 카드가 이 타일에 사용되면 손질된 재료로 바뀐다)**

**도구 타일(자신의 주방 타일 위에 도구 타일을 놓는다, 인접한 곳에 연관이 있는 재료 타일이 있으면 다음 턴 시작 시 도구(대기) 타일로 변한다)**

**조리(카드에 명시되어 있는 타일에 사용한다)**

**도토리 타입 : 주변에 연계되는 카드가 있을 경우 그 카드의 처리 시점에 효과 발동. 없을 경우 도토리 가공대의 카운트다운 -1. 처리 시점에 뽑을 수 있으면 카드를 1장 뽑고 명시되어 있는 카드를 1장 덱에 섞어 넣는다.**

**도토리 가공대 : 필드 외에 있는 기본 시스템이다. 도토리 타입의 특정 카드를 사용하면 해당하는 수치의 카운트다운 시작. 카운트다운이 0이 되는 시점에 해당되는 결과물 카드 1장을 추가할 수 있으면 패에 추가. 그렇지 않으면 추가가 가능한 턴의 시작에 추가.**

**튜토리얼 : 밥 조리 -> 도토리 가공 -> 메인 조리 -> 세 개 동시 조리**

**- 토큰 타일 유형 :**

**도구(대기) 타일(필요한 재료가 모두 들어 있는 상태에서 연관이 있는 조리 카드를 사용하면 도구(조리중) 타일로 변한다)**

**도구(조리중) 타일(카운트다운을 가지고 있다, 인접한 주방 타일에 불지피기를 사용하면 카운트다운 -1, 카운트다운이 0이 되면 다음 단계가 있을 때 도구(중간), 없을 때 도구(완료)로 변한다)**

**도구(중간) 타일(도구 타일과 동일)**

**완료 타일(생성될 때 연관된 완료 타일이 모두 있으면 전부 사라지게 하고 연관된 요리의 개수를 +1)**

**- 그래픽 : 필드-도트 or 일러스트, 카드-일러스트**

**- 오픈 플레이**

**챕터와 별개로 맵을 자유롭게 이동할 수 있는 모드를 제공한다**