**돈부리 퀘스트**

**구성 : 게임노벨 시스템 + 캠핑요리 LCC 카드게임 시스템**

**============================================================**

**설정 메모**

**스토리 개요**

**- 밥과 캠핑을 좋아하는 소녀 타유는 떠돌이 캠핑을 하기로 결심하고 집을 나선다. 단골 식당인 “따듯해져! 돈부리 식당(温まる！どんぶり食堂)”의 점장님으로부터 돈부리 캠핑 키트를 받아 여행길에 오른다. 타유의 소꿉친구 린 또한 맛있는 음식을 좋아하기에 타유와 함께 캠핑 여행을 시작하기로 한다.**

**캠핑요리를 하는 이유**

**- 캠핑요리를 좋아하기 때문에.**

**세계관에서 어떻게 살아가는가**

**- 캠핑요리 관련 퀘스트를 완수해 골드와 재료, 레시피를 얻는다.**

**- 캠핑요리를 만들어 먹는다.**

**세계관에 어떻게 기여할 예정인가**

**- 타유 : 캠핑요리 관련 책을 만들어 판다.**

**- 린 : 자신만의 포장마차를 운영한다.**

**캠핑요리 과정이 카드게임인 이유**

**- 점장이 젊은 시절 발명한 돈부리 캠핑 키트를 사용.**

**- 조리 과정의 번거로움을 덜기 위해 카드게임의 구조로 만들어졌다.**

**============================================================**

**게임노벨 시스템(전체가 스토리와 퀘스트에 종속되어 있음에 유의)**

**디폴트 외 구성 : (골드 상점 재료 덱) + (요리 포만감)**

**- 골드**

**- 퀘스트의 보상으로 획득 가능.**

**- 재료를 구매할 수 있다.**

**- 퀘스트를 진행하는 데 사용될 수 있다.**

**- 재료**

**- 퀘스트의 보상으로 획득 가능.**

**- 상점에서 구매 가능.**

**- 새로운 캠핑 요리를 시작하기 전에 필요하다.**

**- 레시피 덱**

**- 퀘스트의 보상으로 획득 가능.**

**- 점장이 곳곳에 숨겨 놓은 덱을 찾게 되는 경우가 많다.**

**- 새로운 캠핑 요리를 시작하기 전에 필요하다.**

**- 요리와 포만감**

**- 필요한 재료와 레시피가 있을 때 요리할 수 있다.**

**- 요리를 완성해 먹으면 포만감이 일정 수치 회복된다.**

**- 스토리가 진행될수록 포만감이 감소하고 0이 되면 행동할 수 없다.**

**======================================================= 캠핑요리 LCG 카드게임 시스템(전체가 스토리와 퀘스트에 종속되어 있음에 유의, 숙련 요구)**

**목적 : 실제 요리 과정의 단순화, 캐주얼화 제공 + 카드 게임 컨트롤 경험 제공**

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

**- 필드 : 4x4 타일맵.**

**- 덱, 카드와 카테고리 : 스테이지에 따라 해당 메뉴를 만들기 위한 고유의 덱이 주어진다. 덱은 카드로 구성되어 있다. 돈부리 – 형식메뉴 - 세부메뉴 의 카테고리 상하 구조를 가진다.**

**- 패 : 초기 지정 패를 가진다. 처음에 3장으로 시작하며 매 턴 1장씩 카드를 뽑는다. 최대 7장까지 가지고 있을 수 있으며 이보다 많은 수의 카드를 뽑는 것은 불가능하다.**

**- 행동 : 패의 카드를 사용한다. 한 턴에 최대 5개의 카드를 사용할 수 있다. 그냥 사용하거나 뒤집어 사용할 수 있다.**

**- 오브젝트 : 하나의 필드 타일 위에 놓여질 수 있다.**

**- 턴 : 1장 드로우 – 행동 결정 – 턴 종료 – 카드 처리 – 오브젝트 처리 의 순으로 이루어진다.**

**- 카드의 처리 : 왼쪽부터 차례대로 독립적으로 이루어진다.**

**- 오브젝트의 처리 : 왼쪽 위부터 차례대로 독립적으로 이루어진다.**

**- 게임 진행 과정 : 밥 조리 – 메인 조리**

**- 카드 유형 :**

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

**도구 카드 : 지정한 필드 타일 위에 특정 도구 타일을 놓는다.**

**재료 카드 : 지정한 필드 타일 위에 특정 재료 타일을 놓는다.**

**조리 카드 : 특정 도구 오브젝트의 조리를 시작한다.**

**도토리 카드 : 배치 시점에 도토리 그룹을 구성할 수 있으면 배치 가능. 그룹 맨 앞의 카드의 처리 시점에 효과 발동. 뒤집어서 놓을 시 다른 도토리 카드의 도토리 그룹 내에 포함되지 않으면 처리 시점에 해당 카드의 원래 카드를 1장 덱에 추가하고 덱을 섞는다.**

**도토리 그룹 : 효과 발동에 필요한 최대 개수 만큼의 도토리 카드 뒷면과 자기 자신으로 구성되어 있는 그룹.**

**- 타일 유형 :**

**도구 타일 : 데이터(필요 재료, 총 카운트다운, 필요 조리 카드명, 다음 타일명) -> 인게임(현재 재료, 현재 카운트다운), 배치 시점 및 매 턴 해당 타일 처리 시점에 인접한 위치에 필요 재료 타일이 있으면 도구에 담는다.**

**재료 타일 : 배치 시점 및 매 턴 해당 타일 처리 시점에 인접한 위치에 해당 타일을 필요로 하는 도구 타일이 있으면 도구에 담는다.**