생계형 용사

목차

[1. 게임 개요 4](#_Toc184890855)

[1-1. 기획 의도 4](#_Toc184890856)

[1-2. 게임 소개 5](#_Toc184890857)

[1-2-1. 게임 상세 5](#_Toc184890858)

[1-2-2. 게임 목표 아트 컨셉 6](#_Toc184890859)

[1-3. 게임 스토리 7](#_Toc184890860)

[1-3-1. 세계관 7](#_Toc184890861)

[1-3-2. 게임 메인 스토리 8](#_Toc184890862)

[2. 게임 스토리 요소 9](#_Toc184890863)

[2-1. 마을 9](#_Toc184890864)

[2-1-1. 플레이어의 집 9](#_Toc184890865)

[2-1-2. 창고 10](#_Toc184890866)

[2-2. 주민 상점 11](#_Toc184890867)

[2-2-1. 음식 상점 11](#_Toc184890868)

[2-2-2. 장비 상점 11](#_Toc184890869)

[2-2-1. 농부 상점 11](#_Toc184890870)

[2-2. 탑 12](#_Toc184890871)

[2-2-1. 1층 12](#_Toc184890872)

[3. 게임 메커니즘 요소 13](#_Toc184890873)

[3-1. 농사 13](#_Toc184890874)

[3-2-1. 구매 14](#_Toc184890875)

[3-2-2. 판매 14](#_Toc184890876)

[3-2-3. 장비 14](#_Toc184890877)

[3-3. 전투 15](#_Toc184890878)

[3-4 . 식사 16](#_Toc184890879)

[4. 게임 플레이 17](#_Toc184890880)

[4-1. 씬 플로우 17](#_Toc184890881)

# 1. 게임 개요

## 1-1. 기획 의도

**1-1-1. 새로운 유형의 히어로**

일반적인 용사는 전투와 성장이 주 컨텐츠인 반면, 생계형 용사는 농사를 짓는 용사라는 코믹요소를 이용하여 호기심을 이끈다.

**1-1-2. 다양한 경험을 통한 재미**

단순히 보스를 쓰러뜨리는 전투의 성취감과 달리 농사, 경제활동, 전투 세가지를 경험하며 더 큰 재미를 얻을 수 있다.

**1-1-3. 농사와 RPG의 결합**

RPG의 성장과 농사를 통한 경제활동의 재미를 결합하여 신선함을 느끼게 하고 새로운 장르를 체험하게끔 한다

**1-1-4. 미지의 적과의 전투**

적의 난이도와 레벨 등은 수치로서 알 수 없다. 그로 인해 적당한 장비를 꾸리고 직접 플레이어가 경험하고, 이를 이겨가며 더 큰 성취감을 느끼게 하고자 한다.

## 1-2. 게임 소개

### 1-2-1. 게임 상세

* 싱글 플레이어, 1인칭 게임 (추후 전투 멀티 도입 가능)
* 상호작용을 통한 농사, 자원 판매, 무기 구매, 전투 등의 컨텐츠로 이루어져 있음
* 밤낮 시스템 적용을 통한 현실적 요소 활용
* 높은 자유도와 전투에서의 컨트롤 요소가 다양하여 10-20대를 타겟으로 삼고 있음.
* 장르: 농사 시뮬레이션, 액션RPG, 생존 경영

### 1-2-2. 게임 목표 아트 컨셉

## 1-3. 게임 스토리

### 1-3-1. 세계관

한때 인간과 마물이 함께 살던 –대륙, 어느 날 마물들이 전쟁을 일으키게 되고 인간들이 모두 말살 당한다. 이에 분노하게 된 신은 마물들을 봉인하였고 자신이 사랑하던 인간들이 다시 번영할 수 있도록 남은 마물들을 무찌를 이세계 용사를 차출하여 이 난관을 해결하고자 한다.

탑 근처의 마을에는 신비한 기계를 두어 용사가 자급자족하며 성장할 수 있는 기틀을 마련하였고, 용사가 사람을 구하게 된다면 그에 대해 좋은 효과를 얻을 수 있도록 다양한 공간 또한 마련해주었다.

하지만 다른 세계의 인간들도 곧 인간, 그들에게도 이득이 될 점이 있어야 하기에 신은 탑을 토벌한 최강의 용사에게 소원석과 많은 금화를 제공하기로 한다.

### 1-3-2. 게임 메인 스토리

국내 유일 랭커인 주인공은 Lv999보스와의 전투 중 승리를 앞두고 갑작스럽게 화면에 뜬 광고창으로 인해 흐름이 끊긴다. 중세시대 길거리에서나 볼 법한 광고창에 주인공은 짜증을 내며 버튼을 누른다.

눈을 떠보니 한 오두막의 침대, 나가보니 사람은 아무도 없는 작은 마을이 눈에 보인다. 오두막의 뒤편 창고에는 텅 빈 공간 속 한 개의 기계가 존재하고 있고, 마을 앞쪽에는 농사를 지으라는 듯 각종 농기구와 작은 텃밭이 위치해 있다.

‘<생계형 용사> 뒷산의 탑을 토벌하여 최강의 용사가 되어라’ 내가 용사라고?! 그럼 장비가 중요하지! 기계 상점 속 장비창을 눌러보니 골드로 살 수 있다고 명시 되어있는데 내 보유량은 0G… 다시 판매창을 눌러보니 작물밖에 존재하지 않는다.

그럼 내가 농사를 지어서 하나하나 구매해야 한다고?! 어쩐지 최강의 용사가 쉬울 리 없지… 그래도 해야지 어쩌겠어! 농사짓는 용사, 생계형 용사 시작이다!

# 2. 게임 스토리 요소

## 2-1. 플레이어

### 2-1-1. 플레이어의 집

* 플레이어의 집은 마을 가장 높은 곳에 위치하여 있다. 침대와 옷장이 구비되어 있으며, 플레이 시작 시 플레이어는 침대에서 눈을 뜨게 된다.
* 옷장을 통해 자신의 방어구를 변경할 수 있고, 침대에서 수면을 취함으로써 밤을 보낼 수 있다.
* 플레이어의 집 옆에 위치한 창고에는 의문의 기계가 위치해 있다.
* 사망 시 플레이어의 침대에서 스폰되며 밤은 자동으로 스킵된다.

### 2-1-2. 창고

* 플레이어의 집 근처 창고에는 철권 게임을 할 수 있을 정도로 오락실 게임기같이 생긴 기계가 한 개 있다. 플레이어가 창고에 들어서면 화면이 켜지면서 8비트의 음악이 나온다.
* UI를 통해 이용할 수 있으며, 주민 상점에서 교환할 수 없는 씨앗과 구역 보호권 등을 판매한다.
* 첫 화면으로 하단의 설명이 나오게 되며, 화면 오른쪽 상단에 설명 버튼을 구현하여 필요 시 다시 재생할 수 있도록 하였다.

“<생계형 용사>에 오신 것을 환영합니다!

갑자기 이동되어서 많이 놀라셨죠~?

당신도 최강의 용사가 될 수 있다! 무슨 소원이든 들어주는 소원석과 많은 황금을 원하시나요? 최강의 장비들을 꾸려 ‘탑’에 도전하세요!

죽음이 무서우신가요? 걱정하지 마세요! 저희 최첨단 SY시스템은 이세계에서 오신용사님의 고통을 최소화하며 언제든 다시 부활 할 수 있는 서비스를 제공하고 있습니다! 마치 게임처럼요!

또한 용사님의 빠른 성장과 자립을 돕기 위한 특별 아이템을 지급하였습니다. 확인 후 앞으로도 계속 저희 SY상점을 이용 부탁드립니다!”

## 2-2. 주민 상점

: 구역을 해금하면 순차적으로 주민 상점이 열리게 된다.

: 플레이어 성장에 필요한 최소 아이템들을 판매하는 상점부터 순차적으로 열리며 플레이어가 어떤 상점을 열지 선택이 불가하다.

### 2-2-1. 음식 상점

* 플레이어가 소지하고 있는 음식과 약간의 골드를 지불하면 버프가 포함되어 있는 음식을 구매할 수 있다.

### 2-2-2. 장비 상점

* 플레이어가 탑을 공략하기 위한 중요한 상점으로 골드를 지불하여 장비를 구매할 수 있다.

### 2-2-1. 농부 상점

* 골드를 지불하여 농사와 관련한 영구적 버프를 얻을 수 있다.

## 2-2. 평원

: 평원은 총 4개의 구역으로 구분되어 있으며 플레이어가 성장함에 따라 구역을 열 수 있다.

: 평원에서는 밤이 되면 동물들이 몬스터로 변한다.

: 잠겨 있는 구역은 가까이 다가가면 보이는 투명막으로 차단되어 들어갈 수 없다. 플레이어의 성장에 따라 잠긴 구역 앞 비석에 금액을 지불하면 구역이 열리게 된다.

### 2-2-1. 보라색

* 플레이어가 마을을 나왔을 때 가장 앞에 있는 지역으로 3개의 농지로 구성되어 있다.
* 식물을 키울 수 있다.
* 붉은색과 초록색 구역(이름 미정)으로 이동할 수 있는 갈래길이 존재한다.

# 3. 게임 메커니즘 요소

## 3-1. 농사

* 처음 생산 가능한 작물은 0,0,0이다.
* 작물의 생산 과정은 총 4단계이다

나무 : 작은 나무 > 큰 나무 > 작은 열매 > 큰 열매 > 수확

야채 : 작은 풀 > 큰 풀 > 작은 열매 > 큰 열매 > 수확

* 작은 열매 상태에서도 수확은 가능하나 수확 시 얻는 아이템은 없다.

3-2. 상점

: 상점의 운영시간은 9:00 – 18:00 이다.

: 초반에는 다양한 아이템들이 잠겨 있으나 플레이어의 성장에 따라 해금된다.

### 3-2-1. 구매

### 3-2-2. 판매

### 3-2-3. 장비

## 3-3. 평원 전투

* 밤이 되면 필드의 동물들이 몬스터로 변한다.
* 초반 구역의 몬스터들은 강하지 않고 약간의 보상을 제공한다.
* 플레이어 성장(구역 해금)에 따라 몬스터들이 점차 강해지며 그에 맞는 큰 보상을 제공한다.
* 야간 전투 중 사망할 경우 플레이어의 집으로 소환되며, 아이템을 전부 잃고 밤이 스킵되어 아침으로 전환된다.

## 3-3. 낮 밤 시스템

* 낮은 일반적인 상태로 날씨만 변경될 뿐 플레이에 크게 영향을 끼치지 않는다.
* 밤(18:00)가 되면 평원의 동물들이 몬스터로 변화하고 전투를 진행할 수 있다.
* 상점의 운영 시간은 낮에만 한정된다.
* 밤 시간에 침대 클릭 시 수면 상태로 전환되며 아침(6:00)에 깨어난다.

# 4. 게임 플레이

## 4-1. 씬 플로우