

게임 플레이 루틴

하루는 아침, 낮, 저녁, 밤으로 구성되어 각 시간대가 지나면 한턴이 지나는 것으로 총 4턴으로 진행된다.

플레이 흐름

- 던전 진행 -> 재료 수집 -> 상점 운영 -> 상점 업그레이드 -> 영토 확장 -> 도시 정비 -> 판매 품목 증가 -> 던전 진행(반복)

아침

- **상점 운영 준비:** 던전 탐험을 통해 가져온 아이템을 정리하거나 상점에 판매할 아이템의 가격을 설정하고 진열한다.
- **마을 상호작용:** 플레이어는 마을 내의 다양한 시설의 업그레이드를 진행하거나 작업을 수행한다.

낮(상점 운영)

- **상점 운영:** 상점을 열고 판매를 진행한다. 아이템이 판매되어 빈 진열대에 아이템을 채워 넣거나 손님 응대 및 도둑을 내쫓는다.
- **상점 대리인 고용:** 일정 비용을 지불하여 상점 대리인을 고용한다. 상점을 맡기면 자동으로 상점을 운영하며, 다음날 아침에 플레이어가 직접 운영하는 영업 이득보다는 낮은 영업 이득을 획득한다.
- **던전 탐험:** 낮 시간 동안 던전을 탐험하며 자원과 아이템을 수집할 수 있지만, 상점 대리인을 고용하지 않는 이상 낮 시간 상점 운영을 할 수 없게 된다.

저녁

- **던전 탐험 준비:** 던전 탐험에 필요한 용병을 고용하거나 장비나 포션을 구매하여 탐험을 준비한다.
- **마을 상호작용:** 플레이어는 마을 내의 다양한 시설의 업그레이드를 진행하거나 작업을 수행한다.

밤

- **던전 탐험:** 던전 탐험하며 자원과 아이템을 수집한다.
- **야간 상점:** 밤 동안 야간 상점을 운영한다. 야간 상점은 추가 수익을 얻을 수 있지만, 던전에는 갈 수 없게 된다.
- **용병 파견:** 일정 비용을 지불하고 용병을 던전에 파견시키면 다음날 아침에 용병들이 무작위 전리품을 가져온다.

| | | | |
|---------------------|-------|------------------|-------|
| 아침(대기) | 낮 | 저녁(대기) | 밤 |
| 상점 운영 준비 마을 상호작용 | 상점 운영 | 던전 탐험 준비 | 던전 탐험 |
| | 던전 탐험 | 용병 파견 마을 상호작용 | 주점 운영 |