


작성자 박재홍 01088352987

' Dead Island ' 아이디어 문서

목차	게임 아이디어 및 기본 설계
게임 컨셉	<p>4~6인 게임을 생각하고 있었습니다. 장르 : 운을 필요로 하는 탈출 생존 게임</p>  <p>핵심 컨셉 및 아이디어는 추억의 뽑기에서 가지고 왔습니다. 무작위로 폭탄을 설치하고 움직이는 도중 다른 플레이어가 밟고 터질 수도 있습니다.</p>
게임 플레이	<p>가장 처음 게임을 클리어하는 조건은 다음과 같습니다.</p> <ul style="list-style-type: none">- 다른 사람이 모두 죽으면 승리합니다.- 자원 조각들을 모아 섬을 탈출합니다. <p>각 플레이어들은 게임을 시작하기 전에 보드판에 자신만이 아는 곳에 임의로 폭탄을 설치합니다.</p> <p>섬에서 탈출을 하기 위하여 수색하여 자원을 모을 수 있습니다. 이동 중 폭탄에 있는 곳에 닿게 되면 체력을 잃게 됩니다.</p> <p>각 플레이어들은 다양한 능력들을 갖추고 있으며 직접 공격을 할 수도 있습니다.</p> <p>주사위 혹은 행동이라는 것을 사용하여 움직일 예정입니다.</p>

- 자신을 나타내 주는 개인 말이 필요할 예정입니다.
- 자신만 알고 있는 폭탄 설치 장소를 알려줄 보드판이 필요합니다.
- 보드판에 붙일 지역 번호 토큰들이 필요합니다.
- 캐릭터는 랜덤으로 뽑아야 하기 때문에 캐릭터 카드가 필요합니다.
- 자신의 체력을 나타내 줄 토큰 또한 필요할 것 같습니다.

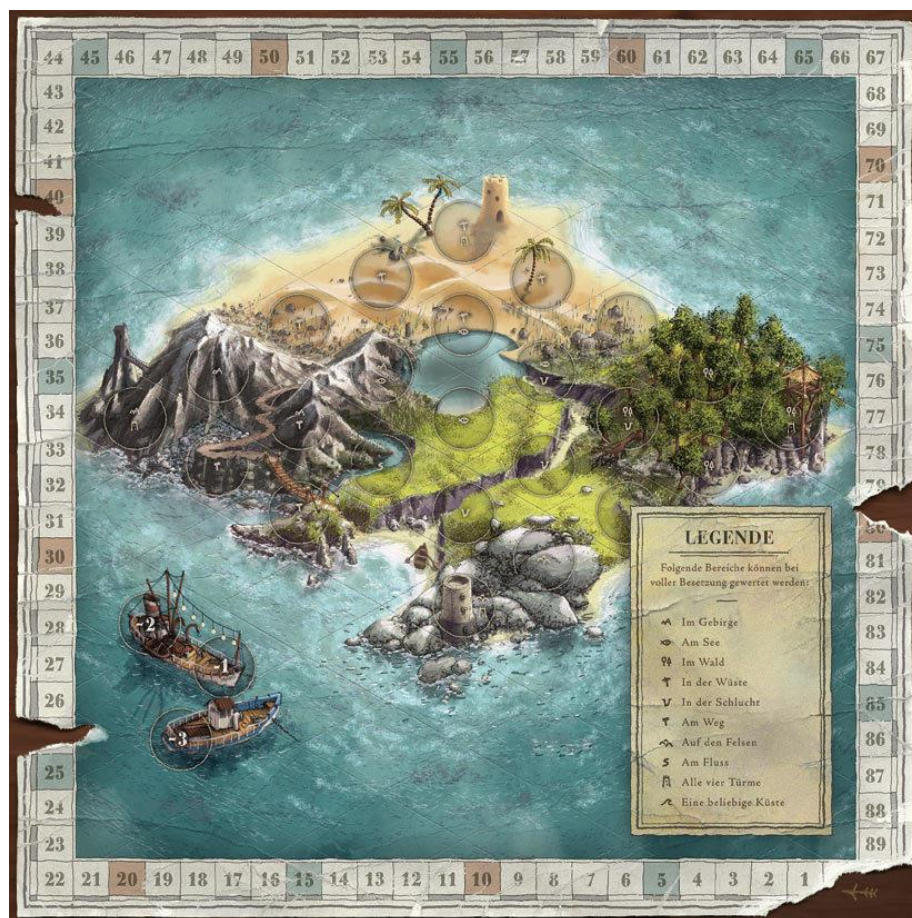
플레이맵 :

사각형 맵을 할 것인지 오각형 맵을 할 것인지는 미정.

만약 사각형 맵이라면 4개의 다른 대륙이

오각형이라면 5개의 대륙이 있을 예정이다.

컴포넌트 세팅



다양한 느낌의 대륙들이 있어 나오는 자원들이 각각 다릅니다.

목차

게임 아이디어 및 기본 설계

<p>룰 세팅</p>	<p>동선구조 외길이 아닌 지속적으로 돌 수 있는 구조를 생각하고 있으며 다른 대륙으로도 자연스럽게 이동이 가능합니다. (ex. 인생 게임 판 구조)</p> <p>탈출할 수 있는 곳은 지역별로 한 장소로 가야 탈출이 가능하다.</p> <p>체력을 회복할 수도 있으며 0이 되면 사망한다.</p> <p>각 플레이어들은 자신이 가지고 있는 자원들을 만나서 교환 할 수 있습니다. 자신이 아닌 다른 플레이어를 죽일 경우 가지고 있는 자원들을 흡수합니다.</p>
<p>예상 장단점</p>	<p>장점 :</p> <ul style="list-style-type: none"> - 자신이 설치한 폭탄에 다른 플레이어들이 당하는 것을 보고 재미를 느끼게 될 것입니다. - 매번 다른 곳에 폭탄을 설치하여 변칙성을 주어 새로운 재미를 느끼게 해줄 것입니다. - 상대방을 죽일 경우 자원을 얻을 수 있기 때문에 전략성이 늘어납니다. - 자원을 거래 할 수 있기 때문에 높은 전략성을 가지고 있습니다. <p>단점 :</p> <ul style="list-style-type: none"> - 전략성이 높은 게임일수록 다양한 예시가 생길 수 있기 때문에 규칙을 만들 때 신경을 많이 써주어야 합니다. - 캐릭터들의 밸런스 패치를 잘 조절하여 게임이 균등하게 해야 합니다. - 폭탄이 여러 개에 쌓일 경우 동시에 터지는 문제가 발생할 수 있습니다.