

[ 컨셉 기획서 ]

# Catan Island

소속 : 인하대학교 미래인재개발원 문화컨텐츠프로그래밍 개발

작성일 : 2020. 06. 27.

작성자 : 김예슬

# 목 차

## 1. 한 장 기획서

## 2. 기획 의도

### 2.1 테마

### 2.2 목적

### 2.3 타겟

## 3. 세계관

### 3.1 프롤로그

### 3.2 배경 스토리

### 3.3 캐릭터

### 3.4 모험 지역

## 4. 시나리오 및 대사

## 5. 게임 컨셉

### 5.1 아트 & 사운드

### 5.2 플레이

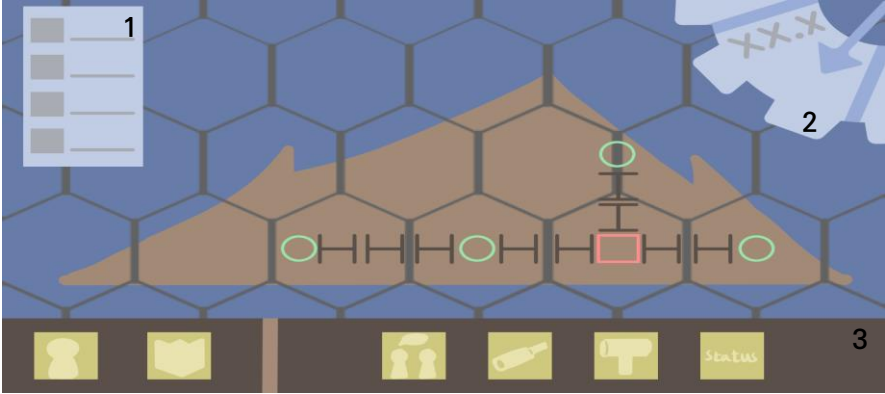


## 6. 주요 시스템

## 7. 흐름

## 8. 사업 컨셉

## 9. 자료 출처

## 1. 한 장 기획서

제목	카탄 : 섬 개척 시뮬레이션
개요	섬을 개척해서 살기 좋은 곳으로 만드세요. 예측 불가능한 미래에 대비하세요.
게임 화면 예상도	
	
<p>1) 보유 자원</p> <p>2) 날짜</p> <p>3) 인터페이스</p> <p>- 인구수, 만족도(치안) / 교역, 탐험, 건설, 현재 상태</p>	
특징	
<p>1) 랜덤하게 일어나는 이벤트</p> <div data-bbox="341 1375 1267 1585">  <div> <div>도둑</div> <div>자원 2배</div> <div>풍랑 효과</div> <div>없음</div> </div> </div> <p>2) 섬을 발전시키기 위한 여러 노력</p> <div data-bbox="341 1675 1321 1886">  <div> <div>건설</div> <div>교역</div> <div>인구수</div> <div>만족도(치안)</div> </div> </div>	
캐치 프라이즈	교역을 통해, 섬을 발전시키세요 살기 좋은 섬을 개척하세요

## 2. 기획 의도

### 2.1 테마

중세시대 느낌이 나는 판타지 세계에서 나만의 섬을 개발하고, 토지와 작위를 얻을 수 있다.

### 2.2 목적

- 1) 카탄 게임을 아는 사람은 반가움을 느낄 수 있다.
- 2) 나만의 섬을 개발하는 즐거움을 얻을 수 있다.
- 3) 예측할 수 없는 미래에 대해 기대와 절망을 느낄 수 있다.

### 2.3 타겟

- 1) 전체 이용가
- 2) 카탄 게임을 아는 사람들
- 3) 개발 시뮬레이션 게임을 좋아하는 사람들

### 3. 세계관

#### 3.1 프롤로그


수 년간의 왕위전쟁으로 혼란해진 나라를 빠르게 진정시킨 스텔라 국왕, 이런 뛰어난 능력에도 불구하고 자신의 지지 세력이 약하다는 문제를 가지고 있었다. 지지 세력을 확장하기 위해 왕국 내의 모든 청년들에게 미 개척지를 발전시켜온다면 영토와 작위를 약속하는 공고를 내렸고, 이를 본 루이스는 새로운 섬을 찾아 떠나고, 사람의 손길이 닿지 않은 미지의 섬을 발견하게 된다.


#### 3.2 배경 스토리


노버트 대륙의 끝자락에 위치한 알레이 왕국. 넓은 들판으로 유명한 이 왕국에서 수 년간 왕위 후계자들의 치열한 왕권 다툼이 일어났고, 이로 인해 많은 귀족들과 왕위 후계자들이 목숨을 잃었다. 왕의 막내 딸인 스텔라는 이러한 상황 속, 2년 전에 왕좌에 오르게 되었다. 그는 빠르게 혼란한 정세를 안정시키고자 노력했고, 짧은 시간 만에 정세를 안정시킬 수 있었다. 하지만, 어리고 여자란 이유로 반대하는 세력들이 아직도 있다는 사실에 고심하게 되었다. 지지세력을 키우기 위해 방법을 생각하던 중, 한 가지 묘책을 떠올리게 된다. 얼마 후, 전국의 젊은 청년들에게 '왕국의 미 개척지를 찾아서 성공적으로 개척을 완료한다면 그 토지를 하사함과 동시에 작위를 내릴 것을 약속한다. 기한은 이 공고를 받은 날짜로부터 2년으로 제한한다.'란 공고가 내려지게 되었다. 루이스와 그의 절친한 친구인 엘노어도 이 공고를 보게 되었고, 둘이 의기투합하여 새로운 섬을 찾아내게 되는데...

### 3.3 캐릭터

#### 1) 주요 캐릭터


이름	루이스 카탄(Louis Catan)	나이	20 후반 ~ 30 초반
성별	남/여	직업	탐험가
캐릭터 이미지			
외모	<p>[ 헤어스타일 &amp; 눈 색 ]</p> <p>흑발 &amp; 밝은 갈색 눈(빛 받으면 황토색)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 남 : 앞머리가 있는 일반적인 헤어스타일</li> <li>- 여 : 앞머리가 있고, 허리까지 오는 긴 포니테일 + 붉은 손수건</li> </ul> <p>[ 의상 ]</p> <p>상의 : 흰색 셔츠, 검은색 조끼, 갈색 허리띠, 갈색 긴 코트</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 남 : 왼팔에 붉은 손수건 묶고 있다.</li> </ul> <p>하의 : 검은색 긴 바지</p> <p>신발 : 발목까지 오는 검은색 워커</p>		
성격 및 특징	<p>플레이어 캐릭터. 플레이어의 선택에 따라 성별이 결정된다.</p> <p>중립 - 미정</p> <p>모험심이 강하다. 공과 사가 뚜렷하고 은근히 과시욕이 있다. 살짝 차가워 보이는 인상을 가지고 있다. 친구 엘노어와 함께 무역상 일을 하던 중 국왕의 공고를 보고 여정을 떠나 새로운 섬을 발견한 후, 자신의 이름을 따서 섬에 이름을 붙인다. 이 후, 섬을 탐험하고 개척하는데 힘을 쓰고 있으며 필요한 정보나 자원들은 친구를 통해서 해결하고 있다.</p>		

이름	엘노어 하트(Ellnore Hart)	나이	20 후반 ~ 30 초반
성별	여/남	직업	무역상
캐릭터 이미지			
외모	<p>[ 헤어스타일 &amp; 눈 색 ]</p> <p>애쉬 블론드, 녹안</p> <p>- 남녀 공통 : 2:8 반 깐 앞머리, 짧은 머리를 묶고 있다.</p> <p>[ 의상 ]</p> <p>상의 : 흰색 셔츠, 허리까지 오는 푸른빛 케이프</p> <p>하의 : 짙은 푸른색의 긴 바지</p> <p>신발 : 종아리 덮는 부츠</p> <p>시간이 지나고, 섬이 발전할수록 의상이 화려해진다.</p> <p>( 색상 변화 : 파랑 -&gt; 노랑 -&gt; 빨강 )</p>		
성격 및 특징	<p>플레이어의 선택에 따라 성별이 결정된다.</p> <p>게임 내에서 튜토리얼 및 조력자의 역할을 담당한다.</p> <p>혼돈 중립 - 자유분방</p> <p>루이스의 오랜 동네 친구로, 굉장히 준수한 외모를 가지고 있고 본인도 그 사실을 알고 있다. 굉장히 능글맞은 성격을 가지고 있고, 말재주가 좋아서 큰 거래를 몇 번 성공시켜 유망한 무역상으로 이름이 알려지고 있다. 국왕의 공고를 보고 루이스와 같이 여정을 떠났고 섬을 발견하게 되었다. 이 후, 친구에게 도움이 되기 위해 본업으로 돌아와서 여러 정보를 얻고 무역 일을 진행하고 있으며, 카탄 섬에 대해서 좋은 소문을 퍼뜨리고 있다.</p>		

이름	스텔라 엔비스 알레이 (Stella Enfys Arleigh)	나이	20 초반
성별	여	직업	국왕
캐릭터 이미지			
외모	<p>[ 헤어스타일 &amp; 눈 색 ]</p> <p>짧은 샌디 &amp; 카라멜 느낌의 금발, 푸른빛이 도는 회안</p> <p>[ 의상 ]</p> <p>기본 의상 : 금색과 은색 등으로 꾸며진 검정색 계열의 제복</p> <p>공식적인 자리일 때, 붉은 색의 망토와 왕을 상징하는 금색 지팡이를 소지한다</p>		
성격 및 특징	<p>질서 선 - 개혁자, 성인</p> <p>알레이 왕국의 국왕. 날카로운 인상과 이에 걸맞은 차가운 성격을 가지고 있다. 날씬한 체격, 큰 키.</p> <p>혼란한 정세를 빠르게 잠재울 만큼 정치적으로 뛰어난 능력을 가지고 있다. 이러한 능력과 별개로 지지세력이 불안정하였고, 이를 해결하기 위해 전국의 청년들에게 공고를 내린다.</p>		



## 2) NPC

이벤트 NPC	<p>랜덤 이벤트를 통해서 등장하는 NPC</p> <p>이벤트에 따라서 이름이 있는 NPC가 등장할 수 있다.</p>
캐릭터 이미지	 <p>도둑   자경단   기사   기사단장</p>
캐릭터 소개	<p>도둑 (기본 이름 : 드류/Drew)</p>
	<p>[ 등장 조건 및 역할 ]</p> <p>랜덤 이벤트에서 도둑이 나올 경우 등장한다.</p> <p>일정 이상의 인구수부터 발생하며, 인구가 늘어날 수록 확률이 증가한다.</p> <p>획득할 수 있는 자원의 절반을 강탈해간다.</p> <p>등장 시 만족도가 일정량 감소, 일정 횟수 이상 등장 시 큰 폭으로 감소한다.</p>
	<p>[ 생김새 ]</p> <p>흑발, 흑안의 평범한 헤어스타일과 눈 색</p> <p>후드를 쓰고 있어 얼굴이 잘 보이지 않는다.</p> <p>튜닉 느낌의 진청색 긴 후드, 황토색 바지, 갈색 신발을 착용하고 있다.</p>
	<p>자경단 (기본 이름 : 핀/Fynn)</p>
	<p>[ 등장 조건 및 역할 ]</p> <p>도둑이 특정 횟수 이상 등장했고, 일정 미만의 인구수부터 발생한다.</p> <p>도둑이 강탈해 가는 자원의 양을 일정량 감소 시킨다.</p> <p>등장 시 만족도 퍼센트가 일정량 상승한다.</p>
	<p>[ 생김새 ]</p> <p>흑발, 흑안의 평범한 헤어스타일과 눈 색</p> <p>짙은 녹색 스카프로 얼굴을 반 정도 가렸고, 한 손에는 나무 몽둥이가 있다.</p> <p>튜닉 느낌의 녹색 상의, 짙은 황토색 바지, 갈색 신발을 착용하고 있다.</p>

	기사 (기본 이름 : 카메론/Kameron)
	<p>[ 등장 조건 및 역할 ]</p> <p>도둑이 특정 횟수 이상 등장했고, 일정 이상의 인구수부터 발생한다.</p> <p>도둑이 강탈해 가는 자원의 양을 대폭 감소 시킨다. (자경단 상위 호환)</p> <p>등장 시 만족도가 상승한다.</p> <p>[ 생김새 ]</p> <p>흑발, 흑안의 평범한 헤어스타일과 눈 색</p> <p>가벼운 가죽 갑옷과 가죽 롱 부츠를 착용하고, 허리에 한손검을 장비하고 있다.</p>
	기사단 (기본 이름 : 리암/Liam)
	<p>[ 등장 조건 및 역할 ]</p> <p>기사가 특정 횟수 이상 등장할 경우 발생한다.</p> <p>등장 시 더 이상 도둑이 발생하지 않고, 만족도 퍼센트가 대폭 상승한다.</p> <p>기사의 상위호환 NPC 이다.</p> <p>이름 + 경의 칭호로 불린다.</p> <p>[ 생김새 ]</p> <p>회색의 짧은 머리와 비취색 눈 색</p> <p>풀 플레이트 갑옷을 입고 있고, 허리에 양손검을 장비하고 있다.</p>

### 3.4 모험지역



#### [ 노버트(Norbert) 대륙 ]

찬란한 북쪽이라는 이명으로 잘 알려진 대륙, 아름다운 자연 환경과 사시사철 따뜻한 날씨로 유명하다. 이러한 자연환경 덕분에 관광사업과 예술분야, 농축산업 등 여러 부분에서 눈부신 발전을 이룰 수 있었다. 살기 좋은 환경을 가지고 있기 때문에 여러 왕국과 소수 부족으로 이루어진 마을 등이 존재하며, 다양한 인종들과 많은 사람들이 살고 있다. 지역별로 조금씩 다른 부분은 있으나, 대륙 전체에서 중세시대 느낌의 건물 양식과 복장을 볼 수 있다. 대표적인 왕국 중 하나로는 알레이 왕국이 존재한다.

#### [ 알레이(Arleigh) 왕국 ]

노버트 대륙의 가장 동쪽에 위치한 거대한 왕국. 왕국의 역사가 오래되지 않는다고, 넓고 아름다운 들판으로 유명하다. 대체로 따뜻한 날씨를 보이나, 때때로 거센 풍랑이 일어날 때가 있다. 약 5년에 걸친 왕위 전쟁으로 인해 한동안 왕국 상황이 어지러웠으나, 2년전 스텔라가 즉위하고 빠르게 진정되었다.

## >> 세부사항

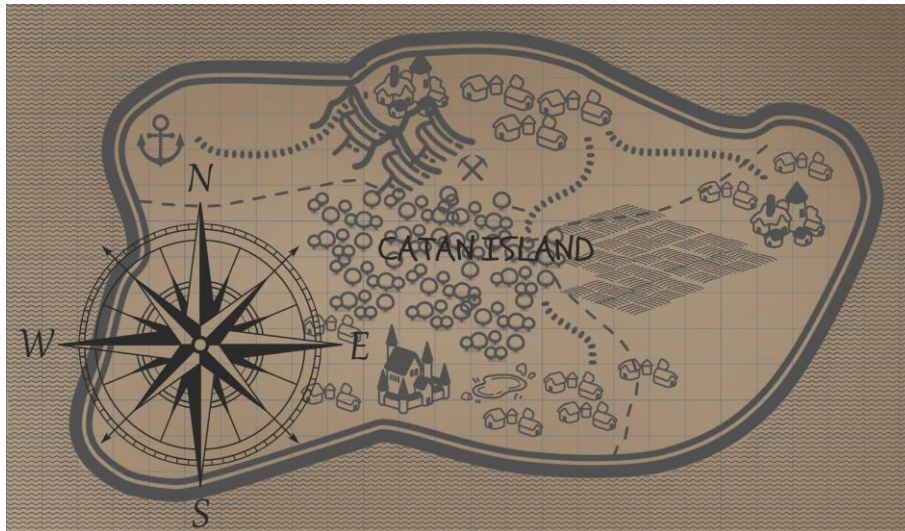
정치체제 : 전제 군주제, 스텔라가 왕위에 오르면서 최초의 여왕이 되었다. 강력한 왕권으로 철권 정치를 펼쳤으나 왕위 전쟁과 스텔라의 즉위로 인해 현재는 많이 약해진 상황이다.

신분제도 : 국왕, 귀족/기사(단, 귀족의 사병 느낌), 시민

통화 : 물물교환과 금화, 은화, 동화를 사용한다. 물물교환이 불가능할 경우에 금화 등을 사용해서 거래를 진행한다. 1 금화 = 100 은화 = 1,000 동화의 가치를 가진다. 일반 시민 1인 기준으로 한달 생활비로 약 30 금화 정도가 사용된다. (약 150만원)

달력 : 365일, 24시간제

생활 양식 : 왕국 이름처럼 넓은 들판이 많으며, 이 곳에서 재배한 쌀과 밀을 주식으로 삼는다. 또한, 왕국에 바다가 있는 만큼 무역업도 굉장히 발전되었고 무역상들 전문적으로 양성하는 학원도 존재한다. 여행을 좋아하는 젊은 청년들이 주로 도전하고 있으며 이들은 노버트 대륙을 포함한 여러 지역을 돌아다니면서 거래를 하고 정보를 가져오는 중요한 역할을 한다.



## [ 카탄 섬 ]

최초 발견자는 루이스 카탄과 엘노어 하트. 알레이 왕국에서 그리 멀지 않은 곳에 위치한 섬이다. 최초 발견자 중 루이스의 성을 따서 카탄 섬이라는 이름이 붙었다. 섬을 개척하기 위한 여러 자원들이 많이 발견되고, 따뜻한 기후를 가지고 있어서 정착하기에 좋은 조건을 가지고 있다. 엘노어가 무역을 하면서 소문을 낸 덕택에 많은 사람들의 이목이 쏠리고 있고, 이주를 희망하는 사람도 증가하는 추세다. 영지로 인정받기 위해서는 일정 수 이상의 인구수를 달성해야 한다.

## >> 세부사항

섬 탐험 & 개발 : 섬을 탐험하면서, 어떤 지형이 있는지 확인할 수 있고 그곳에 마을을 건설하여 자원을 얻거나 도로를 건설하여 탐험 지역을 넓힐 수 있다. 또한, 충분한 자원이 모였을 경우 마을을 도시로 업그레이드 해서 얻을 수 있는 자원 양을 늘릴 수 있다. 마을 혹은 도시를 건설하는데 정해진 시간이 소요되며, 건설이 완료된 후 정해진 시간이 지날 때마다 해당 자원을 얻을 수 있다.

발견 가능 자원 : 금속(광산), 나무(숲), 양(초원/풀숲), 벽돌(흙), 밀(들판)

이 자원들이 모두 생산되는 것이 아니기 때문에, 무역상과의 거래가 필수적으로 요구된다.

무역상과의 거래 : 물물 교환, 판매 및 구매, 정보 획득 및 퀘스트(의뢰 등)



#### 4. 시나리오 및 대사

Scene #01 - 1 : 알레이 왕국의 역사	
발생 조건	처음 게임을 시작한 후 자동 발생
목표 미션	자동 스토리 진행
카메라 및 연출	
아래에서 위로, 멀어지면서 왕좌를 비춘다. 멀어지면서 왕좌를 두고 다투는 사람들이 생겼다가 없어지고 왕좌는 피로 물든다. 주변엔 부러진 무기들과 핏자국들이 늘어난다. 왕좌가 한 화면에 다 들어오게 되면 화면 깜박임 이후 스텔라가 앉아있다. 스텔라의 복장은 대관식 복장 어두운 느낌의 BGM이 나오고 화면 가운데에 대사가 출력되고 사라진다.	
대사	
노버트 대륙의 동쪽에 위치한 알레이 왕국은 수 년간의 왕위 전쟁이 일어났고, 수많은 사상자가 나왔다. 이런 혼란한 상황 속에서 스텔라는 왕좌에 오르게 된다.	

Scene #02 - 1 : 카탄 섬의 발견	
발생 조건	Scene #01 이후 자동 발생
목표 미션	자동 스토리 진행
카메라 및 연출	
따뜻한 햇살이 배를 비추고 있다. 배에서 내려 카탄 섬을 보고있는 엘노어와 루이스의 뒷모습 밝은 BGM, 화면 하단에 이들의 대사가 번갈아가면서 출력된다.	
대사	
엘노어 : 새로운 섬이야! 우리가 해냈어!! (기뻐하던 중 갑자기 표정이 어두워지더니 팔짱을 끼고 고민하기 시작) 루이스 : (고개를 끄덕이며) 그러게.. 우리가 해냈네.. 근데 무슨 생각해? 왜 갑자기 정색을 하고 그래? 엘노어?? (대답 없는 엘노어를 쳐다보고 있음) 엘노어 : (루이스가 부르는 소리가 들리지 않는 듯 대답이 없다.) (잠시 후, 표정이 밝아지면서 박수) 좋아! (루이스를 쳐다봄, 본인의 생각이 굉장히 마음에 든다는 목소리로) 여긴 우리가 처음 발견했으니까, 네 이름을 따서 카탄 섬이라고 이름 붙이자!! 내가 생각해도 정말 맛있는 생각인 거 같아! 루이스 : (굉장히 당황한 표정이나 싫어하는 내색은 없음) 뭐.. 뭐라고? 내 의견은??	

## 5. 게임 컨셉

### 5.1 아트 & 사운드

전체적인 스타일	2D 그래픽 깔끔한 무테 디자인
참고 자료	<div data-bbox="437 555 1388 1081">  <p>[ Reus ]</p> </div> <div data-bbox="437 1198 1388 1724">  <p>[ Turmoil ]</p> </div>



## 2) 캐릭터

기본 설정	<p>중세 시대 복장을 기본으로 한다.</p> <p>중성으로 설정된 캐릭터들을 고려해서 유니섹스 디자인으로 디자인해야 한다.</p>
참고 자료	<div data-bbox="485 454 901 907">  </div> <div data-bbox="925 454 1335 907">  </div> <div data-bbox="841 911 975 954">[ 탐험가 ]</div> <div data-bbox="499 1021 753 1400">  </div> <div data-bbox="774 1021 1085 1400">  </div> <div data-bbox="1090 1021 1321 1400">  </div> <div data-bbox="841 1404 975 1447">[ 무역상 ]</div> <div data-bbox="585 1516 858 1971">  </div> <div data-bbox="880 1516 1232 1971">  </div> <div data-bbox="853 1975 962 2018">[ 국왕 ]</div>





[ 시민 ]

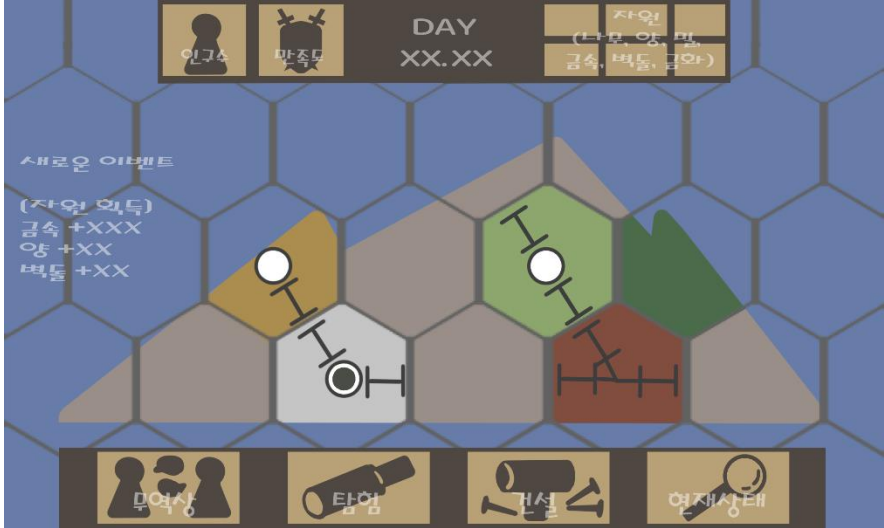


[ 기사 ]



[ 기사단장 ]

### 3) 배경 & UI

참고 자료	
	
+) 이해를 돕기 위해 UI 위에 해당 내용이 작성되어 있음	
설명	
<ul style="list-style-type: none"> <li>- 육각형 타일 위에 바다와 섬이 그려지고, 위 아래에 UI가 존재한다.</li> <li>- 위의 UI를 통해 인구수, 만족도, 자원 등을 확인 할 수 있고, 진행 시간을 알 수 있다.</li> <li>- 화면 좌측에서 이벤트 발생과 자원 획득 등의 로그를 확인 할 수 있다.</li> <li>- 미 탐험 지역과 탐험 완료 지역의 타일 색을 다르게 한다. 이때, 해당 지역에 존재하는 자원 색상으로 타일 색상이 정해진다.</li> <li>- UI는 픽토그램을 이용하여 알아보기 쉽고 깔끔하게 표현한다.</li> </ul>	

### 4) 사운드

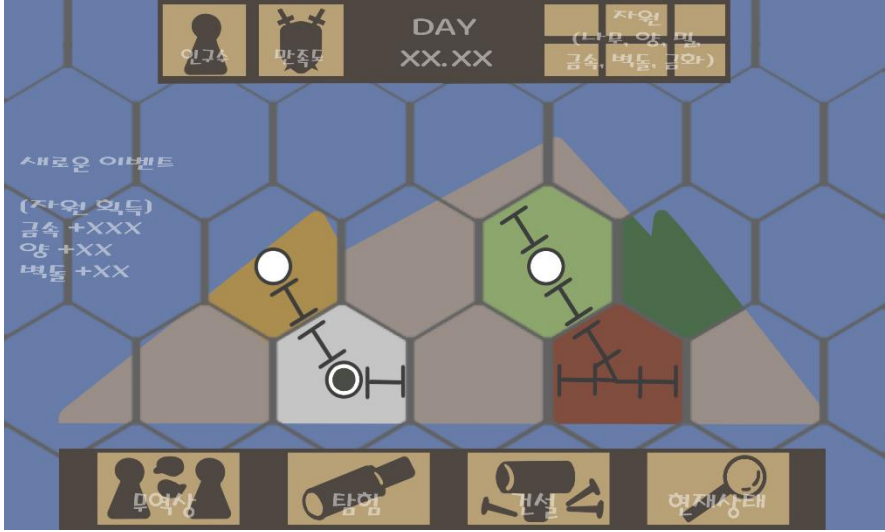
배경음악 및 효과음	<p>조용한 느낌의 배경음악이 기본으로, 이벤트에 따라 변경될 수 있다.</p> <p>이벤트가 발생할 때 특정한 알림 음이 발생한다.</p> <p>UI를 누를 때마다, 버튼 음이 발생한다.</p>
------------	---

## 5.2 플레이 컨셉

장르	스토리 개발 시뮬레이션
플랫폼	모바일
입력 방법	터치
그래픽	2D
태그	전체 이용가, 스토리, 전략, 탐험, 개발, 시뮬레이션, 싱글 플레이어, 자원관리, 2D, 멀티 엔딩
참고사항	
<p>자유로운 탐험과 개발</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- 플레이어는 원하는 지형을 탐험할 수 있고, 원하는 건물을 건설하여 개발을 진행할 수 있다.</li></ul> <p>목표와 목표 기간 존재</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- 게임의 엔딩을 보기 위한 목표가 존재하며, 이를 완료해야 하는 기간이 존재한다.</li><li>- 또한, 성공 여부에 따라 엔딩이 변경된다.</li></ul> <p>게임에 접속했을 경우에만 게임 시간이 흐른다. (방치형 게임이 아니다.)</p> <p>이어하기 기능을 위한 세이브, 로드 기능이 존재한다.</p> <p>멀티 엔딩이 존재한다. (성공 / 실패)</p>	

## 6. 주요 시스템

### [ 게임 UI ]

참고 자료
 <p data-bbox="606 1032 1235 1066">+) 이해를 돕기 위해 UI 위에 해당 내용이 작성되어 있음</p>
설명
<ol style="list-style-type: none"> <li>1) 인구수 : 게임의 엔딩 조건 중 하나, 주어진 목표까지 달성 시켜야 성공 엔딩을 볼 수 있다.</li> <li>2) 날짜 : 게임 진행 시간을 알 수 있다.</li> <li>2) 만족도 : 게임의 엔딩 조건 중 하나, 이벤트와 건설에 따라서 증감한다.</li> <li>3) 자원 : 사용되는 자원들이 표시된다. 나무, 양, 밀, 금속, 벽돌, 금화가 각각의 구역에 표시된다.</li> <li>4) 로그 창 : 게임 화면의 좌측에 이벤트 발생, 자원 획득 등의 로그가 출력된다.</li> <li>5) 타일 : 각각의 타일은 선택해서 정보를 볼 수 있으며, 탐험 / 건설 / 현재 상태 등의 모드일 경우 모드에 맞는 작업이 실행된다.</li> <li>6) 무역상 : 해당 지역으로 이동하여 무역상 NPC 를 만날 수 있다.</li> <li>7) 탐험 : 비 탐험 지역을 탐험하여 맵을 밝힐 수 있다.</li> <li>8) 건설 : 탐험이 완료된 지역에 건물을 건설 할 수 있다.</li> <li>8) 현재 상태 : 목표 내용과 일자, 남은 기간이 팝업 창 형식으로 표시된다.</li> </ol>

## [ 무역상 ]

### 참고 자료



+) 이해를 돕기 위해 UI 위에 해당 내용이 작성되어 있음

### 설명

무역상과의 대화를 통해서 자원을 교환하거나 사고 팔 수 있고, 퀘스트를 진행할 수 있다. 대화 창은 팝업 창 형태로 등장하며, 무역상의 이미지는 좌측, 플레이어의 이미지는 우측에 위치한다.

### [ UI 설명 ]

#### 1) 물물교환

카탄에서 진행되는 물물교환과 동일하다. 플레이어는 자신의 자원을 이용해서 필요한 다른 자원으로 교환할 수 있다. 단, 항상 성공한다는 보장은 없으며 무역상이 원하는 물건을 들고 오지 않을 수 도 있다.

#### 2) 거래(판매/구매)

금화로 필요한 자원을 사거나 필요 없는 자원을 팔아서 자원을 얻을 수 있다.

#### 3) 대화

세계관 내 사건들에 대해 알 수 있다.

#### 4) 퀘스트

대화를 통해 퀘스트를 받을 수 있으며, 특정 자원이나 금화를 이용해서 완료 할 수 있다. 퀘스트 완료까지는 일정한 날짜가 소요되며, 완료 시 보상을 얻을 수 있다.

## [ 섬 탐험 및 개발 ]

### 1) 탐험

게임을 처음 시작할 경우, 첫 시작 타일 이외에 타일들이 보이지 않는다. 플레이어는 원하는 섬 타일을 선택해서 탐험을 할 수 있고, 일정 일이 지난 후에 해당 지역의 탐험이 완료 될 경우 어떠한 지역인지 확인 할 수 있다. 탐험이 완료된 지형은 각각 생산되는 자원에 맞는 색상으로 변경된다. 이후, 건설을 통해 섬을 개발할 수 있다.

### 2) 개발

탐험을 통해 지형이 확인되면 일정 자원을 사용하여 마을과 도로, 혹은 기존 마을을 도시로 건설 할 수 있다. 건설이 완료되면 각각 일정량의 만족도가 상승한다.

카탄과는 다르게 마을과 도시, 도로가 육각형 타일의 내부에 건설된다. 또한, 카탄의 건설 규칙을 적용해서 연달아 마을 건설을 할 수 없고, 최소 도로 2 개 이상을 사이에 두고 마을과 도시를 건설할 수 있다.

## [ 시간 제한 ]

턴 개념이 아니라, 날짜가 자동으로 흘러가는 방식으로 진행된다.

## [ 랜덤 이벤트 ]

일정 일에 도달할 때마다 랜덤 이벤트가 발생된다.

좋은 효과, 나쁜 효과의 여러 이벤트가 존재하며, 게임의 흐름에 영향을 줄 수 있다.

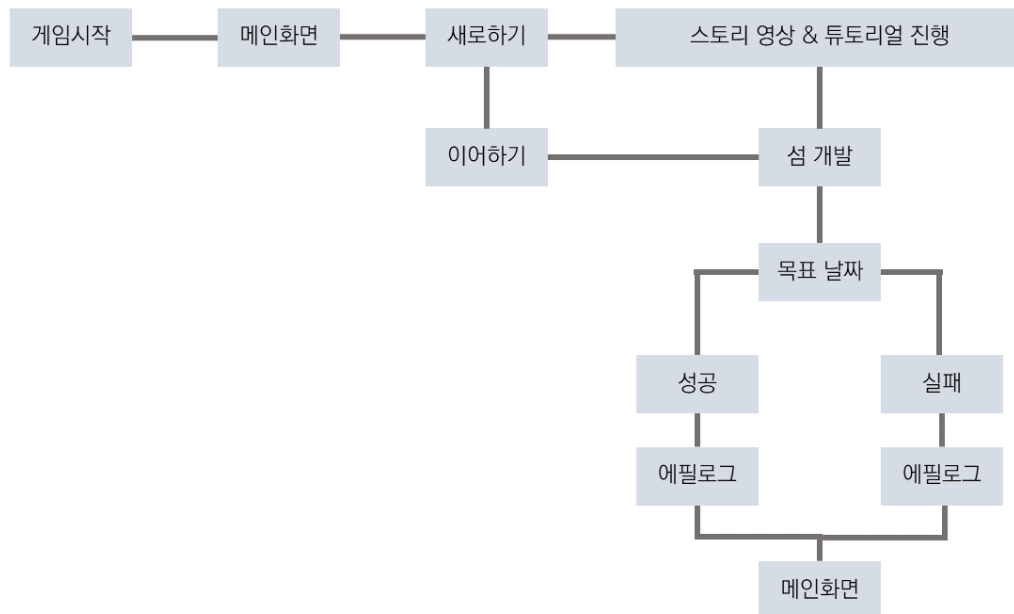
ex) NPC 발생 이벤트(도적, 자경단, 기사, 기사단장 등), 획득 자원 량의 변경 이벤트,

무역상의 등장 여부 이벤트, 아무런 일도 일어나지 않는 이벤트

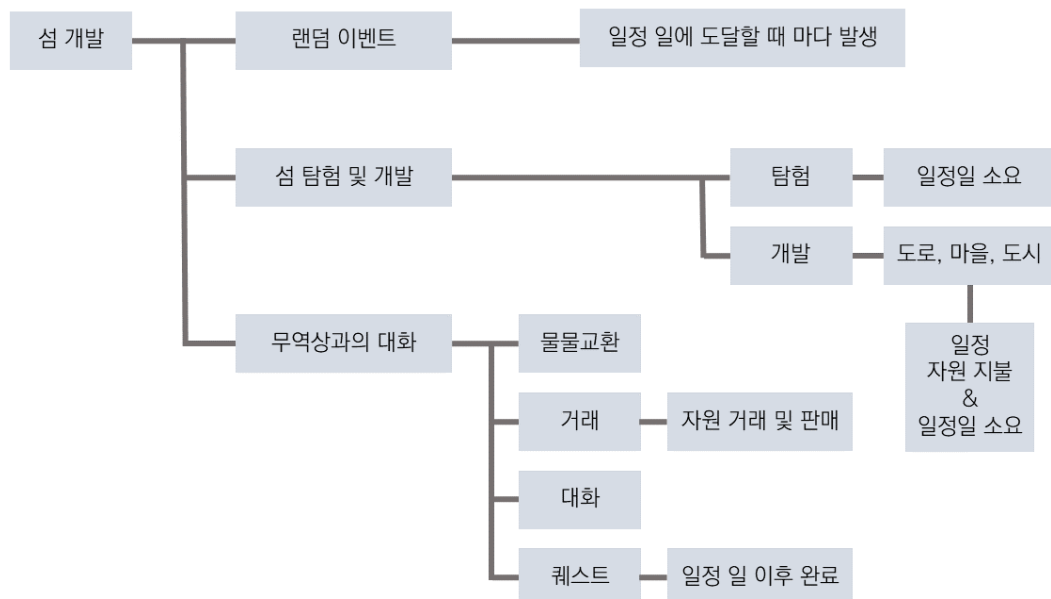
## 7. 흐름

### [ 게임 진행 ]

#### 1) 게임 진행 순서



#### 2) 섬 개발의 구체적인 목록 및 순서



## 8. 사업 컨셉

### 1) 경쟁상대

타 개발 시뮬레이션 게임

### 2) 유료화 모델

- 획득 자원 량이 증가하는 아이템
- 랜덤 이벤트에서 부정적인 효과를 막아주는 아이템
- 목표 기간을 늘려주는 아이템
- 퀘스트 보상이 증가되는 아이템

등 긍정적인 효과를 증폭시켜 주거나 부정적인 효과를 막아주는 아이템을 소액 결제 형식으로 제작할 수 있다.



## 9. 자료 출처

### [ 그래픽 ]

Turmoil – <https://store.steampowered.com/app/361280/Turmoil/>

Reus – <https://store.steampowered.com/app/222730/Reus/?l=koreana>

### [ 의상 ]

#### 1) 탐험가

핀터레스트 – <https://www.pinterest.co.kr/pin/779333910507950401/>

핀터레스트 – <https://www.pinterest.ch/pin/383368987005800829/>

#### 2) 무역상

핀터레스트 – <https://www.pinterest.fr/pin/528961918736386872/>

핀터레스트 – <https://www.pinterest.ie/pin/583427326714632272/>

싱글 숄더 케이프 – <https://h5.ko.aliexpress.com/item/4000411742426.html>

#### 3) 국왕

핀터레스트 – <https://www.pinterest.co.kr/pin/864198615975943289/>

핀터레스트 – <https://www.pinterest.co.kr/pin/728386939706621124/>

#### 4) 시민

핀터레스트 – <https://www.pinterest.co.kr/pin/226657793732811933/>

## 5) 기사

핀터레스트 - <https://www.pinterest.co.kr/pin/659284832934409403/>

핀터레스트 - <https://www.pinterest.co.kr/pin/297167275405968035/>

## 6) 기사단장

핀터레스트 - <https://www.pinterest.co.kr/pin/411516484694835063/>