

CATAN ISLAND

인하대학교 문화 콘텐츠 프로그램 개발반
김예슬

목차

〉 게임 개요 & 재미 요소

〉 게임 구성

- 화면
- 캐릭터
- 주요 시스템
- 진행 흐름

〉 수익 모델

게임 개요 & 재미 요소

〉 게임 개요

한 명의 탐험가가 되어 개발되지 않은 미지의 섬 「카탄」에서
자원을 모아 섬을 개발해 나가는 게임

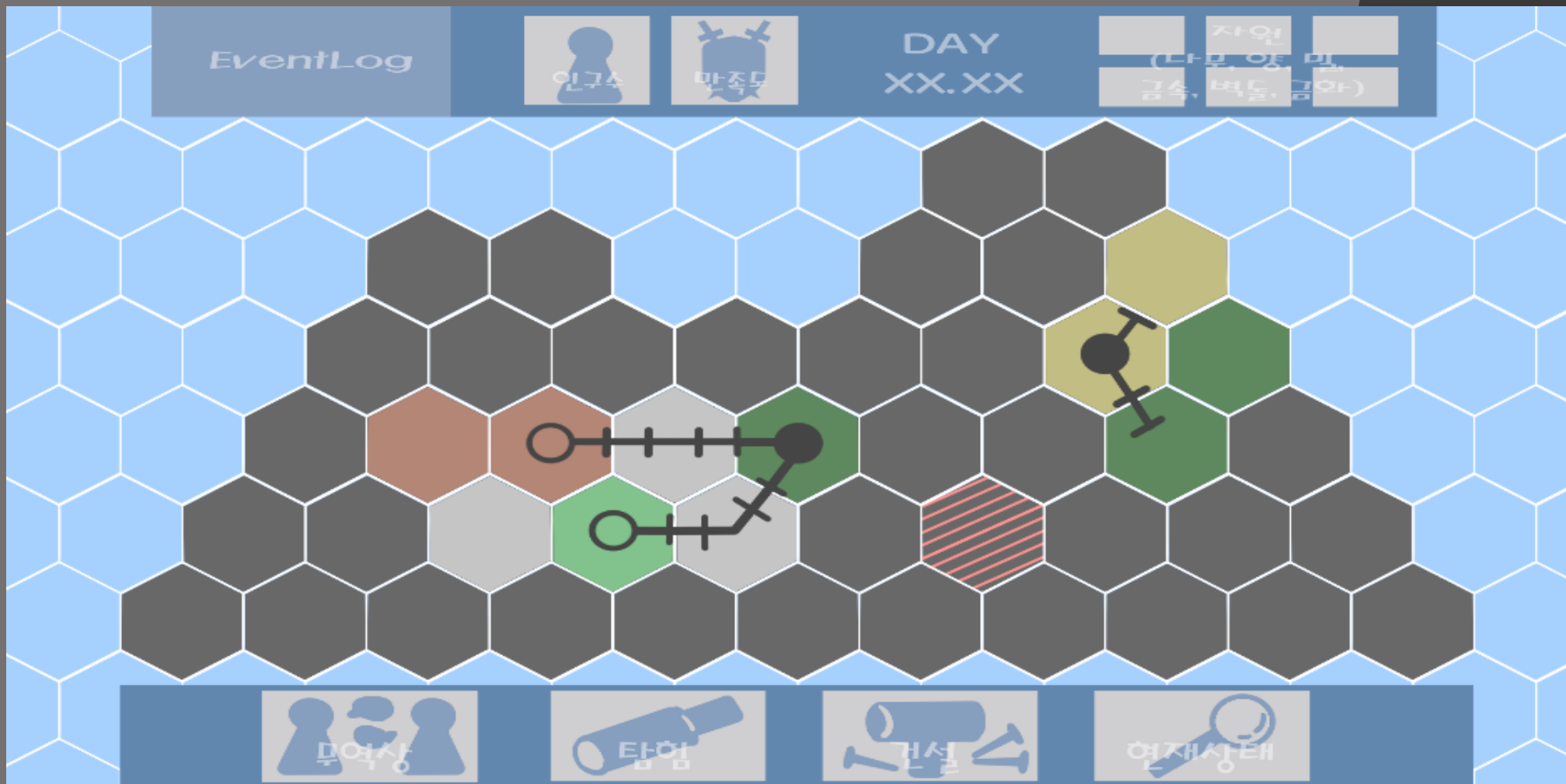
〉 재미 요소

미지의 섬을 개발하는 즐거움

스토리 & 멀티 엔딩

랜덤 이벤트로 인한 기대감과 불안감

게임 구성 _ 화면



메인 화면

게임 구성 _ 캐릭터



플레이어

- 성별 선택 가능, 탐험가, 카탄의 발견자

NPC

- 조력자, 스토리 진행 NPC
- 무역상, 국왕

랜덤 이벤트 NPC

- 이벤트에 따라 등장하는 NPC
- 도적, 자경단, 기사, 기사단장

게임 구성 _ 주요 시스템

> 섬 탐험 및 개발

- 가려진 지역 탐색
- 밝혀진 지역에 자원을 사용하여 원하는 건축물 건설
ex) 마을, 도시, 도로 etc.
- 마을이나 도시가 세워진 지역에 따라 해당 자원을 얻을 수 있음

> 무역상 NPC

- 물물교환, 거래, 대화, 퀘스트
- 필요한 자원을 교환하거나 거래할 수 있음

게임 구성 _ 주요 시스템

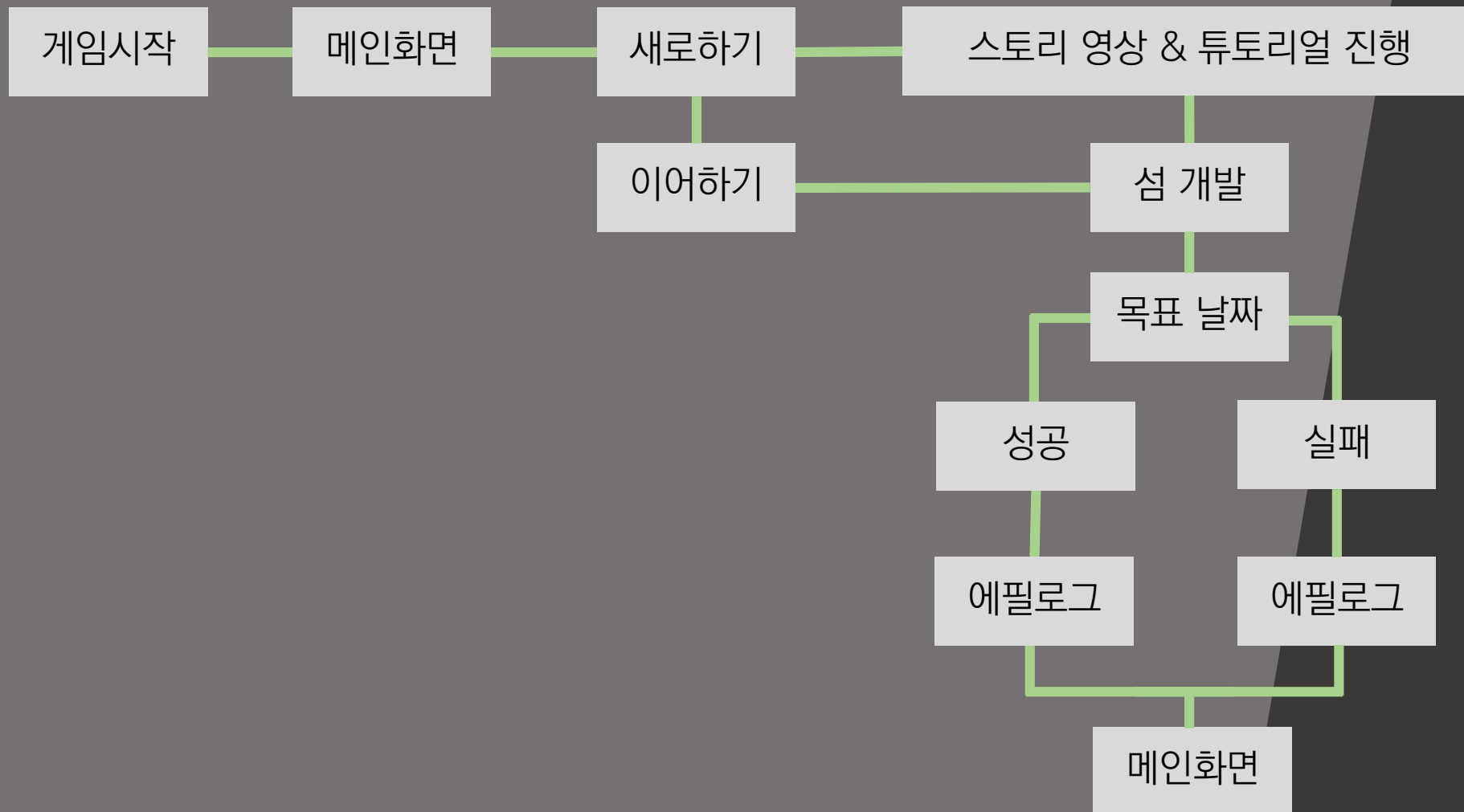
〉 랜덤 이벤트

- 긍정 & 부정적인 이벤트가 일정 기간마다 랜덤 발생
ex) 획득 자원 증가 or 감소, NPC가 등장하지 않음 etc.
- 게임의 흐름에 영향을 미칠 수 있음

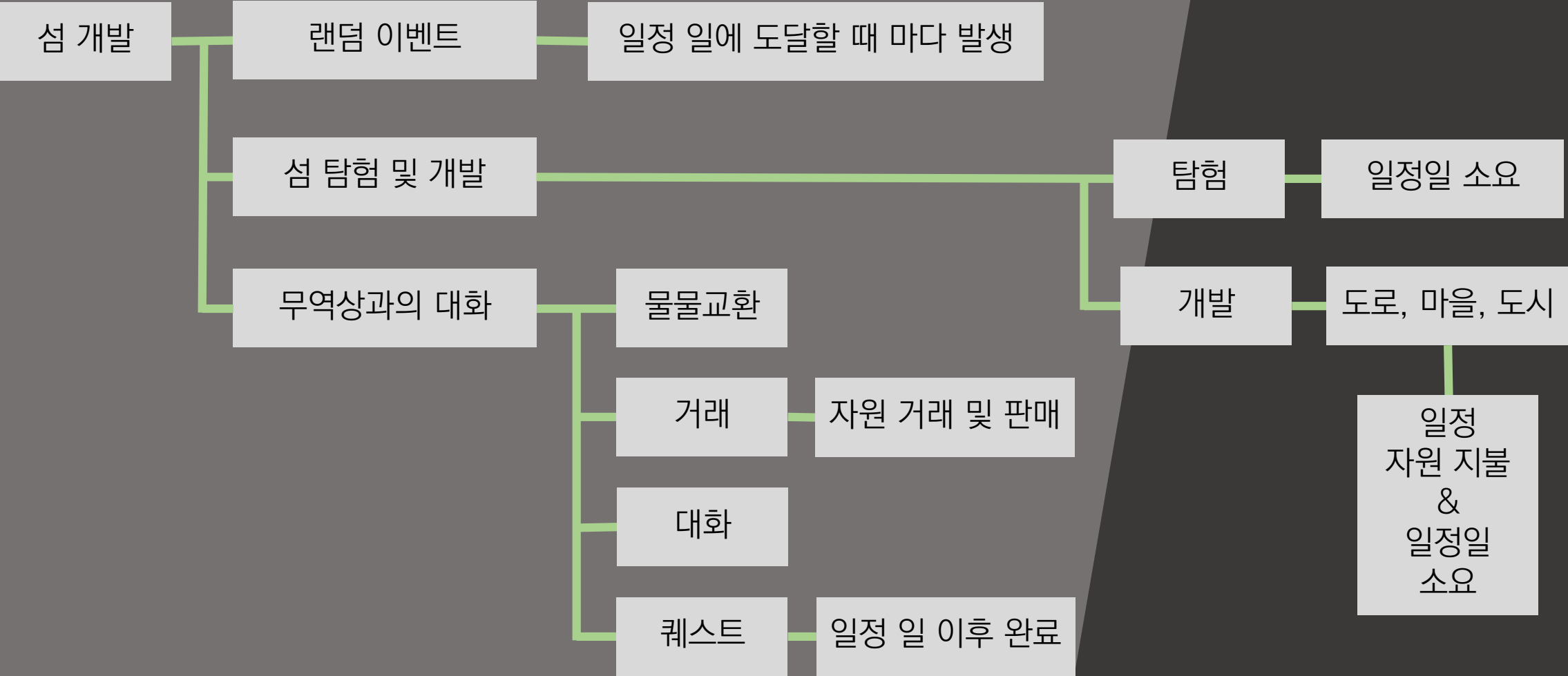
〉 시간 제한

- 날씨가 자동으로 흘러가는 방식
- 목표 날짜까지의 성과에 따라 엔딩이 바뀜

게임 구성 _ 진행 흐름



게임 구성 _ 진행 흐름



구체적인 섬 개발

수익모델

획득 보상과 자원량 증가

부정적인 이벤트 효과 방지

목표 기간 증가

긍정적인 효과 증폭 or

부정적인 효과 방지 아이템을 소액결제 형식으로 제작 가능

Thank You For Watching
