

[한 장 제안서_작성자 김예슬]

Catan Island

[핵심 컨셉 키워드]

무역, 자원 관리, 개발, 이벤트

[게임 개요]

「카탄 아일랜드」는 개발되지 않은 미지의 섬 카탄에서 자원을 모아 섬을 개발해 나가는 게임이다.

[재미 요소]

1. 원하는 지역을 탐험하고, 건설을 할 수 있으며 발전하는 모습을 보면서 성취감을 느낄 수 있다.
2. 게임을 진행하면서 스토리와 멀티 엔딩을 즐길 수 있다.
3. 일정 주기로 발생하는 긍정, 부정적인 랜덤 이벤트로 기대와 불안을 느낄 수 있다.

개발 시뮬레이션 게임에 스토리를 추가하여 게임에 더욱 몰입할 수 있도록 했으며, 나만의 섬을 개발해 나가는 재미를 느낄 수 있을 것으로 기대된다.

[게임 제작 포커스]

1. 시간이 지날수록 섬이 발전해 나가는 모습이 눈에 잘 보여야 한다.
2. 거래나 퀘스트를 진행할 때, 현재 가지고 있는 자원이 고려되어야 한다.
3. 플레이어가 섬에서 획득할 수 있는 자원 배분 밸런스가 잘 맞아야 한다.

[수익 모델]

자원량 증가 아이템, 부정적 이벤트를 막아주는 아이템 등