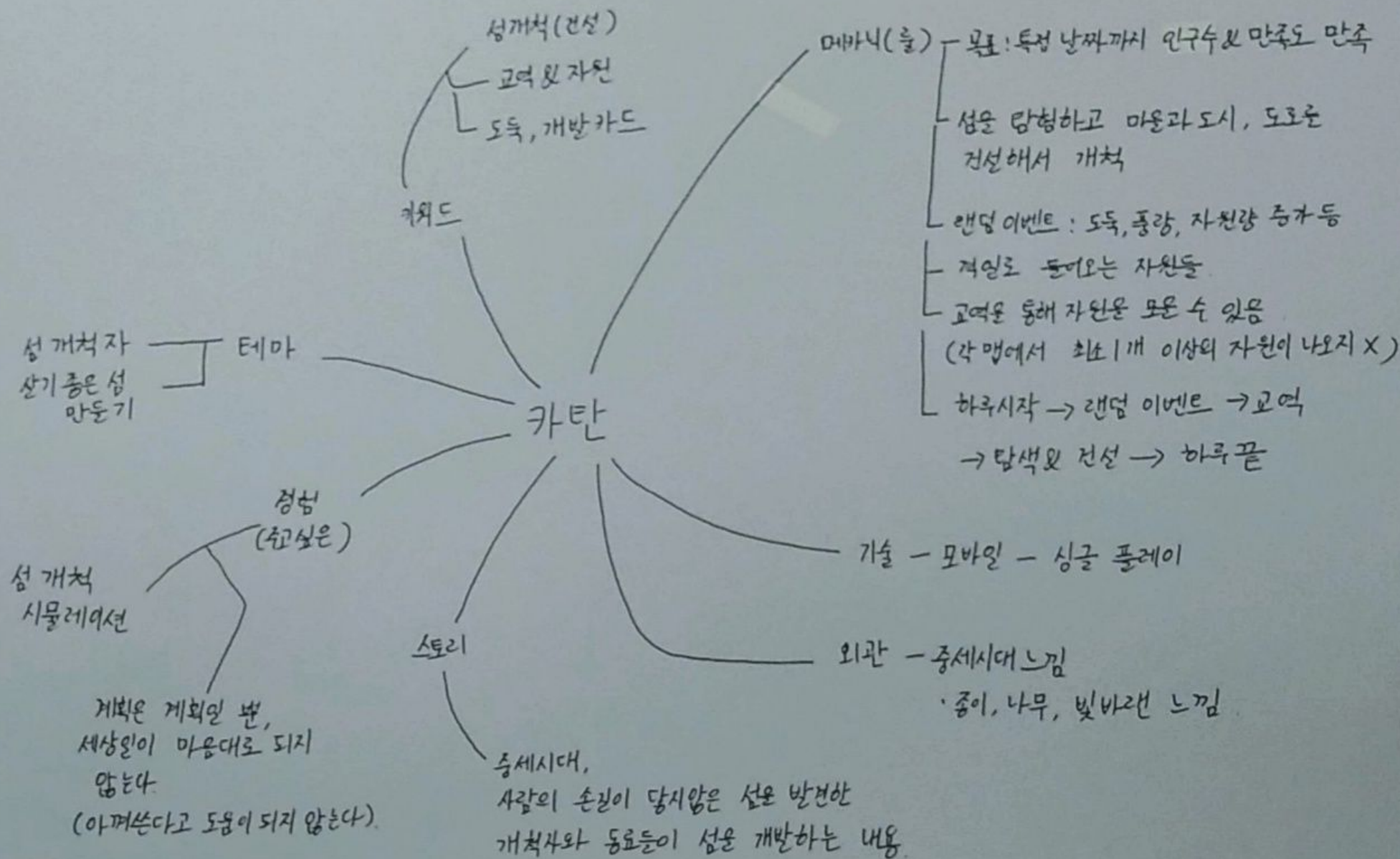


[마인드맵]



[스토리]

중세시대, 모험심이 강한 한 개척자와 동료들이
A강의 수질이 좋지 않은 미지의 섬을 발견한다.

여제 이 황무지같은 섬을 탐험 및 개척하고, 목명을
전설해야만 한다. 매년 새롭게 일어나는 A강과 고난들을
이겨내고, 누구나 살기 좋은 섬을 만들어야만 한다.

[등장인물]

◦ 개척자
- 플레이어

◦ 교역상
- 자원물 거래할 수 있는 NPC
- 이벤트에서 풍랑 뱀문시, 그전에는 등장하지 않음
- 개척자의 동료

◦ 도둑
- 이벤트에서 등장
- 랜덤 자원물 강탈해감
- 만족도(치안) 소폭 하락 (단, 뱀은 횡수 누적시 하락도 증가)

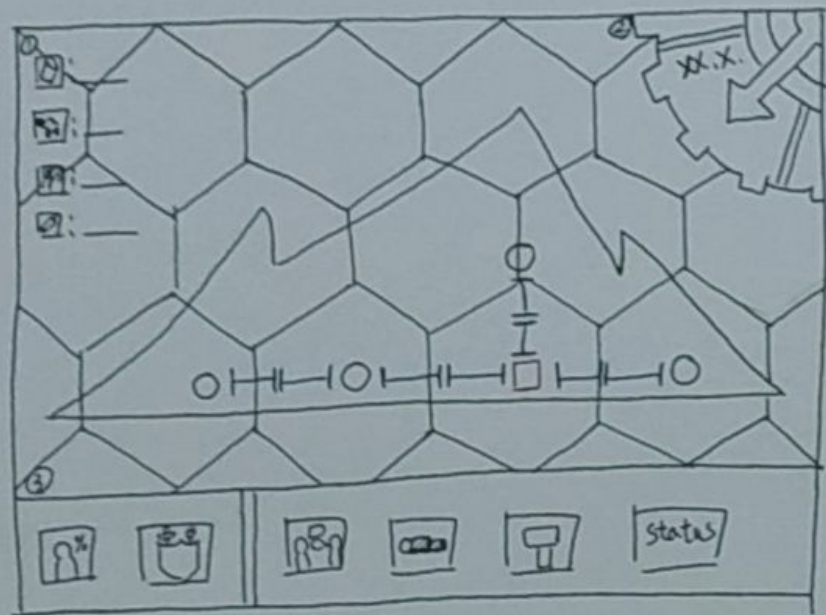
◦ 자경단
- 인구수가 일정한 이하이고, 도둑을 연달아 뱀문 경우 등장
- 도둑이 훔쳐가는 자원량 감소 (1/2)
- 만족도(치안) 소폭 상승

◦ 기사
- 인구수가 일정 이상이고, 도둑을 연달아 뱀문 경우 등장
- 도둑이 훔쳐가는 자원량 감소 (1/3)
- 기사를 3번 이상 뱀문 경우, 도둑발생 X
- 만족도(치안) 대폭 상승

[기획서] "고역을 통해, 섬을 발전시키세요"

• 제목: 카탄: 섬 개척 시뮬레이션

• 개요: 섬을 개척해서 살기 좋은 곳으로 만드세요.
예측 불가능한 미래에 대비하세요.



①: 보육자원 표시

②: 날짜 표시

③: 인터페이스

- 인구수, 만족도(치안)

- 고역, 탐험, 건설, 현재상태

"살기 좋은 나만의 섬을 개척하세요"

• 대상: 12세 이상

• 하드웨어: 모바일

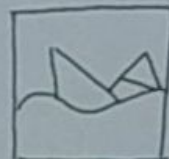
• 대상인원: 1인

• 특징

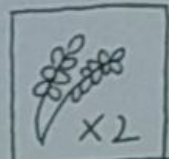
1) 매턴 랜덤하게 일어나는 이벤트



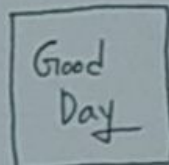
도둑



풍랑



자원두배



Good Day

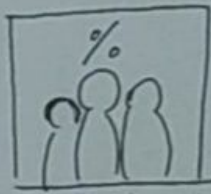
2) 섬을 발전시키기 위한 여러 노력



건설



고역



인구수



만족도(치안)