**­ㅇ**

**인터페이스**

1. **타이틀 화면**

|  |  |
| --- | --- |
| **항목** | **세부 사항** |
| **예제 이미지** |  |
| **게임 로고** | * 게임의 제목을 출력하는 항목이다. * 붓글씨 컨셉의 게임 로고 이미지가 출력된다. |
| **안내 텍스트** | * 안내 사항을 텍스트로 출력하여 보여주는 항목이다. * ‘Touch the screen’ 이라는 텍스트가 출력된다. * 안내 텍스트를 터치하면 메인화면이 출력된다. |

1. **메인 화면**

|  |  |
| --- | --- |
| **항목** | **세부 사항** |
| **예제 이미지** |  |
| **상태 출력 UI** | * 플레이어의 상태가 출력되는 UI이다. * 좌측에는 칭호가 이미지로 출력되며 하단에 텍스트로 칭호의 이름이 출력된다. * 우측 상단에 골드와 다이아가 출력된다. * 하단에는 게임 일차가 텍스트로 출력된다. * 모든 텍스트는 중앙 정렬로 출력된다. |
| **현재 국가** | * 플레이어가 현재 위치한 지역이 출력되는 항목이다. * 좌측에 국가, 우측에는 세부 지역이 텍스트로 출력된다. * 해당 국가의 국기가 불투명화하여 버튼에 출력된다. |
| **클릭 팝업**  **버튼** | * **클릭 시 각각의 팝업이 출력되는 버튼이다.**  |  |  | | --- | --- | | **항목** | **세부 사항** | | **교역소 버튼** | * 클릭 시 교역소 팝업창이 출력되는 버튼이다. * 버튼 중앙에 저울 아이콘이 출력된다. | | **조선소 버튼** | * 클릭 시 조선소 팝업창이 출력되는 버튼이다. * 버튼 중앙에 조선소 아이콘이 출력된다. | | **보유 자재**  **버튼** | * 클릭 시 보유 자재를 확인할 수 있는 팝업창이 출력되는 버튼이다. * 버튼 중앙에 교역품 이미지가 출력된다. | | **설정버튼** | * 클릭 시 게임의 세부 설정을 할 수 있는 팝업창이 출력되는 버튼이다. * 톱니바퀴 아이콘이 출력된다. | | **승선 버튼** | * 클릭 시 승선 화면으로 이동하는 버튼이다. * 버튼 중앙에 배 아이콘이 출력된다. | |

1. **교역소**

|  |  |
| --- | --- |
| **항목** | **세부 사항** |
| **교역소** | * 교역품을 구매하거나 교역품을 판매하는 화면이다. * 화면 상단에 저울 아이콘이 출력된다. * 교역품 구매를 클릭 시 교역품 구매창이 출력된다. * 교역품 판매를 클릭 시 교역품 판매창이 출력된다. |
| **교역품 구매창** | * 교역품을 판매하는 항목이다.  1. **카테고리**      * + 교역품을 분류해주는 인터페이스이다.  |  |  | | --- | --- | | **항목** | **세부 사항** | | **카테고리 항목** | * 교역품을 분류하는 항목이다. * 해당 항목마다 교역품의 종류가 텍스트로 출력된다. * 선택중인 카테고리는 밝은 색상으로 출력된다. | | **카테고리**  **조작키** | * 카테고리를 조작하는 역할을 하는 항목이다. * 화살표 아이콘으로 출력한다. * 카테고리 조작키를 터치했을 때, 해당 방향의 항목인 교역품들이 출력된다. |  1. **교역품**      * 위 버튼을 클릭 시 교역품 구매 팝업창이 출력된다.  |  |  | | --- | --- | | **항목** | **세부 사항** | | **교역품 이미지** | * 교역품 이미지가 출력되는 항목이다. * 이미지가 좌측 정렬로 출력된다. | | **교역품 이름** | * 교역품 이름이 출력되는 항목이다. * 교역품 이름이 텍스트로 출력된다. * 교역품 이름이 중앙 정렬로 출력된다. | | **개당 가격** | * 교역품의 1개당 가격이 출력된다. * 좌측에 화폐 단위가 텍스트로 출력된다.   우측에 1개당 가격이 중앙 정렬인 텍스트로 출력된다. | | **시세 변동률** | * 시세 변동률을 출력하는 항목이다. * 좌측의 도형으로 시세 상승률을 출력한다. |  1. **교역품 구매 팝업창**      * 교역품 버튼을 클릭 시 출력되는 화면이다.  |  |  | | --- | --- | | **항목** | **세부 사항** | | **구매 확인**  **텍스트** | * 교역품 구매를 다시 한번 확인하는 텍스트이다. * 중앙 정렬로 출력된다. | | **교역품 이미지** | * 구매하려는 교역품 이미지가 출력되는 항목이다. * 구매 확인 텍스트의 중앙을 기준으로 이미지가 출력된다 | | **구매 수량**  **조절** | * 구역품의 구매 개수를 입력하는 항목이다. * 중앙에 교역품의 구매 개수가 텍스트로 출력된다. * 판매 개수의 우측에 단위 변화는 물품에 따라 변화한다. * 구매 개수의 기본 값은 1이다.      * 좌측의 방향키를 클릭 시 구매 수량이 1 감소한다. * 우측 방향키를 클릭 시 구매 수량이 1 증가한다. | | **구매 버튼** | * 구매에 필요한 골드와 골드 버튼이 출력되는 항목이다. * 좌측에는 교역품 구매를 위해 필요한 골드량이 텍스트로 출력된다. * 골드량의 경우 우측 정렬로 출력된다. * 우측에 클릭 시 교역품을 구매할 수 있는 구매 버튼이 출력된다. | |
| **교역품 판매창** | * 교역품을 판매하는 항목이다.  1. **카테고리**    * 교역품 구매창 ‘카테고리’ 부분 참조 2. **교역품**      * + 교역품을 클릭 시 교역품 판매 팝업창이 출력된다.  |  |  | | --- | --- | | **항목** | **세부 사항** | | **교역품 이미지** | * 교역품의 이미지를 출력하는 항목이다. * 이미지는 좌측 정렬로 출력된다. | | **교역품 이름** | * 교역품의 이름이 출력되는 항목이다. * 텍스트는 중앙 정렬로 출력된다. | | **보유 개수** | * 보유 개수를 출력하는 항목이다. * 텍스트는 좌측 정렬로 출력된다. | | **판매 버튼** | * 클릭 시 교역품을 판매할 수 있는 버튼이다. * 버튼 중앙에 ‘판매’라는 텍스트가 출력된다. * 하단에 1개당 가격이 텍스트로 출력된다. * 중앙 정렬로 출력된다. |  1. **교역품 판매 팝업창**      * 교역품 아이콘을 클릭 시 출력되는 항목이다.  |  |  | | --- | --- | | **항목** | **세부 사항** | | **판매 확인**  **텍스트** | * 교역품 판매를 다시 한번 확인하는 텍스트이다. * 중앙 정렬로 출력된다. | | **교역품 이미지** | * 판매하는 교역품의 이미지가 출력되는 항목이다. * 판매 확인 텍스트의 중앙에 맞게 이미지가 출력된다. | | **판매 수량**  **조절** | * 판매하는 교역품의 수량를 조절하는 항목이다. * 좌측에 교역품을 판매할 개수와 우측에 판매할 수 있는 최대개수가 출력된다. * 좌우에 방향키가 출력되며, 방향키를 클릭 시 판매 수량을 조절할 수있다. | | **판매 버튼** | * 판매하여 획득하는 골드와 판매 버튼이 출력되는 항목이다. * 좌측에는 판매하여 획득하는 골드량이 텍스트로 출력된다. * 텍스트는 우측 정렬로 출력된다. * 우측에는 클릭 시 판매를 할 수 있는 판매 버튼이 출력된다. | |

1. **보유 자재 관리**

|  |  |
| --- | --- |
| **항목** | **세부 사항** |
| **예제 이미지** |  |
| **보유 자재**  **관리** | * 보유한 자재(교역품)을 확인할 수 있는 항목이다.  1. **카테고리**  * 교역품 구매창 ‘카테고리’ 부분 참조  1. **교역품 아이콘**      * 해당 아이콘을 클릭 시 교역품 세부 정보가 출력된다.  |  |  | | --- | --- | | **항목** | **세부 사항** | | **교역품의**  **이미지** | * 보유한 교역품의 이미지가 출력되는 항목이다. * 아이콘에 꽉 차게 교역품 이미지가 출력된다. | | **보유 개수** | * 교역품의 보유 개수가 출력되는 항목이다. * 교역품 보유 개수가 텍스트로 출력된다. * 중앙 정렬로 출력된다. |  1. **교역품 세부 정보**      |  |  | | --- | --- | | **항목** | **세부 사항** | | **교역품 이미지** | * 교역품 이미지가 출력되는 항목이다. * 화면 좌측 상단에 출력된다. | | **교역품 정보** | * 교역품에 대한 세부 정보가 출력되는 항목이다. * 상단에 교역품의 이름이 출력된다. * 하단에 교역품의 용도, 유래 등이 출력된다. * 텍스트는 모두 좌측 정렬로 출력된다. | | **팝업 닫기** | * 클릭 시 팝업이 닫히는 항목이다. * 원 버튼에 중앙에 X표시가 출력된다. | | **보유 개수** | * 교역품의 보유 개수를 출력하는 항목이다. * 보유 개수 숫자 텍스트는 좌측 정렬로 출력된다. | |

1. **조선소**

|  |  |
| --- | --- |
| **항목** | **세부 사항** |
| **예제 이미지** |  |
| **배 업그레이드** | * 배를 수리하거나 업그레이드할 수 있는 항목이다. * 배 업그레이드 버튼을 클릭 시 출력된다. |
| **조선소 아이콘** | * 조선소임을 나타내는 아이콘이다. * 화면 상단에 출력된다. |
| **항목 텍스트** | * ‘배 업그레이드 & 수리’라는 텍스트가 출력되는 항목이다. * 조선소 아이콘 하단에 중앙 정렬하여 출력된다. |
| **수리 하기** | |  |  | | --- | --- | | **항목** | **세부 사항** | | **피해량 텍스트** | * 선체의 피해량을 텍스트로 출력하는 항목이다. * 좌측 정렬로 출력된다. * 피해량이 60%를 넘을 시 붉은 색 텍스트로 출력된다. | | **위험 표시** | * 피해량이 60%가 넘은 위험 상황을 출력하는 항목이다. * 위험 표시 아이콘이 출력된다. | | **수리하기 버튼** | * 클릭 시 수리가 되는 버튼이다. * 버튼 상단에 ‘수리하기’라는 텍스트가 출력된다. * 버튼 하단에 수리에 필요한 골드량이 중앙 정렬인 텍스트로 출력된다. | | **팝업 닫기** | * 클릭 시 팝업이 닫히는 항목이다. * 원 버튼에 중앙에 X표시가 출력된다. | |
| **업그레이드** | |  |  | | --- | --- | | **항목** | **세부 사항** | | **업그레이드 이미지** | * 업그레이드 할 항목의 이미지가 출력되는 항목이다. * 이미지 박스에 이미지가 꽉 차게 출력된다. | | **업그레이드 정보** | * 업그레이드 할 항목의 정보가 텍스트로 출력되는 항목이다. * 상단에 업그레이드 레벨과 해당 항목의 이름이 출력된다. * 업그레이드 레벨의 경우 Lv. 1부터 출력된다. * 하단에 업그레이드를 통해 획득하는 효과가 출력된다. | | **업그레이드 버튼** | * 클릭 시 업그레이드를 할 수 있는 버튼이다. * 버튼 상단에 ‘업그레이드’라는 텍스트가 출력된다. * 버튼 하단에 업그레이드 비용이 텍스트로 출력된다. * 업그레이드 비용 텍스트는 중앙 정렬로 출력된다. | |
| **배 스킨 상점** | * 배 스킨을 구매할 수 있는 상점이다. * 배 스킨 상점 버튼을 클릭 시 출력되는 화면이다.  |  |  | | --- | --- | | **항목** | **세부 사항** | | **배 아이콘** | * 배 아이콘이 출력되는 항목이다. * 팝업 상단에 중앙 정렬로 출력되는 항목이다. | | **항목 텍스트** | * ‘배 스킨 상점’이라는 텍스트가 출력되는 항목이다. * 배 아이콘을 기준으로 중앙 정렬로 출력된다. | | **스킨 항목** | * 구매할 수 있는 스킨을 출력해주는 항목이다. * 좌측에 스킨 이미지가 출력된다. * 상단에 스킨의 이름과 하단에 구매 조건이 텍스트로 출력된다. * 우측은 구매에 필요한 금화량이 출력되며, 클릭 시 구매를 할 수 있다. * 조건을 만족하지 못하여 비활성화 상태인 스킨은 사슬로 묶인 효과가 출력된다. | |

1. **설정**

|  |  |
| --- | --- |
| **항목** | **세부 사항** |
| **예제 이미지** |  |
| **설정 아이콘** | * 설정 항목임을 알려주는 아이콘이다. * 톱니바퀴 아이콘이 출력된다. |
| **설정 텍스트** | * 설정 항목임을 알려주는 텍스트이다. * 설정 아이콘을 기준으로 중앙 정렬로 출력된다. |
| **배경음 조절** | * 배경음악을 조절할 수 있는 항목이다. * 좌측에 음표 아이콘이 출력된다. * 우측에 ON/OFF 버튼이 출력되며, 해당 버튼을 클릭 시 체크 표시가 출력된다. |
| **효과음 조절** | * 효과음을 조절할 수 있는 항목이다. * 좌측에 소리 아이콘이 출력된다. * 우측에 ON/OFF 버튼이 출력되며, 해당 버튼을 클릭 시 체크 표시가 출력된다. |
| **제작진** | * 게임을 제작한 제작인원이 텍스트로 출력되는 항목이다. * 각 파트별로 좌측 정렬하여 출력된다. |

1. **승선**

|  |  |
| --- | --- |
| **항목** | **세부 사항** |
| **예제 이미지** |  |
| **뒤로가기** | * 클릭 시 메 인 화면이 출력되는 버튼이다. * 검정색 화살표 2개가 겹쳐져 출력된다. |
| **현재 위치** | * 플레이어의 현재 위치를 출력하는 항목이다. * 조선소 아이콘이 출력되며, 아이콘 상단에 ‘[현 위치]’라는 텍스트가 출력된다. |
| **도착지** | * 정착할 수 있는 지역을 출력하는 항목이다. * 회색 조선소 아이콘이 출력된다. * 슬라이드를 통해 도착지를 설정할 수 있다. * 도착지를 클릭 시 회색 조선소 아이콘 테두리가 노란색으로 출력된다. |

1. **인게임 화면 - 항해**

|  |  |
| --- | --- |
| **항목** | **세부 사항** |
| **예제 이미지** |  |
| **항해 진행상황** | * 항해 진행상황을 출력하는 항목이다. * 좌측에서 배 이미지가 출력되며, 목적지에 근접할수록 우측으로 이동한다. |
| **배 조작키** | * 배의 방향을 조작하는 항목이다. * 배의 키 이미지가 출력된다. * 좌측으로 슬라이드 시 좌측으로, 우측으로 슬라이드 시 우측으로 키가 회전한다. * 최대 90도 이상으로 회전하며, 90도가 넘으면 회전을 멈춘다. |
| **방해 오브젝트** | * 플레이어의 항해를 방해하는 오브젝트이다. * 암초, 파괴된 배의 잔해물 등이 출력된다. |
| **플레이어 배** | * 플레이어가 조작하는 배이다. * 승선 시 화면 중앙에 출력된다. * 방해 오브젝트에 부딪히거나 해적선에 공격을 받았을 시 2초간 회색으로 출력되며, 좌우로 약간씩 흔들린다. |
| **플레이어 체력** | * 플레이어 배의 체력을 출력하는 항목이다. * 좌측에 ‘HP’라는 텍스트가 출력된다. * 체력바의 경우 우측에서 좌측으로 붉은색 바가 이동한다. * 감소된 부분은 회색으로 출력된다.      * 모든 HP가 감소되면 게이지바가 검정색으로 출력된다. |

1. **인게임 화면 - 해적선 전투**

|  |  |
| --- | --- |
| **항목** | **세부 사항** |
| **예제 이미지** |  |
| **원거리 포 방향** | * 원거리 포가 발사되는 방향과 위치를 출력하는 항목이다. * 노란색 화살표로 출력된다. * 미 조작시 배의 앞면 방향으로 출력된다. |
| **해적선** | * 플레이어의 배를 약탈하여 방해하는 항목이다. * 어두운 색상에 배가 출력된다. * 등장 시 우측에서 좌측으로 이동하며 등장한다. |

1. **인게임 화면 – 근접 전투**

|  |  |
| --- | --- |
| **항목** | **세부 사항** |
| **예제 이미지** |  |
| **방어 코어** | * 방어해야 할 오브젝트이다. * 배의 키 이미지로 출력된다. * 배 중앙에 출력된다. |
| **적 NPC** | * 플레이어의 배를 약탈하려는 해적 무리들이 출력되는 항목이다. * 화면 우측에서 좌측으로 이동한다. * 공격을 받아 퇴치될 시 쓰러지는 모션이 출력되며, 0.5초 사라진다. |
| **배 체력** | * 배의 체력을 출력하는 항목이다. * 체력바의 경우 우측에서 좌측으로 붉은색 바가 이동한다. * 감소된 부분은 회색으로 출력된다.      * 모든 HP가 감소되면 게이지바가 검정색으로 출력된다. |
| **정지 버튼** | * 플레이를 잠시 멈출 수 있는 항목이다. * 기본적으로 실행 중 아이콘이 출력되며, 클릭 시 일시정지 아이콘이 출력된다. |

1. **결과 화면**

|  |  |
| --- | --- |
| **항목** | **세부 사항** |
| **예제 이미지** |  |
| **해항 성공**  **텍스트** | * 무역 성공을 알려주는 텍스트를 출력하는 항목이다. * 화면 상단 중앙에 출력된다. |
| **이동 정보** | * 플레이어가 이동한 위치에 대한 정보를 출력하는 항목이다. * 좌측에 출발지와 우측에 도착지가 텍스트로 출력된다. * 텍스트는 무역 성공 텍스트를 기준으로 중앙 정렬로 출력된다. |
| **해항 정보** | * 플레이어가 무역을 위해 플레이한 정보가 출력되는 항목이다. * 소요시간, 선체 피해량이 텍스트로 출력된다. * 각 항목의 수치는 좌측 정렬로 출력된다. |
| **미니맵** | * 플레이어가 이동한 거리와 위치를 출력하는 항목이다. * 승선 항목에서 출력되는 지도를 확대하여 화면 우측 하단에 출력한다. |

ㄱ

**시스템**

1. **게임 목표**

|  |  |
| --- | --- |
| **항목** | **세부 사항** |
| **게임 목표** | * 위 게임은 해상 무역을 통해 수익을 획득하여 배를 업그레이드를 하며 최고의 거상이 되는 것이 목표이다. * 오브젝트와 해적선의 방해를 떨쳐내고 시세 차이를 통해서 이윤을 창출 해야한다. |

1. **조작 방법**

|  |  |
| --- | --- |
| **항목** | **세부 사항** |
| **배 조작 방법** | 1. **전진 방법**      * 배 조작화면이 출력되면 배가 기본적으로 계속 전진한다. * 배의 키를 슬라이드 시 해당 방향으로 배가 회전하여 방향 전환한다.  1. **방향 전환**      * 슬라이드를 유지하는 동안 배의 방향 전환은 계속된다. * 배의 방향을 전환하는 동안 전진속도는 20% 감소한다. * 방향 전환 시 해당 방향에서 계속 전진한다. |
| **포 조작 방법** | 1. **기본 상태**  * 원거리 포의 기본 상태이다. * 포가 배의 정면을 바라보고 있다.  1. **조작 시**      * 화면 아무 곳이나 터치하면 위와 같이 가상 조이스틱이 출력된다. * 해당 조이스틱을 드래그 시 원거리 포를 조작할 수 있다. * 조이스틱의 방향과 드래그에 따라 원거리 포의 포격 위치가 결정된다. * 플레이어는 원거리 포 조작을 위해 화면 터치를 유지해야한다. * 조이스틱을 드래그 하는 길이에 따라 원거리 포의 사정거리가 증가하거나 감소하며, 조이스틱을 조작하여 원거리 포의 방향을 조절할 수 있다.      1. **포격 방법**      * 조이스틱을 조작하여 포격할 위치를 조정하여 터치를 해제할 시 원거리 포 화살표 부분에 포탄이 발사된다. * 포격하여 해적선에 대미지를 준다.  1. 발사 후 원거리 포 방향키는 다시 기본 상태로 변하며, 조이스틱 인터페이스 또한 사라진다. |
| **근접 전투**  **방법** | 1. **구성**      * 배와 해적선과 완전히 근접했을 때 근접 전투 이벤트가 발생한다. * 배 상단에 VS 이미지가 출력된다. * 이미지가 출력된 후 2초가 흐르면 페이드 인&아웃으로 근접 전투화면이 출력된다.      * 플레이어 배와 해적선이 근접할 시 출력되는 이벤트이다. * 적 NPC가 우측의 적 NPC 리스폰 장소에서 몰려온다.      * 좌측에서 적 NPC가 우측으로 몰려와 방어 코어를 공격한다. * 적 NPC가 방어 코어에 근접 시 공격 모션이 출력되며, 플레이어 배에 데미지를 준다.      * 플레이어는 적 NPC의 공격으로부터 방어 코어를 지켜야한다. * 방어 코어가 적 NPC의 공격을 받으면 배 체력이 감소한다. * 배의 체력이 모두 감소하면 소유하고 있는 무역품의 30%를 해적들에게 뺏긴다. * 해적선과의 전투중에서도 배는 이동하며, 오브젝트 충돌 이벤트는 일어나지 않는다.  1. **처치 방법**      * 우측에서 몰려오는 적 NPC를 터치하여 대미지를 주어 처치해야한다. * 1회 터치 시 1의 대미지를 준다. * 터치 시 NPC 상단에 체력바가 출력되며, 터치할 때마다 게이지 바가 우측에서 좌측으로 줄어든다.      * 적 NPC의 체력이 모두 감소 시 사라지며, 일정시간동안 몰려드는 적 NPC를 모두 처치하면 이벤트가 종료되며, 항해 화면이 다시 출력된다. |

1. **지역**

|  |  |
| --- | --- |
| **항목** | **세부 사항** |
| **정의** | * 플레이어가 무역을 위해 이동할 수 있는 지역을 말한다. * 각 지역마다 정치, 지형에 따른 차이로 시세 차이가 발생한다. |
| **종류** | 1. **히스파니아**      * 각종 문물과 노예가 모이는 지역이다. * 많은 교역량으로 인해 전체적인 교역품의 시세가 10% 낮다. * 농산물 시세가 20% 낮다 * 콜로니아는 옷감의 시세가 20% 낮다. * 메디올리움은 해산물의 가격이 10% 낮다.a * 빌른은 농산물의 시세가 10% 낮다.  1. **브리타니아 & 알비온**      * 내전, 귀족과 왕족 간에 분쟁, 민란 등이 빈번하게 발생하여 시세 변화율이 타 지역에 비해 2배 높다. * 산업 혁명의 영향으로 생필품의 시세가 20% 낮다. * 브리타이나는 귀족층이 많아 보석류의 수요가 높아 보석류의 시세가 20% 높다. * 알비온는 해안이 가까이 있어 해산물의 시세가 10% 싸다.  1. **하셀로**      * 유럽권에서 비싸게 팔리는 향신료 등의 물품의 시세가 40% 저렴하다. * 시르는 노동력이 높아 농산물 시세가 30% 낮다. * 아레카테는 옷감 생산량 많아 옷감류의 시세가 20% 낮다. |

1. **배**

|  |  |
| --- | --- |
| **항목** | **세부 사항** |
| **기능** | * 플레이어의 무역품을 옮기는 역할을 하며, 자신을 해적선의 공격으로부터 보호할 수 있다. |
| **업그레이드** | 1. **원거리 함포**      * + 플레이어의 배를 다른 공격으로부터 지켜낼 수 있는 방어 수단이다.  |  |  | | --- | --- | | **항목** | **세부 사항** | | **업그레이드** | * 최대 50레벨까지 업그레이드할 수 있다. * 기본 0레벨부터 시작한다. * 업그레이드 가격: 10,000에서 레벨업 시 비용 10%씩 증가 | | **변동 사항** | * 업그레이드 시 공격력을 증가시켜 준다. * 1레벨 업그레이드 시 공격력이 1 증가한다. * 최종적으로 공격력이 50 증가한다. |  1. **선체**      * + 플레이어의 배를 오브젝트나 적의 공격으로 보호하는 몸체이다.  |  |  | | --- | --- | | **항목** | **세부 사항** | | **업그레이드** | * 최대 30레벨까지 업그레이드할 수 있다. * 기본 0레벨부터 시작한다. * 업그레이드 가격: 8,000에서 레벨업 시 비용 10%씩 증가 | | **변동 사항** | * 업그레이드 시 배의 HP를 증가시킬 수 있다. * 1레벨 업그레이드 시 배의 최대 HP의 1%가 증가한다. * 최종적으로 배의 최대 HP의 30%가 증가한다 |  1. **돛**      * + 플레이어의 배를 빠르게 전진할 힘을 가지고 있는 항목이다.  |  |  | | --- | --- | | **항목** | **세부 사항** | | **업그레이드** | * 최대 30레벨까지 업그레이드 할 수 있다. * 기본 0레벨부터 시작된다. * 업그레이드 가격: 6,000에서 레벨업 시 비용 10%씩 증가 | | **변동 사항** | * 업그레이드 시 배의 이동속도를 증가시킨다. * 1레벨 업그레이드 시 배의 이동속도가 1%가 증가한다. * 최종적으로 배의 이동속도가 30% 증가한다. | |
| **스킨** | * 플레이어가 조작하는 배의 스킨을 바꿀 수 있는 항목이다.  1. **색상 변경**      * 갈색의 기본 색에서 색상을 변경할 수 있는 스킨이다. * 스킨 항목을 클릭하면 색상을 변할 수 있는 팝업창이 출력된다. * 금화 30개를 사용하면 구매할 수 있다.  1. **바이킹**      * 플레이어 배를 바이킹 모양으로 바꿔주는 스킨이다. * 금화 50개를 사용하면 구매할 수 있다.  1. **군용 갤리선**   **군용 갤리선**   * 플레이어 배를 군용 갤리선 모양으로 바꿔주는 스킨이다. * 금화 70개를 사용하면 구매할 수 있다. |

1. **무역 시스템**

|  |  |
| --- | --- |
| **항목** | **세부 사항** |
| **구성** | * 위 게임은 교역품을 싸게 구매하여 비싸게 판매해 이윤을 남기는 무역 시스템이 존재한다. * 교역품이 저렴한 지역에서 비싼 지역으로 팔아 이윤을 남긴다. |
| **교역품 구매** | * 플레이어는 교역소에서 교역품을 구매한다. * 구매할 개수를 정하고 구매 버튼을 클릭 시 교역품을 구매할 수 있다. * 보유하고 있는 재화가 구매할 교역품의 가격보다 적은 경우 구매에 실패한다. |
| **교역품 판매** | * 플레이어는 교역소에서 보유한 교역품을 판매할 수 있다. * 판매할 개수를 정하고 판매 버튼을 클릭 시 교역품을 판매할 수 있다. * 판매할 개수가 최대 개수를 초과할 시 판매에 실패한다. |
| **시세** | * 각 지역마다 시세가 존재한다. * 1번의 승선이 이루어지면 게임 시간이 흐르면서 이동한 지역의 시세가 조정된다. * 기본적인 시세 조정은 +- 5%이다. * 무역에 영향을 주는 요소이다. * 특수하게 각각의 자연 현상으로 인해 시세가 폭등한다.  |  |  | | --- | --- | | **항목** | **세부 사항** | | **태풍** | * 모든 것을 휩쓰는 태풍으로 농작물 등 모든 자재들에 피해를 입힌다  |  |  |  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | | **물품** | 농산물 | 해산물 | 옷감 | 광물 | 향신료 | 보석 | | **시세** | + 40% | + 20% | + 30% | + 10% | + 20% | + 10% | | | **가뭄** | * 비가 오지 않아 농작물들에게 큰 타격을 입히는 자연 현상이다.  |  |  |  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | | **물품** | 농산물 | 해산물 | 옷감 | 광물 | 향신료 | 보석 | | **시세** | + 50% | + 20% | + 10% | + 10% | - 20% | - 20% | | | **역병** | * 시민들이 의문의 전염병에 걸리는 현상으로 생필품 시세가 폭등한다.  |  |  |  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | | **물품** | 농산물 | 해산물 | 옷감 | 광물 | 향신료 | 보석 | | **시세** | + 30% | + 20% | + 20% | + 10% | + 20% | - 30% | | | **홍수** | * 과도한 호우로 인해 집과 농작물등이 쓸려나가는 현상이다.  |  |  |  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | | **물품** | 농산물 | 해산물 | 옷감 | 광물 | 향신료 | 보석 | | **시세** | 모든 교역품 + 20% | | | | | | | |

1. **오브젝트**

|  |  |
| --- | --- |
| **항목** | **세부 사항** |
| **정의** | * 플레이어 배를 방해하는 요소로 피격 시 배에 대미지를 입힌다. |
| **종류** | 1. **암초**      * + 바다의 암초가 솟아오른 오브젝트이다.   + 피격 시 배의 최대 체력의 10% 감소한다.  1. **침몰한 배의 잔해물**      * + 침몰한 배의 잔해물 오브젝트이다.   + 피격 시 배의 최대 체력의 15% 감소한다.  1. **소용돌이**      * + 바다의 소용돌이 오브젝트이다.   + 피격 시 배의 최대 체력의 5% 감소하며, 이동속도가 3초동안 30% 감소한다. |

1. **해적**

|  |  |
| --- | --- |
| **항목** | **세부 사항** |
| **정의** | * 플레이어 배를 공격하는 적 NPC이다. * 각각의 해적 NPC마다 특수 능력이 존재하여, 플레이어를 방해한다. |
| **종류** | 1. **기본 해적**      * 기본적인 해적이다. * 칼, 머스켓 등의 가벼운 장비를 소유하고 있다. * 기본적인 체력과 이동속도를 보유하고 있다. * 칼을 휘두르는 공격 모션을 취한다.  1. **폭탄 해적**      * 드럼통을 폭탄처럼 사용하는 해적이다. * 큰 체형에 드럼통을 어깨에 짊어지고 다닌다. * 기본 해적에 비해 이동속도는 느리지만 강력한 공격력을 소유하고 있다. * 드럼통을 던지는 전투 모션을 취한다.  1. **대장 해적**      * 해적들을 진두지휘하는 해적이다. * 검정색 해적 모자를 썼으며 코트를 입었다. * 간단한 권총을 보유하고 있다. * 기본 해적에 비해 체력은 낮지만 주변 해적들의 이동속도와 공격력을 증가시킨다. * 버프를 받은 주변 해적들은 주변 노란색 태두리로 출력된다.      * 한손으로 권총을 쏘는 공격 모션이 출력된다. |

1. **교역품**

|  |  |
| --- | --- |
| **항목** | **세부 사항** |
| **정의** | * 교역에 사용되는 물품을 말한다. * 각 지역마다 시세가 다르다. |
| **종류** | 1. **향신료**  |  |  | | --- | --- | | **항목** | **세부 사항** | | **후추** | * 하셀로에서 생산되는 향신료이다. * 매운맛을 내는데 사용된다. * 한 가마니당 가격: 500$ * 배에 실을 수 있는 최대 수량: 50가마니 | | **마늘** | * 여러 지역에서 생산되는 향신료이다. * 양념으로 사용되며 특유의 톡 쏘는 맛이 특징이다. * 한 가마니당 가격: 300$ * 배에 실을 수 있는 최대 수량: 50가마니 | | **설탕** | * 여러 지역에서 생산되는 향신료이다. * 단맛을 내는데 사용된다. * 한 가마니당 가격: 700$ * 배에 실을 수 있는 최대 수량: 50가마니 | | **시나몬** | * 브리타니아에서 생산되는 향신료이다. * 독특한 향을 지닌 향신료로 육류의 보관을 위해 사용하기도 한다. * 1개당 가격: 450$ * 배에 실을 수 있는 최대 수량: 50가마니 |  1. **농산물**  |  |  | | --- | --- | | **항목** | **세부 사항** | | **쌀** | * 히스피니아 지역을 중심으로 생산되는 농산물이다. * 비 유럽 지역들의 주식이다. * 한 섬당 가격: 200$ * 배에 실을 수 있는 최대 수량: 100섬 | | **양파** | * 히스파니아, 알비온에서 생산되는 농산물이다. * 구우면 단맛이 강해서 각종 요리에 활용할 수 있다. * 한 상자당 가격: 250$ * 배에 실을 수 있는 최대 수량: 100상자 | | **밀** | * 히스파니아에서 주로 생산되며 타 지역에서도 생산이 활발하다. * 히스파니아, 브리타니아 지역의 주식으로 사용된다. * 한 가마니당 가격: 180$ * 배에 실을 수 있는 최대 수량: 100가마니 | | **파** | * 알비온에서 재배되며 타지역에서는 잘 소비하지 않는 생산물이다. * 조리법에 따라 다양한 맛과 강한 향을 가지고 있기에 여러가지 요리에 폭넓게 쓰인다. * 한 줌당 가격: 230$ * 배에 실을 수 있는 최대 수량: 100줌 |  1. **해산물**  |  |  | | --- | --- | | **항목** | **세부 사항** | | **조개** | * 해양지역에서 생산되는 해산물이다. * 각종 요리에 메인 재료, 고명 등으로 활용된다. * 한 상자당 가격: 400$ * 배에 실을 수 있는 최대 수량: 70상자 | | **생선** | * 다양한 지역에서 고르게 생산하는 해산물이다. * 각 지역마다 조리법이 존재한다. * 한 상자당 가격: 350$ * 배에 실을 수 있는 최대 수량: 70상자 | | **바닷가재** | * 아레카테 항구 연안에서 많이 생산되는 해산물이다. * 하셀로 지역에서 특히 고급요리로 취급된다. * 한 상자당 가격: 800$ * 배에 실을 수 있는 최대 수량: 50상자 | | **오징어** | * 브리타니아, 알비온 등에서 생산되는 해산물이다. * 식용과 더불어 먹물을 잉크 대용으로 사용한다. * 한 상자당 가격: 450$ * 배에 실을 수 있는 최대 수량: 70상자 |  1. **보석**  |  |  | | --- | --- | | **항목** | **세부 사항** | | **다이아몬드** | * 히스파니아 빌른 지역에서 주로 생산되는 보석이다. * 가장 대표적인 보석으로 부의 상징이 되기도 한다. * 1개당 가격: 8000$ * 배에 실을 수 있는 최대 수량: 10개 | | **루비** | * 히스파니아 콜로니아 지역에서 주로 생산되는 보석이다. * 붉은 빛이 나며 다이아몬드 다음으로 가장 귀중하다고 여겨진다. * 1개당 가격: 5000$ * 배에 실을 수 있는 최대 수량: 20개 | | **에메랄드** | * 히스파니아 메디올리움 지역에서 주로 생산되는 보석이다. * 초록 빛을 내며 어두운 밤에도 빛을 내는 신비함으로 인해 호신용으로 사용하기도 한다. * 1개당 가격: 1500$ * 배에 실을 수 있는 최대 수량: 30개 | | **진주** | * 조개에서 희귀하게 얻을 수 있는 보석이다. * 다양한 모양이 존재하며 예쁜 모양일수록 가격이 증가한다. * 1개당 가격: 3000$ * 배에 실을 수 있는 최대 수량: 20개 |  1. **광물**  |  |  | | --- | --- | | **항목** | **세부 사항** | | **철**  **철** | * 브리타니아 지역에서 많이 생산되는 금속이다. * 가공이 쉬워 여러 물건을 만드는데 사용된다. * 1kg당 가격: 300$ * 배에 실을 수 있는 최대 수량: 50kg | | **금** | * 하셀로 지역에서 많이 생산되는 금속이다. * 부의 상징으로 각종 치장품에 많이 사용된다. * 1kg당 가격: 2000$ * 배에 실을 수 있는 최대 수량: 20kg | | **은** | * 브리타니아, 알비온, 하셀로 등 다양한 지역에서 생산되는 금속이다. * 치장품에도 사용 되며, 화폐대용으로 사용되기도 한다. * 1kg당 가격: 800$ * 배에 실을 수 있는 최대 수량: 30kg | | **구리** | * 알비온 지역에서 생산되는 금속이다. * 동상이나 종, 대포 등을 만들 때 사용된다. * 1kg당 가격: 400$ * 배에 실을 수 있는 최대 수량: 50kg |  1. **옷감**  |  |  | | --- | --- | | **항목** | **세부 사항** | | **가죽** | * 다양한 지역에서 생산하는 옷감이다. * 동물의 껍질이며 가공 기술이 부족해도 사용할 수 있다. * 1필당 가격: 500$ * 배에 실을 수 있는 최대 수량: 50필 | | **비단** | * 알비온에서 주로 생산되는 옷감이다. * 최고의 천이라 불리며 부의 상징인 옷감이다. * 1필당 가격: 1000$ * 배에 실을 수 있는 최대 수량: 30필 | | **면** | * 많은 지역에서 다양하게 생산되는 옷감이다. * 낮은 가격으로 인해 보편화된 옷감이다. * 1필당 가격: 450$ * 배에 실을 수 있는 최대 수량: 50필 | | **리넨** | * 가죽을 가공하여 만든 옷감이다. * 갑옷 등의 두꺼운 재질의 옷을 만드는데 사용된다. * 1필당 가격: 600$ * 배에 실을 수 있는 최대 수량: 50필 |  1. **시크릿 교역품**  * 각 지역에 도착했을 때 랜덤한 확률로 구매할 수 있는 교역품이다. * 각 항목 카테고리에 랜덤으로 출력된다. * 시크릿 교역품을 보유하고 있을 때 해적의 습격률이 20% 증가한다.  |  |  | | --- | --- | | **항목** | **세부 사항** | | **개발자의 묘비** | * Trade Wave 개발자로 추정되는 묘비이다. * 1개당 가격: 40,000 * 배에 실을 수 있는 최대 수량: 1개 * 판매 가격: 120,000 | | **XXXX의 볼** | * 다 모으면 소원을 이뤄준다는 전설이 있는 볼이다. * 1개당 가격: 30,000 * 배에 실을 수 있는 최대 수량: 1개 * 판매 가격: 90,000 | | **매듭 팔찌** | * 어느 여인이 사용한 매듭으로 과거와 현재를 이어준다고 한다. * 1개당 가격: 50,000 * 배에 실을 수 있는 최대 수량: 1개 * 판매 가격: 150,000 | |

1. **칭호**

|  |  |
| --- | --- |
| **항목** | **세부 사항** |
| **정의** | * 칭호는 항해를 통해 획득한 경험치를 일정량 획득하면 획득하는 항목이다. * 칭호를 획득 시 칭호 획득 팝업창이 출력되며 정보창의 재질과 심볼이 바뀐다. |
| **경험치 획득** | * 항해 시 획득하는 수치이다. * 항해를 성공 시 10의 경험치를 획득한다. * 근접 전투를 1회 완료 시 5의 경험치를 획득하며 누적이 가능하다. |
| **칭호 종류** | * 칭호 종류는 5개로 분류되며 경험치를 획득하면 더 좋은 칭호를 획득할 수 있다.  1. **초보 상인**  * 게임을 시작하면 획득하는 칭호이다. * 부가 효과는 없다.  1. **중견 상인**  * 300 경험치를 누적하면 획득하는 칭호이다. * 해적 출현율이 10% 감소한다.  1. **대부호**  * 1000 경험치를 누적하면 획득하는 칭호이다. * 시크릿 교역품 출현율 10% 증가 효과를 받는다.  1. **거상**  * 3000 경험치를 누적하면 획득하는 칭호이다. * 지속적인 거래로 신뢰가 쌓여 교역품 구입가 10% 감소 효과를 받는다.  1. **무역왕**  * 8000 경험치를 누적하면 획득하는 칭호이다. * 빠른 루트를 발견하여 항해 거리가 10% 감소하는 효과를 받는다. |