1. 게임의 개요 및 제작 의도
   1. 게임 제목

토투가 베이 (Tortuga bay)

* 1. 게임 장르

모바일 RPG 어드벤처

* 1. 게임 의도 및 목적

토투가 베이는 00세기의 바다를 배경으로 게임이 진행됩니다. RPG의 가장 큰 특징은 캐릭터 육성에 있습니다. 이러한 특징으로 RPG는 자칫 단순 노가다 게임으로 변질될 수 있습니다. 토투가 베이는 이러한 단점을 개선하고자, 게임에 적절한 시나리오를 엮고 게임 중 플레이어에게 선택권을 부여하였습니다. 플레이어는 게임이 시작하는 동시에 마치 한 편의 이야기를 보고 듣는 듯한 느낌을 가질 수 있습니다.

* 1. 게임 소재 및 배경
     1. 토투가 섬

토투가는 플레이어의 캐릭터가 생성되면 가장 먼저 게임이 시작되는 곳이며, 게임 튜토리얼이 진행되는 곳입니다.

토투가의 배경이 되는 토르투가 섬은 카리브 해에 있는 아이티령 섬으로 아이티 본토의 북쪽에 위치해있습니다. 토르투가 섬은 지대는 높지만 산이 많지 않고 땅이 잘 개간된 섬입니다. 게임의 배경이 되는 토투가 역시 실제 토르투가 섬의 지형 특성을 닮았으며, 섬 주변에는 군도가 많이 분포하여 외부의 침입으로부터 안전합니다.

* + 1. 바스티아 제국

바스티아 제국은 가이에나에서 가장 규모가 큰 땅이며, 세계적으로 막강한 영향력을 자랑하는 제국입니다.

실제로 바스티아는 지중해 북부의 보니파시오 해협 사이에 있는 프랑스령 코르시카 섬 최대의 상업도시이면서, 동해안의 유일한 항만도시입니다. 또한 바스티아는 프랑스의 유명한 자유 무역론자의 이름이기도 하여, 개인의 자유가 보장되며 해상 교역이 활발한 제국의 이미지를 위해 바스티아 제국이라는 이름을 붙였다.

* + 1. 애노미티 공화국

애노미티 공화국은 바스티아 제국의 침입으로 멸망한 나라이다. 애노미티 공화국은 진작부터 땅이 비옥하지 않고 지리적으로도 해상 교역에 불리한 위치에 있는 나라입니다.

애노미티는 anonymous 라는 영어 단어에서 착안하여, 멸망한 나라를 아무도 알아주지 않는다는 의미에서 이름을 지었습니다.

* + 1. 알데바란 왕국

알데바란 왕국은 지리적으로 해상 무역이 매우 발달한 나라입니다. 알데바란은 건너편 세계로 갈 수 있는 유일한 통로로, 가이에나에서 다른 대륙과 바다에는 존재하지 않는 희귀한 아이템들을 알데바란에서 구할 수 있습니다.

1. 게임의 목표
   1. 게임의 목표

토투가 베이의 목적은 플레이어에게 노가다 위주의 RPG가 아닌 게임의 세계관과 연관된 적절한 시나리오를 제공합니다. 시나리오는 여러 종류의 결말이 존재하며 플레이어는 각각의 시나리오를 완성시키는 동시에 게임 내의 다양한 콘텐츠를 즐길 수 있습니다.

* 1. 게임 요약

토투가 베이는 총 6개의 에피소드로 시나리오가 구성되어 있습니다.

* + 1. 에피소드1

플레이어는 토투가 섬에서 시나리오가 시작됩니다. 토투가에서 게임 진행에 필요한 기본적인 콘텐츠를 익히고 전반적인 세계관을 익힙니다.

* + 1. 에피소드2

퀘스트 진행 중 필연적으로 표류를 당해서 바스티아 제국으로 떠내려갑니다. 플레이어는 가진 것을 모두 잃어 하는 수 없이 그 곳에서 새로 일자리를 찾고 돈을 법니다.

* + 1. 에피소드3

플레이어는 토투가와 바스티아 제국 중에서 스토리 진행을 위해 한 팀을 결정하여야 합니다.

* + 1. 에피소드4 ~ 6 (토투가)

토투가를 선택한 경우의 시나리오가 진행됩니다. 플레이어는 토투가의 편에 서서 바스티아 제국과의 전쟁에서 승리해야 합니다.

* + 1. 에피소드4 ~ 6 (바스티아)

토투가를 선택한 경우의 시나리오가 진행됩니다. 플레이어는 토투가의 편에 서서 바스티아 제국과의 전쟁에서 승리해야 합니다.

* 1. 게임 방식

1. 게임 내용
   1. 세계관
      1. 세계관
      2. 시놉시스
      3. 시나리오
   2. 캐릭터
      1. 능력치
      2. 부관
   3. 아이템
      1. 배
      2. 포션
      3. 장비
   4. 전투 시스템

3.4.1 PvE

* 1. 커뮤니티 시스템

1. 게임 개발 환경
   1. 개발 환경

안드로이드와 IOS 두 플랫폼을 기반으로 개발 합니다.

* 1. 시스템 요구사항
  2. 개발 일정

1. 마케팅
   1. 홍보 및 판매전략
   2. 주요 타켓, 대상층
   3. 소셜 기능