1. 게임의 개요 및 제작 의도

1.1 게임 제목

토투가 베이 (Tortuga bay)

1.2 게임 장르

모바일 전략 시뮬레이션 RPG 어드벤처

1.3 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.

1.4 게임의 특징

시나리오는 진지하게 진행되는 반면 그 안에 여러 가지 캐주얼한 콘텐츠를 접목하는 것이 이 게임의 특징입니다. 너무 진지한 게임을 원하지 않는 사용자들도 시나리오와 별개로 진행되는 다양한 콘텐츠를 즐길 수 있기 때문에 다양한 연령층의 유저를 확보할 수 있습니다.

게임의 장르는 어드벤처 RPG게임으로서 남성 유저들에게 끊임없이 사랑받는 장르입니다. 그리고 그 속의 시나리오는 사랑과 이별, 모험, 낭만 등의 다양한 요소가 존재하여 여성 유저들의 흥미를 자극시킵니다. 이러한 요소는 여성 유저들이 감성적인 자극에 민감하게 반응한다는 특징을 고려하였습니다.

1.4 게임 소재 및 배경

1.4.1 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 토투가는 실제 토르투가 섬과 같이 주변에 군도가 많이 분포합니다. 따라서 외부의 침입으로부터 안전하다는 설정입니다.

1.4.2 바스티아 제국

바스티아 제국은 가이에나에서 가장 규모가 큰 땅이며, 이 세계에서 막강한 영향력을 행사하는 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 붙였습니다.

1.4.3 애노미티 공화국

애노미티 공화국은 바스티아 제국의 침입으로 멸망한 나라입니다. 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.

1.4.4 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.

2. 게임의 목표

2.1 게임의 목표

토투가 베이의 목적은 플레이어에게 단순하고 반복적인 작업 위주의 RPG가 아닌 게임의 세계관과 연관된 적절한 시나리오 및 퀘스트를 제공합니다. 시나리오는 여러 종류의 결말이 존재하며 플레이어는 각각의 시나리오를 완성시키는 동시에 게임 내의 다양한 콘텐츠를 즐길 수 있도록 하는 것이 목표입니다.

2.2 게임 요약

토투가 베이는 총 6개의 에피소드로 시나리오가 구성되어 있습니다.

2.2.1 에피소드1

플레이어는 토투가 섬에서 게임을 시작하고 튜토리얼을 진행합니다. 플레이어는 게임의 배경이 되는 이야기를 듣게 됩니다.

2.2.2 에피소드2

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

2.2.3 에피소드3

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

2.2.4 에피소드4 ~ 6 (토투가)

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

2.2.5 에피소드4 ~ 6 (바스티아)

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

2.3 게임 방식

3. 게임 내용

3.1 세계관

3.1.1 세계관

3.1.2 시놉시스

3.1.3 시나리오

- 에피소드 1

- 에피소드 2

- 에피소드 3

- 에피소드 4

- 에피소드 5

- 에피소드 6

3.2 캐릭터

3.2.1 능력치

플레이어는 자신의 캐릭터를 육성하며, 자신의 취향에 맞게 육성을 할 수 있습니다. 레벨업을 통해 스탯포인트를 얻게 되고, 스탯포인트를 얻으면 전투, 교역, 항해의 스탯에 분배를 하게 됩니다. 전투 스탯에 포인트를 투자하게 되면 전투력 증가와 전투 관련 스킬 효과 보정 등의 효과를 얻게 됩니다, 교역 스탯에 포인트를 투자하게 된다면 교역 관련 스킬 효과 보정 및 교역 시 얻는 이익 증대, 그리고 항해 스탯에 포인트를 투자하게 된다면 배의 성능을 더 잘 끌어냄으로써 배의 특수 기능 사용 및 항해 속도 증가, 항해 중 재해 등에 입는 피해 감소 등의 효과가 있습니다.

3.2.2 부관

부관은 각 도시 주점에서 고용할 수 있으며 랜덤 생성 부관과, 시나리오 및 퀘스트에 영향을 주는 고정 부관으로 나뉩니다. 고정 부관은 시나리오 및 필수 퀘스트를 진행하다보면 무조건 얻게 되는 부관이고, 랜덤 생성 부관은 플레이어 본인의 필요에 의해서 고용되는 부관입니다. 부관은 전투, 교역, 항해의 능력치가 있으며, 성장을 통해 각자의 스킬을 얻게 됩니다.

3.2.3 스킬

스킬은 크게 일반 스킬과 생활 스킬로 나뉘게 됩니다. 일반 스킬은 일반 게임에서 사용하는 스킬과 같습니다. 전투, 교역, 항해 등의 특정 분야로 나뉘게 되며, 레벨에 따라 배울 수 있게 됩니다. 그리고 생활 스킬은 게임을 진행하며 할 수 있는 컨텐츠에 관련된 스킬들 입니다. 예를 들어 주점에서 일을 한다고 가정하면, 서빙이나, 요리를 하게 됩니다. 이러한 요소들을 생활 스킬로 따로 습득하게 되며 스킬의 레벨에 따라서 같은 정도의 일을 해도 더 많은 포인트를 얻을 수 있거나, 더 많은 포인트를 얻을 수 있도록 도움을 주는 스킬입니다.

3.3 아이템

아이템은 캐릭터 및 부관에게 사용할 수 있는 일반 아이템과, 선박에 사용하게 되는 선박 아이템으로 나뉩니다. 일반 아이템은 장비 및 각종 약품, 술등을 말하며, 선박 아이템들은 선박에 장비하게 되는 돛 등의 선박 부품과 선박에 파손이 있을시 수리를 할 수 있게 되는 수리도구 등을 포함하는 아이템 종류입니다.

3.3.1 배

배는 실제 16세기 '대항해시대' 에서 사용되던 배들을 게임에서 사용하게 되며 시작시 바사라는 배를 이용하게 됩니다. 같은 배 종류라도, 용도에 맞춰서 개조를 할 수 있습니다.바사 - 코그 - 캐러벨 - 카락, 프류트 - 갤리온 - 전열함 등의 배 종류들이 있습니다. 배는 조선소를 통해 구입을 하거나, 제작할 수 있습니다. 또한 조선 스킬을 통해서 제작 가능합니다.

3.3.2 포션

포션은 약초 및 술 종류이며 체력 및 스태미나의 회복을 돕게 됩니다. 하지만 술은 과다섭취를 하게되면 간에 좋지 않기 때문에 과다 섭취를 지양해야 합니다. 또한 약초도 효과가 그다지 좋지 않기 떄문에, 타 게임과 같이 전투중에 의학의 도움을 받으려면 뛰어난 의술을 갖고 있는 부관을 고용해야 합니다.

3.3.3 장비

장비는 일반 게임과 같이 플레이어의 캐릭터 및 부관에 장착 가능한 일반 장비와, 선박 장비로 나뉩니다. 일반 장비는 각종 무기, 방어구, 악세사리 및 생활 스킬에 도움을 주는 도구들로 구성이 됩니다. 또한 선박 장비는 돛, 대포, 장갑, 문장, 선수상으로 구성이 됩니다

3.4 전투 시스템

3.4.1 PvE

- 바다

바다에 항해를 나가면 플레이어가 원하는 방향으로 배를 이동시킬 수 있으며, 주변에 해적선이 돌아다닙니다. 플레이어는 해적선과 1:1 전투를 하여 승리하면 경험치와 돈과 아이템 보상을 받을 수 있습니다.

- 던전

던전은 파티 퀘스트 형태로 이 게임을 하는 실제 유저와 협동하여 던전을 클리어합니다. 제한 시간 내에 모든 임무를 수행하고 마지막으로 보스 몬스터를 물리치면 던전을 클리어할 수 있습니다. 플레이어는 본 시나리오와는 관계 없이 던전을 이용할 수 있으며, 던전을 깰 때 마다 각 플레이어들에게 기여도 점수를 매기고 순위가 나뉩니다. 기여도에 따라 보상에 차이가 있으며 다른 친구들과 순위를 비교할 수 있습니다. 현재 던전은 애노미티 공화국의 남쪽과 북쪽 두 군데에 있으며 각 던전마다 배경이나 성격이 다릅니다.

3.4.2 조작법

-바다

해적선과 전투가 시작되면 전투 화면으로 바뀌게 되고 유저는 자신의 배와 몬스터(해적선)를 바다 위에서 바라보는 시점으로 바뀝니다.

1번 퀵슬롯

2번 슬롯

4번 이동

3번 자동전투

적군

아군

1번 퀵 슬롯 (quick slot)

퀵 슬롯은 플레이어가 임의로 물약이나 스킬을 배치해두고 전투시 사용할 수 있습니다. 한 번에 보여지는 슬롯은 5개이며, 상단의 좌우 화살표를 통해 퀵 슬롯 페이지를 넘기면 두 번째로 배치된 물약이나 스킬을 사용할 수 있습니다.

2번 슬롯

슬롯에는 사용자가 임의로 물약이나 스킬을 배치할 수 있습니다. 슬롯을 사용하는 방법은 물약이나 스킬을 적용할 아군의 배를 선택한 뒤, 사용할 슬롯을 선택합니다. 공격 또는 회복 스킬의 경우에, 스킬을 선택한 다음에 적용할 대상의 배를 다시 한 번 선택합니다.

예를 들어서 공격 스킬을 발동할 경우에는 스킬을 사용할 배를 선택한 후 해당 퀵 슬롯에서 해당 스킬을 선택합니다. 그리고 공격하고자 하는 배를 선택하면 해당 배가 타격을 받습니다.

3번 자동전투

아군과 적군의 배가 각각 사정거리에 들어오면 자동으로 대포를 쏘면서 공격을 합니다. 그리고 사정거리를 벗어나면 공격을 할 수 없습니다. 그래서 전략적으로 이동하면서 최대한 적에게 공격받지 않고 내가 공격을 할 수 있도록 해야 합니다.

사정거리와 공격력, 회피율, 이동 속도 등은 스킬과 아이템을 통하여 상승시킬 수 있습니다.

4번 이동

적의 배와 효율적으로 전투하기 위해서는 빈번한 이동이 일어날 수 있습니다. 이동을 하는 방법은 배를 선택하고 원하는 위치로 드래그한 뒤 손을 떼면 그 위치로 배가 이동합니다.

이동하는 동안에도 사정거리 안에 적의 배가 들어오면 공격을 자동적으로 공격을 하면서 이동합니다.

-던전

**스테이지 N**

**보스 몬스터**

**스테이지 2**

**스테이지 1**

**…..**

**시작**

던전은 토투가 베이를 하는 실제 유저와 함께 파티 퀘스트 형태로 진행됩니다.

던전은 다수의 스테이지로 구성되어 있으며 단계별로 스테이지를 진행하되 시간 제한이 있기 때문에 스테이지 1부터 가장 마지막 단계인 스테이지 N까지 시간 내에 모든 스테이지를 완료해야 합니다.

각 스테이지는 일반적인 전투 형태일 수도 있고, 장애물 피하기 등의 미니 게임 형식일 수도 있습니다.

모든 스테이지를 클리어하면 개별 평가를 통해 각자에게 기여도를 부여합니다. 기여도에 따라 순위를 매긴 뒤, 순위에 따른 보상에 차이가 발생합니다.

3.5 커뮤니티 시스템

4. 게임 개발 환경

4.1 개발 환경

안드로이드와 IOS 두 플랫폼을 기반으로 개발 합니다.

4.2 시스템 요구사항

안드로이드 혹은 IOS 운영체제 기반의 스마트폰이어야 합니다.

5. 마케팅

5.1 홍보 및 판매전략

5.2 주요 타겟, 대상층

5.3 소셜 기능

던전