



투모로우(Tomorrow)

게임 제안서

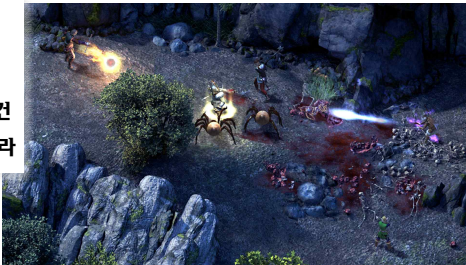
작성자 : 윤효성

1. 개요
2. 시장조사
3. 게임특징
4. 흐름도
5. 게임방법 및 소개
6. 개발일정
7. 상품화 계획

1. 개요

게임 개요

- ▶ 플랫폼 : PC
- ▶ 게임명 : 투모로우 [Tomorrow]
- ▶ 게임 구분 : Multi play, PVE
- ▶ 게임 장르 : RPG, 원라이프
- ▶ 게임 타겟 : 하드코어 플레이어
- ▶ 게임 목적 : 잃어버린 도시를 수복하고 재건하여 사람들을 모으고 살아남아라



1. 개요

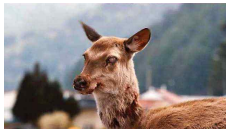
게임 특징

1 내 기지를 확장하고 새로운 동료 모집

2 모든 물건을 재료 수급을 통한 제작

3 직업별 특징에 따라서 달라지는 플레이방식과 장비

4 동물 종 특성에 따른 감염시 특징이 달라짐



1. 개요

기획 의도

그룹의 지도자 또는 일원으로써 아포칼립스 상황을 극복하며 도시를 수복하고 도시를 재건



- 그룹을 만들고 친구들과 함께 할 수 있으며 그룹에 NPC들을 추가하여 그룹을 성장시킬 수 있습니다.

- 맵 안에서 기지를 확장하고 추가하여 도시 수복 및 재건을 위한 기반을 만들고 활동구역을 넓혀 파밍이나 보스 사냥등 원하는 행동을 하는데 도움을 줄 수 있습니다.

2. 시장조사

PC게임과 RPG에 대한 국내, 해외 시장 현황

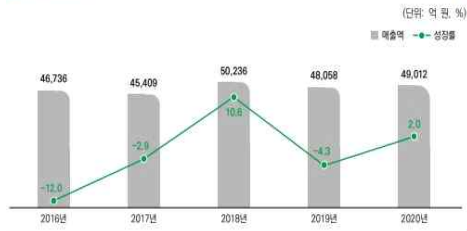
국내

- 여전히 주로 이용하는 게임장르 1순위
- 10대 부터 50대까지 폭 넓게 타겟으로 할 수 있는 RPG장르
- 코로나19로 인해 주춤하던 PC게임 시장 재활성화

표 3-2-1-5 응답자 특성별 PC 게임 주 이용 장르(1)

45.6%										
(단위: %, 1+2+3순위)										
구분	사제 수	롤플레이 (RPG/ MMORPG)	슈팅FPS/ TPS/ 전술형	스포츠	전략/경영/ 연속/전술	레이싱	실시간 전략 게임 (RTS)	AOS (MOBA)	퍼즐	보드
전체	(1,231)	45.6	41.4	25.2	24.8	23.2	20.3	19.2	18.8	13.9
성별	남성 (770)	48.5	43.2	33.1	21.8	19.6	26.3	21.8	11.3	8.5
	여성 (461)	40.8	38.4	11.9	29.7	29.2	10.3	14.8	31.3	23.0
연령대	10대 (209)	44.4	58.2	21.5	21.4	31.1	9.3	32.8	15.5	10.4
	20대 (320)	51.3	44.7	20.5	28.5	24.3	16.8	33.2	6.2	13.8
	30대 (205)	49.0	35.2	28.0	31.6	15.3	24.2	15.5	15.4	17.3
	40대 (256)	51.4	42.3	25.9	21.1	22.3	24.2	9.9	21.3	13.7
	50대 (170)	32.0	30.8	31.8	18.8	23.9	28.5	2.2	37.5	11.1
	60~65세 (71)	26.2	17.8	30.3	26.4	18.3	23.8	0.3	41.2	22.3

그림 2-2-1-1 국내 PC 게임 시장 규모(2016~2020년)



출처 : 2021 대한민국 게임백서

2. 시장조사

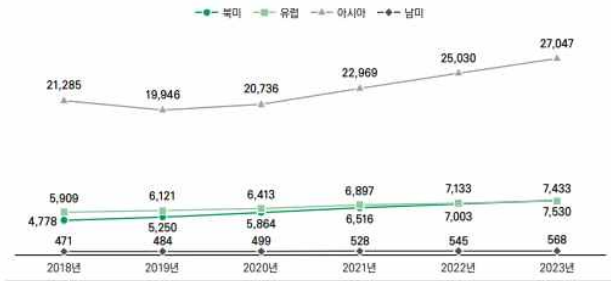
PC게임과 RPG에 대한 국내, 해외 시장 현황

해외

- 점진적 PC게임 시장의 성장
- 전세계적으로 꾸준한 RPG유저층

그림 4-2-3-1 세계 권역별 PC 게임 시장 규모 및 전망(2018~2023년)

(단위: 백만 달러)



출처 : 2021 대한민국 게임백서

2. 시장조사

소비자분석

※ 성별과 연령대를 가리지 않고 높은 이용률을 가지고 있는 롤플레이팅(RPG)장르입니다.



표 3-2-1-5 응답자 특성별 PC 게임 주 이용 장르(1)

(단위: %, 1+2+3순위)

구분	시료 수	롤플레이팅 (RPG/ MMORPG/ MMORPG)	슈팅(FPS/ TPS/ 견주형)	스포츠	시뮬레이션 (비행/육상/ 연속/경쟁/ 건설)	전략	실시간 전략 게임 (RTS)	AOS (MOBA)	카드	보드
전체	(1,231)	45.6	41.4	25.2	24.8	23.2	20.3	19.2	18.8	13.9
성별	남성 (770)	48.5	43.2	33.1	21.8	19.6	26.3	21.8	11.3	8.5
	여성 (461)	40.8	38.4	11.9	29.7	29.2	10.3	14.8	31.3	23.0
연령대	10대 (209)	44.4	58.2	21.5	21.4	31.1	9.3	32.8	15.5	10.4
	20대 (320)	51.3	44.7	20.5	28.5	24.3	16.8	33.2	6.2	13.8
	30대 (206)	49.0	35.2	28.0	31.6	15.3	24.2	15.5	15.4	17.3
	40대 (256)	51.4	42.3	25.9	21.1	22.3	24.2	9.9	21.3	13.7
	50대 (170)	32.0	30.8	31.8	18.8	23.9	28.5	2.2	37.5	11.1
	60-65세 (71)	26.2	17.8	30.3	26.4	18.3	23.8	0.3	41.2	22.3

출처 : 2021 대한민국 게임백과

2. 시장조사

소비자분석

※ 지인이나 친구와 함께 플레이 하기 위해 이 게임을 가장 관심 가질 것으로 예상되는 연령대는 10대에서 30대, 40대까지로 이들이 주 타겟입니다.

표 3-2-1-26 응답자 특성별 PC 게임을 하는 이유

[단위: %, 1+2순위]										
구분	사례 수	스트레스 해소를 위해	시간을 채우기 위해	단순 재미 때문에	지인이나 친구들과 게임을 하고 싶어서(관 계 유지를 위해)	다양한 종류의 게임을 즐길 수 있어서	게임 친구와 장시간 재미가 있어서	가족 을 재미 기 위해	다른 사람에게 나의 기록/ 캐릭터를 보여주고 자랑하는 재미가 있어서	금전적 수익이 되기 때문에
전체	(1,231)	57.2	37.6	33.5	29.7	21.1	11.7	6.0	2.4	1.0
성별	남성 (770)	57.9	36.1	32.6	33.1	19.3	11.7	5.4	2.7	1.4
	여성 (461)	55.9	40.1	34.9	24.0	24.1	11.6	7.2	1.8	0.4
연령대	10대 (209)	37.0	31.9	38.5	37.5	25.1	15.2	7.8	4.9	2.1
	20대 (320)	56.8	35.8	29.4	42.4	19.9	9.9	3.8	1.3	0.7
	30대 (205)	63.4	33.1	30.2	28.3	22.7	11.7	8.1	1.7	0.8
	40대 (256)	62.4	40.0	30.6	23.1	21.5	12.4	5.3	3.3	1.5
	50대 (170)	64.7	48.2	40.3	15.8	15.6	10.4	4.3	0.4	0.3
	60-65세 (71)	63.1	41.1	39.9	10.1	21.3	9.8	11.8	2.7	0.0

그룹을 맺어 서로 협동하며 함께 캐릭터를 성장시키는 콘텐츠는 이러한 니즈를 충족시켜줄 수 있다고 예상합니다.

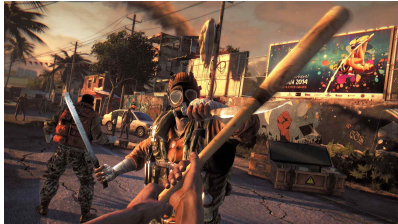


출처 : 2021 대한민국 게임백과

2. 시장조사

경쟁작 분석

1. Dying Light(다잉라이트)시리즈



metacritic		
플랫폼	메타스코어	유저 평점
PS4	74	7.9
PC	75	8.0
XBO	74	7.8

개발사 : TechLand

플랫폼 : PC, PS4, Nintendo Switch

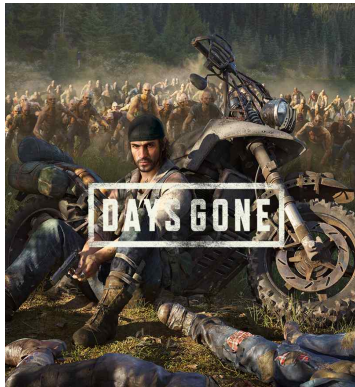
장르 : 1인칭 오픈월드 액션서바이벌

좀비게임에 파쿠르 액션이 더해져 이동하거나 전투할 때 파쿠르를 이용하는 게임이다. 무기, 물건 등을 제작해서 사용할 수 있고 스킬과 레벨을 통해 캐릭터를 성장시킬 수 있다.

2. 시장조사

경쟁작 분석

1. Days Gone



metacritic		
플랫폼	메타스코어	유저 평점
PS4	71	8.4
PC	76	8.8




개발사 : bend Studio
플랫폼 : PC(Windows), PS4
장르 : 액션어드벤처, 서바이벌호러

이 게임에서 등장하는 좀비는 '프리커'라고 부르며 보통 좀비들도 식인을 일삼으며 보편적으로 인간보다 신체 내구성이 강화되어있다.

세종류의 특수좀비가 있으며 모두 다른 능력을 가지고있다.
오픈월드게임이며 맵 곳곳에서 퀘스트와 수집품이 있고 바이크를 타고 이동할 수 있다. 무기 위주의 아이템들을 제작할 수 있다.

2. 시장조사

경쟁작 비교

	Dying Light시리즈 	Days Gone 	Tomorrow 
특징	파쿠르 액션을 추가해 이동하거나 여러가지 공격, 회피동작이 나올 수 있다.	도보를 제외한 유일한 탈 것으로 바이크를 이용할 수 있다.	간단한 나무창부터 건물까지 모든 물건이 재료 수급을 통해 제작될 수 있다.
장점	여러가지 동작으로 공격 또는 이동, 회피를 통해 유저에게 보는 즐거움을 보다 많이 선사할 수 있다.	바이크를 타고 다니는 좀비게임이 없는만큼 유저들이 특별하다고 느낄 수 있고 감성적인 바이크의 외형이 유저들에게 또 다른 즐거움을 선사할 수 있다.	원하는 물건을 파밍을 통해 수급할 수도 있지만 나의 제작 숙련도 스탯을 올려 더 질 좋은 물건을 직접 제작할 수 있어 선택의 폭을 넓혀 줄 수 있다.
단점	현란한 동작과 시점변경으로 인해 유독 심한 3D멀미 유발 가능	탄보급이나 세이브, 빠른 이동을 바이크를 통해 하기 때문에 바이크의 업그레이드 및 케어에도 신경을 써야한다.	재료 수급과정의 문제(오래걸리거나 힘들 수 있다는점)가 있음. 하지만 점차 성장함에 따라 기지내의 시설을 통한 원활한 재료 수급이 가능하다는 점에서 어느정도 해결 될 수 있다.

3. 게임특징

내 기지를 짓고 확장하고 새로운 동료 모집

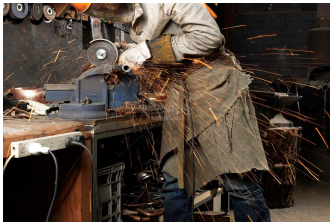
- 내 거점을 건설하거나 기존에 있던 거점 개량 또는 폐건물 수리 등으로 나의 기지로 만들 수 있고 확장하여 기지 내의 시설 운용 가능 수를 늘려 재료 수급같은 자원획득량을 늘릴 수 있습니다. 여러개의 기지를 맵 곳곳에 가지고 있음으로써 영향력이 넓어지게됩니다.



3. 게임특징

모든 물건을 재료 수급을 통한 제작

- 음식, 의료아이템, 의류, 방어구, 무기, 일반장비(무전기, 라이터, 후레쉬 등), 수리도구, 탈 것, 건물등등 많은 것들을 직접제작 할 수 있고 재료 아이템은 나무(목재), 돌(석재), 철판, 나사, 본드 등등 다양한 재료 아이템이 존재하며 파밍이나몹사냥, 보스 사냥 등으로 수급, 획득 할 수 있으며 물건의 등급은 제작자의 제작 숙련도에 따라 상이합니다.



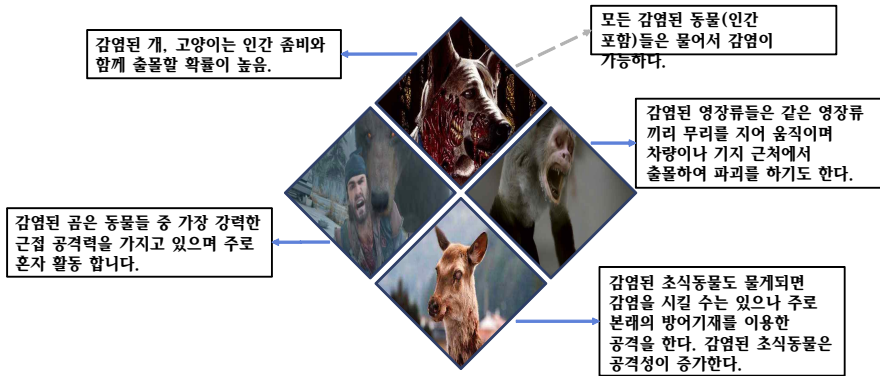
3. 게임특징

직업별 특징에 따라서 달라지는 플레이방식과 장비

의사	운동선수	경찰	소방관	셰프	건축가	기계공	과학자	농부
								
의사는 다른직업이 치료하지 못하는 부상, 질병을 치료할 수 있습니다.	운동선수는 다른 직업보다 더 오래 뛸 수 있고 더 많은 체력(HP)으로 강인한 신체를 가지고 있습니다.	경찰은 총기류를 잘 다룹니다. 총기를 사용할 때보다 총기의 내구도가 일 떨어지며 사격 정확도가 높습니다.	소방관은 다른 직업보다 더 강한 근접 공격력과 더 오래 뛸 수 있는 강한 신체를 가지고 있습니다.	셰프는 요리의 품질, 맛이 더 좋게하는 능력을 가지고 있습니다.	건축가는 건축물의 품질, 내구성, 건축자재의 효율을 올려주는 능력을 가지고 있습니다.	기계공은 여러 추가시설들을 제공합니다. 추가시설들은 일반적인 시설건축으로 만들 수 없습니다.	과학자는 연구를 통해 제작 가능한 물품의 제한을 해제해줍니다. 더 많은 물품을 만들수 있게 해줍니다.	농부는 농업의 효율을 증가시켜 수확량, 작물의 성장속도를 증가시켜 농업의 효율을 증폭시킵니다.
의료지식 숙련도+2	체력&스테미너 숙련도+2	사격술 숙련도 +2	힘&스테미너 숙련도+2	요리 숙련도 +2	건축 숙련도 +2	제작 숙련도 +2	연구 숙련도 +2	농업 숙련도 +2

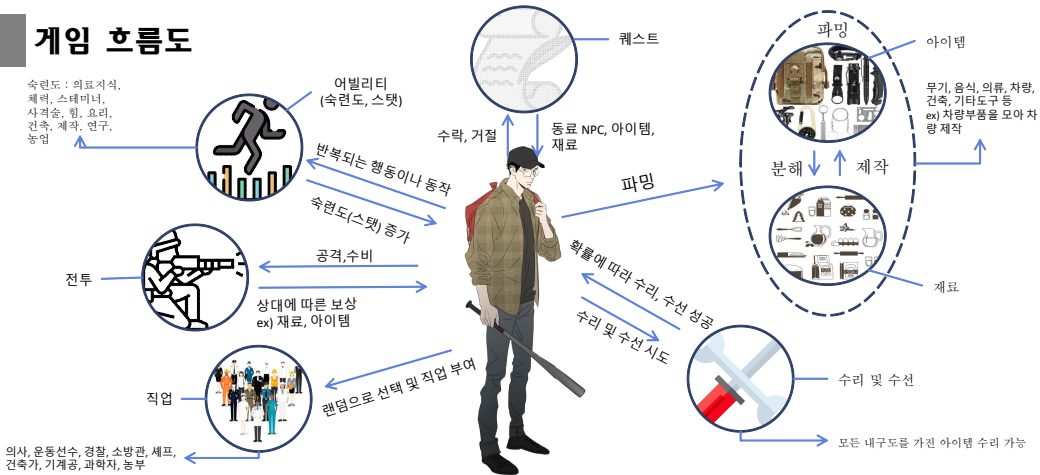
3. 게임특징

동물 종 특성에 따른 감염 시 특징이 달라짐



4. 흐름도

게임 흐름도



5. 게임 소개 및 방법

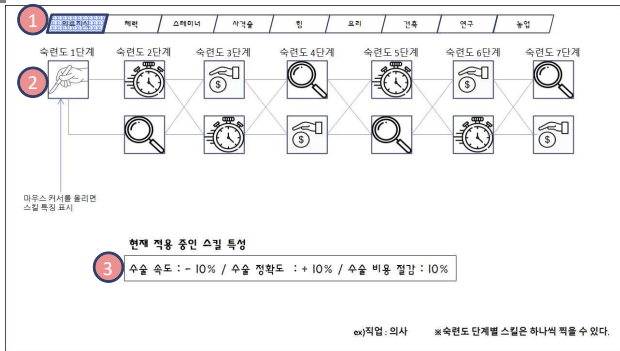
게임소개 (내캐릭터&인벤토리 UI)



1. 캐릭터 프로필&레벨
2. 체력 & 스테미너 게이지 바
3. 장비 & 쿼 슬롯
4. 내 캐릭터
5. 밤낮시계 & 미니맵
6. 스킬 & 인벤토리 로 이동

5. 게임 소개 및 방법

게임소개 (스킬트리 UI)

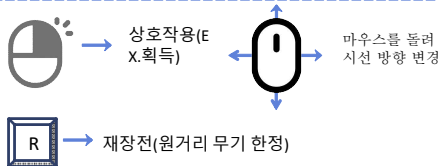
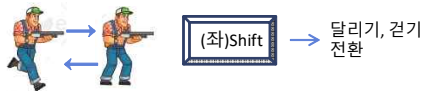
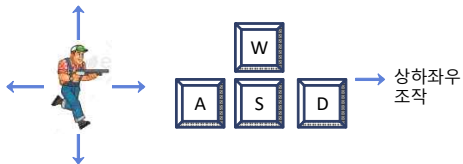


1. 숙련도명(스탯명)
2. 스킬트리(특성)
3. 현재 적용받고 있는 효과

- 상단의 숙련도명을 선택해 각각 특성을 선택하여 성장 시킬 수 있다.

5. 게임 소개 및 방법

게임 조작법



6. 상품화계획

상품 판매 계획 [BM모델]

재료

재료아이템은 파밍(수집&사냥)을 통해 수급 할 수 있지만 제작 시 재료가 부족한 경우 제작대에서 또는 상점에서 재료로 교환할 수 있는 아이템을 현금으로 구매하여 사용할 수 있다.

아이템

파밍이나 제작을 통해 만들지 못하는 아이템을 현금으로 구매하여 사용하게되면 시간이 걸리는 일들의 시간을 단축 할 수 있다.
(ex. 제작, 건설, 부활 등)

편의

사용자들의 플레이를 돕는 서포터형 NPC나 물건들을 상점에서 현금으로 구매하여 추가적인 것에 들이는 시간이나 집중력을 줄여 성장에 집중할 수 있다.

6. 상품화계획

상품 판매 계획 [BM모델]

재료

재료아이템은 파밍(수집&사냥)을 통해 수급 할 수 있지만 제작 시 재료가 부족한 경우 제작대에서 또는 상점에서 재료로 교환할 수 있는 아이템을 현금으로 구매하여 사용할 수 있다.

아이템

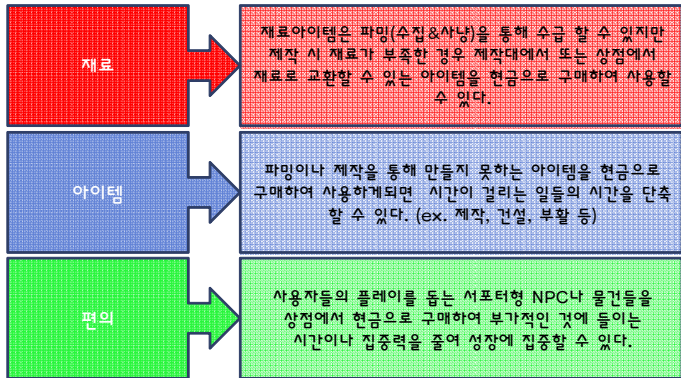
파밍이나 제작을 통해 만들지 못하는 아이템을 현금으로 구매하여 사용하게되면 시간이 걸리는 일들의 시간을 단축 할 수 있다.
(ex. 제작, 건설, 부활 등)

편의

사냥들의 플레이를 돕는 서포터형 NPC나 물건들을 상점에서 현금으로 구매하여 부가적인 것에 들이는 시간이나 집중력을 줄여 성장에 집중할 수 있다.

6. 상품화계획

상품 판매 계획 [BM모델]



6. 상품화계획

상품 예시

재료 예시

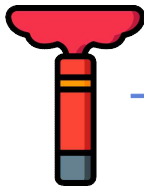


※아이템 명 : 잡동사니 묶음
 ※사용시 효과 : 잡동사니 묶음을
 구매하여 작업대에서 다른 물건들을
 만들 수 있는 재료들과 교환할 수
 있다.



아이템 예시

※아이템 명 : 자동제세동기
 ※사용 시 효과 : 사망한 캐릭터를 그 자리에서 부활 시킬 수 있다.
 (파밍&제작 불가)



아이템 & 펙의 예시

※아이템 명 : 신호탄
※사용 시 효과 : 나의 가장 가까운
기지로 빠른 귀환을 한다.
(파밍&제작 불가)

7. 개발일정

전체 스케줄		2023년											
		1개월	2개월	3개월	4개월	5개월	6개월	7개월	8개월	9개월	10개월	11개월	12개월
기획	콘텐츠												
	시스템												
그래픽 디자인	캐릭터 리소스												
	3D오브젝트 리소스												
	2D오브젝트 리소스												
	이펙트 리소스												
	그래픽 수정 및 추가요소												
프로그래밍	클라이언트												
	서버												
	버그 수정 및 추가요소												
사운드	외주 업체												
테스트 및 검수	QA												
	검수 및 제출												

Thank You!

작성자 : 윤효성
dbsgytjd32@naver.com
