

■ 『Tomorrow(투모로우)』컨셉기획안.....기획: 윤 효 성

1. 게임 개요

타이틀	Tomorrow(투모로우)		
장르	RPG, 어드벤처, 원라이프	플랫폼	PC
게임형태	싱글, 멀티 플레이	예상개발 기간	12개월
게임 목적	좀비들이 점령한 지구, 끝까지 살아남아서 인류를 구원하고 도시를 재건		

2. 시놉시스

서기 2010년 경기도에 한산한 산골에 운석이 떨어지게 된다. 이를 수집하기 위해 연구원들이 운석을 운송도중 운석 안에서 액체가 터져나오게되고 이 액체를 한 떠돌이 개가 마시게 된다. 근처 산골마을 나물을 채취하던 장년의 여성이 갑자기 달려든 떠돌이 개에게 팔을 물리게되며 게임이 시작된다.

3. 게임의 특징

✓ 내 기지를 확장하고 새로운 동료를 모집

나무를 캐거나 철제를 모아 나만의 기지를 만들 수 있습니다. 내 캐릭터의 '건축'숙련도를 올려 기지를 더욱 아름답게 꾸밀 수도 있고, 기지 내의 여러 시설을 짓고 기지의 용도도 정할 수 있습니다. 동료들을 모집하다보면 동료들이 기지를 확장하자는 제안을 해오게됩니다 이를 통해 기지를 확장 할 수 있게됩니다. 확장을 하게 되면 수용 가능한 동료의 수가 늘게되어 더 많은 동료를 모집할 수 있게 되고, 확장에 따른 기지 내의 건설 가능한 시설의 수가 늘게 되고 새로운 시설이 연락 될 수 있으며 기지의 방어력 또한 오르게됩니다. 확장이 끝나고 더이상 확장할 수 없게되면 여러개의 기지를 나의 소유로 할 수 있기 때문에 빼앗거나 지어 다른 곳에 동료들을 이주시킬 수 있고 더 많은 동료와 시설을 운용할 수 있습니다.

✓ 동물도 감염될 수 있고 인간의 감염과 똑같은 증상

지역별 특징에 따라 다른 동물들이 각지에 분포하고있으며 초식동물인 사슴, 고라니 같은 동물들도 감염되지 않은 동(動)물이면 모두 공격 하고 물게됩니다. 이러한 점에서 필드보스, 몹은 사람에 국한되지 않아 다양한 보스, 몹의 모습을 보여줄 수 있습니다.

✓ 모든 물건이나 재료를 제작을 통해서 수급 가능

일반적으로 필드에서 좀비를 잡거나 파밍을 통해 아이템들을 수급 가능하지만 재료아이

템을 모아 음식, 의료아이템, 의류, 방어구, 무기, 일반장비(무전기, 라이터, 후레쉬 등), 수리도구, 탈 것, 건물등등 모든 항목을 제작할 수 있고 탈 것, 기지의 개조 또한 가능하다. 이를 통해 콘텐츠의 다양성을 증가시켜 다양한 할 거리를 제공, 유저들 간의 독창성 부여. 재료아이템은 다양하게 존재(EX. 목재, 나사, 볼트, 강철판등등)

✓ 직업별 특징

- 의사 : 의사는 다른 직업보다 2배 더 좋은 의료지식의 숙련도를 가지고 시작한다.
- 운동선수 : 운동선수는 2배 더 좋은 체력과 스테미너의 숙련도를 가지고 시작한다.
- 경찰 : 경찰은 다른 직업보다 2배 더 좋은 사격술 숙련도를 가지고 시작한다.
- 소방관 : 소방관은 다른 직업보다 2배 더 좋은 힘과 스테미너를 가지고 시작한다.
- 셰프 : 셰프는 다른 직업보다 2배 더 좋은 요리 숙련도를 가지고 시작한다.
- 건축가 : 건축가는 다른 직업보다 2배 더 좋은 건축 숙련도를 가지고 시작한다.
- 기계공 : 기계공은 다른 직업보다 2배 더 좋은 제작 숙련도를 가지고 시작한다.
- 과학자 : 과학자는 다른 직업보다 2배 더 좋은 연구 숙련도를 가지고 시작한다.
- 농부 : 농부는 다른 직업보다 2배 더 좋은 농업 숙련도를 가지고 시작한다.

✓ NPC를 영입하여 노동력 또는 병력 으로 사용 가능

NPC들은 필드에 존재하며 유저에게 다양한 퀘스트를 제공하거나 적대적인 관계로 유저로 공격하기도 합니다. 이런 NPC들을 퀘스트 완료나 임금조건, 포로화 등 여러 조건을 통해 유저의 팀으로 영입 가능하며 기지 영입한 NPC는 농업, 공장, 기지보수, 시설 관리등 생산 및 관리 작업을 위임 할 수 있으며, 무장을 통해 기지 경비, 수비 및 유저와 함께 모험을 할 수 있으며 적대적 캐릭터와의 전투 시 병력으로 사용 될 수 있다.

4. 게임 내용 및 방법`

✓ 월드 탐험 및 파밍, 내 기지

- 스폰 지점은 랜덤하며 아직 시야에 들어오지않은 지역은 지형도 알 수 없다.
 - 월드 곳곳을 탐험하며 퀘스트를 클리어 하거나 특수한 행복을 하여 보상을 받을 수 있다.
 - 여러 집, 시설 등을 조사 또는 파밍을 하여 아이템, 재료를 수급할 수 있다.
 - 파밍하거나 제작하여 얻은 아이템중 무기, 의류, 탈 것, 장비들은 등급을 가지며 등급이 높을 수록 좋은 성능을 가진다.
- 내 기지를 건설 할 수 있으며 여러개의 기지를 가질 수 있다.
 - 집이나 시설등에 필요한 장비를 증축하고 기지로 설정하여 나의 기지로 만들 수 있다.

→ 기지는 반영구적으로 사용가능하나 화재, 파괴 될 시 복원하지 않으면 사용 할 수 없다.

✓ 전투 및 무력 사용, 캐릭터(NPC포함) 사망시 효과

- 적대적 NPC의 공격 또는 적대적 NPC를 공격
 - 기본적으로 유저를 선 공격하는 캐릭터인 좀비가 존재하지만 유저나 다른 NPC 또는 NPC 그룹을 공격하여 식량이나 물자를 수급하며 살아가는 집단이 있다. 이 집단은 유저의 기지를 공격하기도 하며 이 과정에서 유저나 NPC가 사망 할 수 있으며 기지 또한 파괴나 사용 불가 상태가 될 수 있다.
 - 이 적대적 그룹의 기지가 마음에 들거나 너무 자주 공격을 해오거나 등 여러가지 이유가 있을 수 있다. 적대적 그룹을 공격하여 NPC들을 포로로 잡거나 죽이고 포로로 잡은 NPC를 동료로 만들 수 있고, 기지를 빼앗을 수 있으며 기지를 파괴 하거나 내 기지로 사용 할 수 있다.
 - 사망하게 되면 새로운 월드에서 모든 것을 잃고 다시 시작한다.

✓ 직업별 다양한 플레이방식

- 직업의 종류
 - (직업 : 의사, 운동선수, 경찰, 소방관, 셰프, 건축가, 기계공, 과학자, 농부)
- 스탯과 스탯별 숙련도
 - 스탯으로는 힘(공격력), 체력(HP), 기력(스테미너), 의료지식, 사격술, 요리, 건축, 제작, 연구, 농사가 있으며 처음 스폰한 유저의 캐릭터는 선택된 직업의 숙련도에 관련 숙련도만 +2 되어있고 나머지는 0에서 시작한다. 최종 숙련도 단계는 5단계이지만 관련된 직업의 경우 7에서 끝나게 된다. 숙련도가 오르게 될 수록 효율 이나 수치가 증가한다.
 - 어떤 캐릭터든 원하는 스탯을 올릴 수는 있으나 일반적으로 최대 5스탯까지 올릴 수 있게되고 직업적 숙련도를 가지고 있는 스탯은 7스탯까지 올릴수 있기 때문에 나의 직업의 따라 필요하게되는 물품이나 도구가 달라지게 된다.
[ex) 의사→수술도구, 경찰→총기류, 셰프→조리도구 등등]