
투모로우(Tomorrow)

레벨·디자인

작성자 : 윤효성

목차

개요.....	3
1. 월드 구성.....	3
1-1) 전체 맵.....	3
1-2) 주택가.....	7
1-3) 공장가.....	9
1-4) 군사기지.....	11
1-5) 도시.....	13
1-6) 농업지대.....	15
2. 구역 별 배경(디자인 레퍼런스).....	17
2-1) 주택가.....	17
2-2) 농업지대.....	18
2-3) 군사기지.....	19
2-4) 공장가.....	20
2-5) 도시.....	21
2-6) 구역 외(산).....	22
2-7) 구역 외(숲).....	23

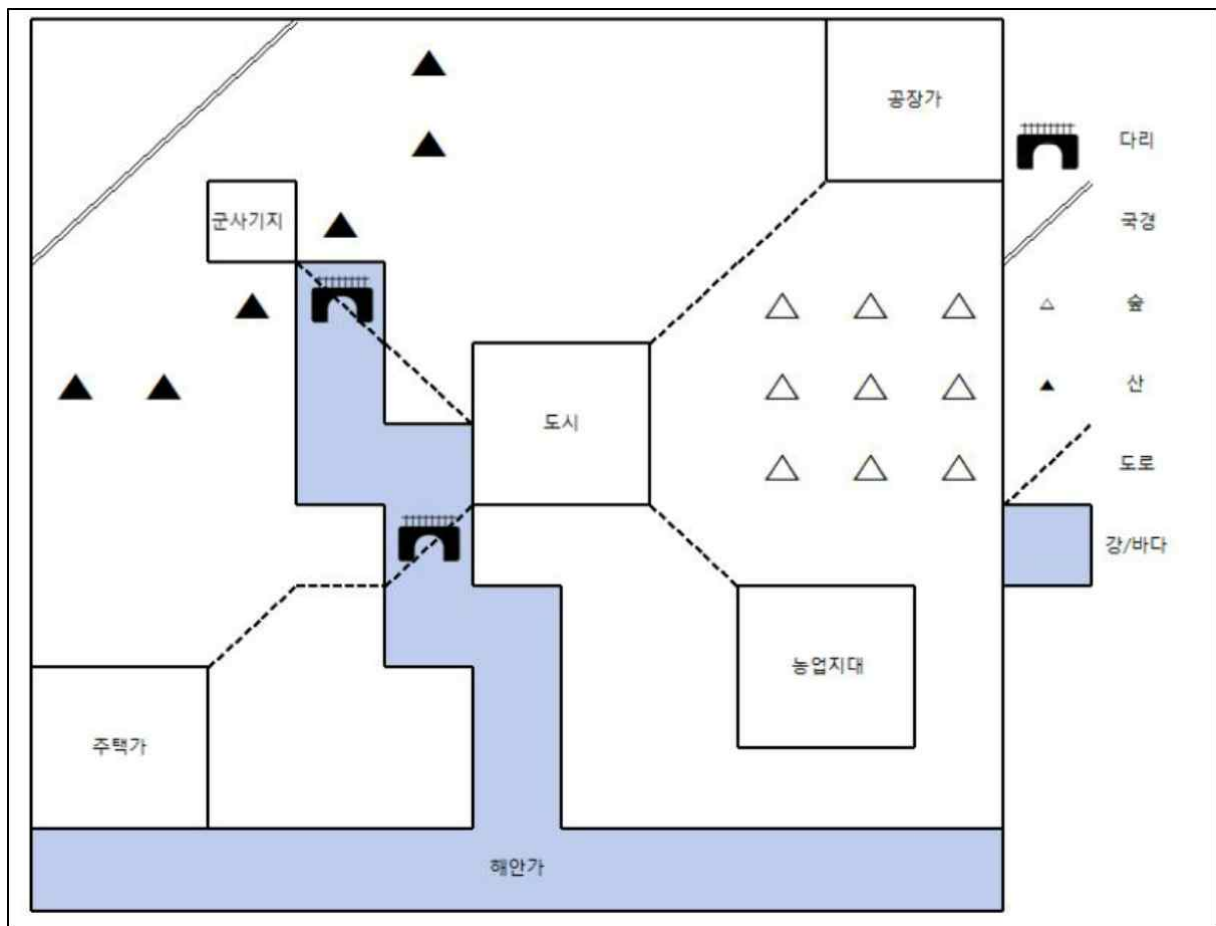
3. 캐릭터 및 몬스터(디자인 레퍼런스).....	24
3-1) 캐릭터.....	24
3-2) 몬스터(디자인 레퍼런스).....	25
4. 아이템 종류(디자인 레퍼런스).....	27
4-1) 의류.....	27
4-2) 무기 및 방어구.....	28
4-3) 음식.....	28
4-4) 도구.....	29
4-5) 재료.....	30
5. 직업.....	31
5-1) 의사.....	31
5-2) 운동선수.....	32
5-3) 경찰.....	33
5-4) 소방관.....	34
5-5) 셰프.....	35
5-6) 건축가.....	36
5-7) 기계공.....	37
5-8) 과학자.....	38
5-9) 농부.....	39

개요

※ 투모로우는 좀비아포칼립스를 바탕으로 하는 오픈월드 RPG로 자신만의 그룹을 만들고 유토피아를 만들며 세력을 키워나가는 것을 주요 콘텐츠로 삼는 생존 및 수집 게임이다.

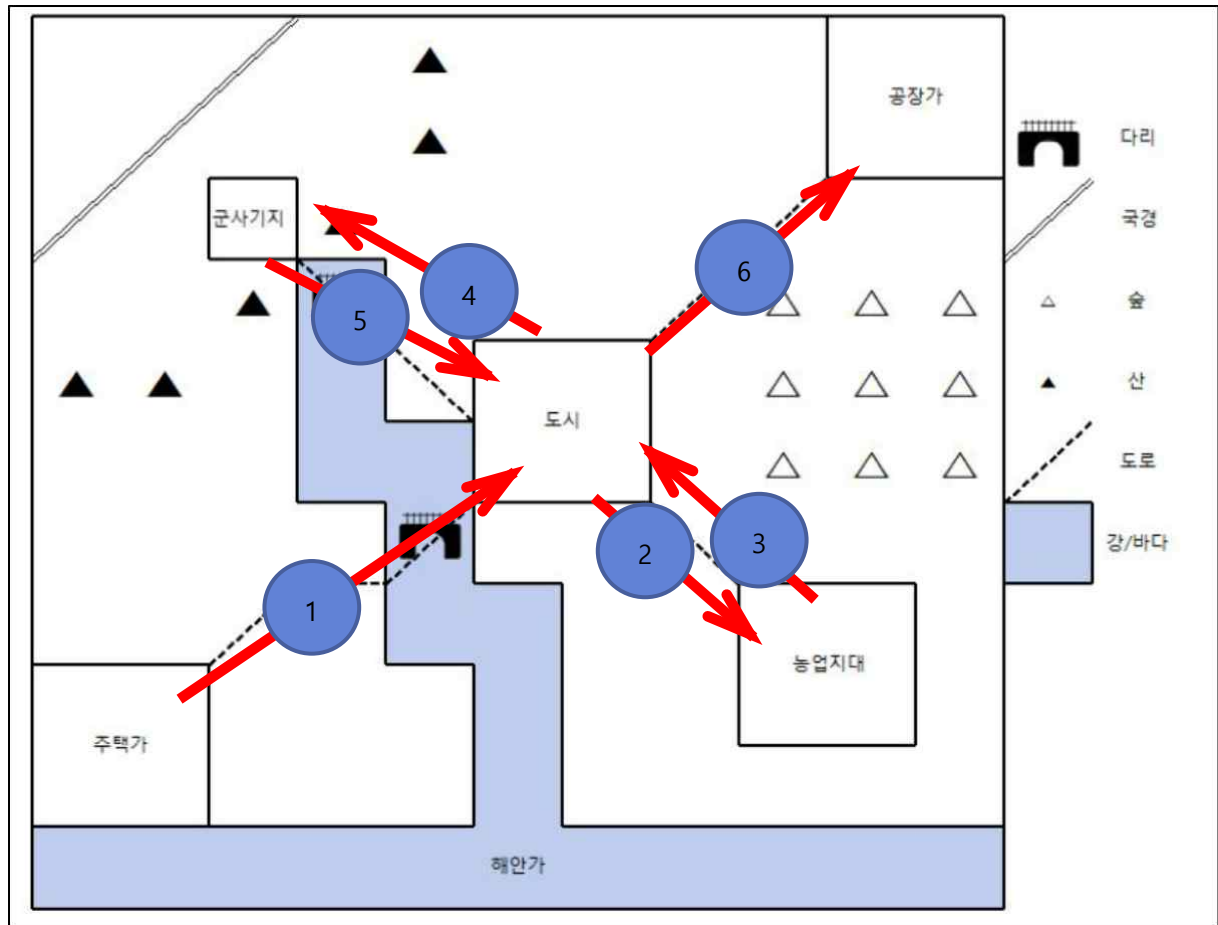
1. 월드 구성

1-1) 전체 맵



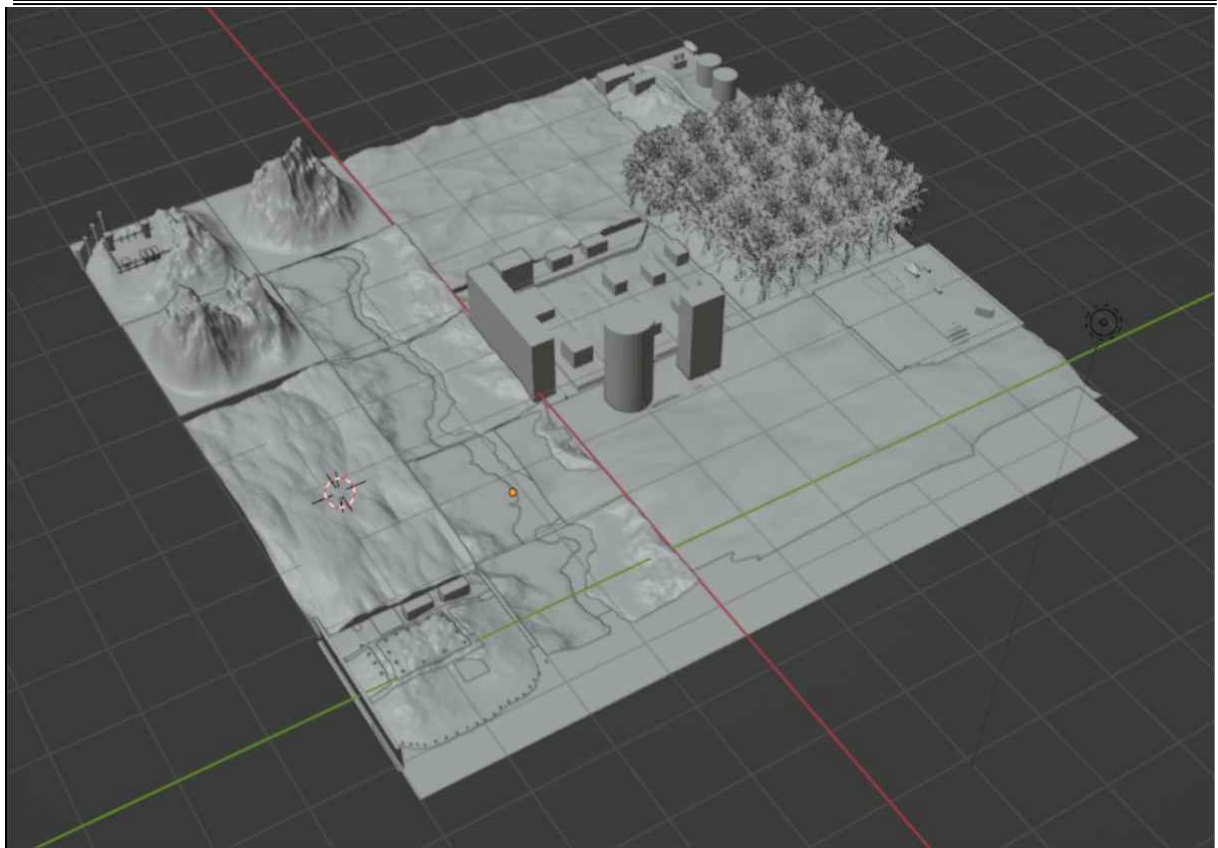
※플레이어의 구역 간 동선

1. 퀘스트 클리어를 통한 구역개방이 된다.
2. 플레이어의 자유로 동선과 별개로 전 구역이나 여타 외곽 지역으로 이동하는 것은 동선에 포함하지 않음.
3. 플레이어의 구역 간 이동 동선은 다음과 같다.(아래 참조)



4. 모든 구역은 "도시" 구역을 통과하여 이동한다.

5. 주택가 -> 도시 -> 농업지대 -> 군사기지-> 공장가 순으로 퀘스트의 흐름이 이어지고 이에 따라 유저의 동선이 정해진다.

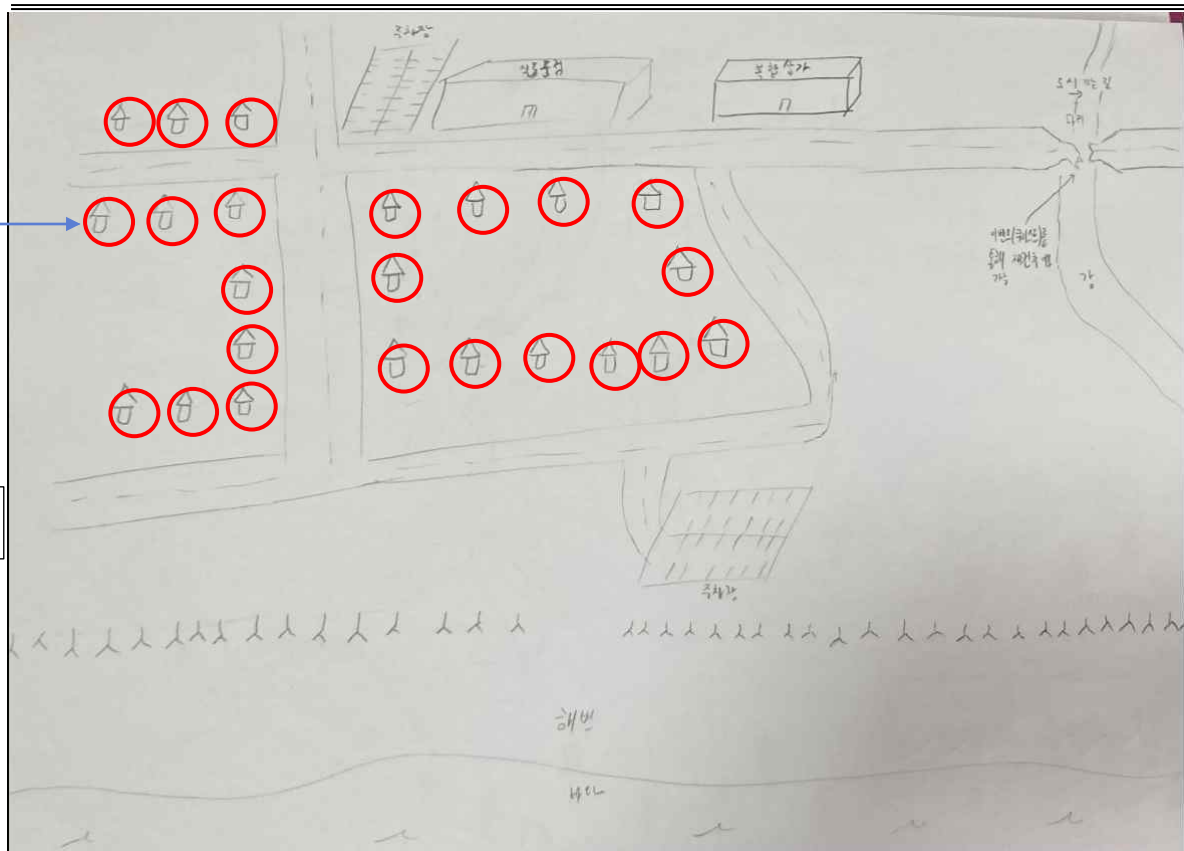


※맵 별 난이도

	난이도 구별(1~5)	몹의 수	보스 유/무
주택가	쉬움 (1)	30 + (리스폰)	무
도시	보통(2~3)	40 + (리스폰)	무
농업지대	어려움(3~4)	50 + (리스폰)	유
군사기지	매우 어려움(4~5)	50 + (리스폰)	유
공장가	매우 어려움(5)	50 + (리스폰)	유

※스폰 설정(공통 부분)

1. 캐릭터 스폰은 '주택가' 구역 내에서 랜덤한 주택 내부에 스폰하게 된다.(리스폰 포함)



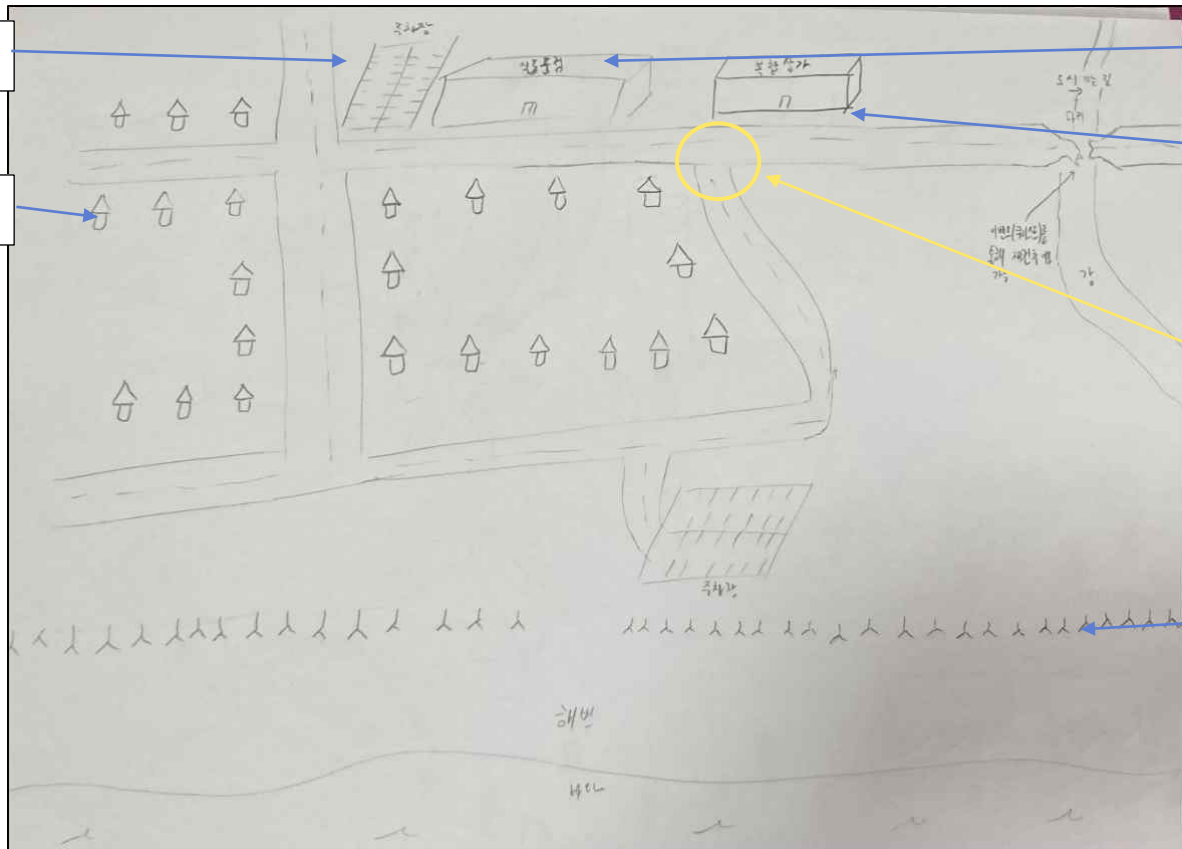
캐릭터스폰

-
-
2. 아이템은 관련된 건물 내부에서만 스폰하게 된다.

EX)식료품점 -> 음식, 음료, 식자재 등 건물 내부에서 스폰

3. 차량은 주차장에서 가장 많이 스폰하지만 일반 도로나 주택에 차고같은 곳에서도 스폰하게된다.
 4. 사망 시 리스폰은 어떤 구역에서 죽더라도 기본적으로 '주택가' 구역에서 리스폰 하게 되며 베이 스캠프를 짓고 세이브포인트를 변경하면 해당 지점에서 리스폰 하게된다. 특정 아이템을 사용하여 사망한 자리에서 리스폰이 가능하다.
 5. 몬스터(좀비)들은 기본적으로 ('맵 별 난이도' 참조) 맵에 전체적으로 분포하며 이동 동선이 자유 분방하며(잠긴문은 통과 불가) 건물 내부로도 이동할 수 있다.
 6. 보급아이템은 모든 구역에서 스폰이 가능하다. 보급아이템이 스폰하게되면 유저들은 어느구역에 보급이 스폰될 예정인지 화면에 나타나는 팝업 메시지를 통해 확인 할 수 있다.
-
-

1-2) 주택가

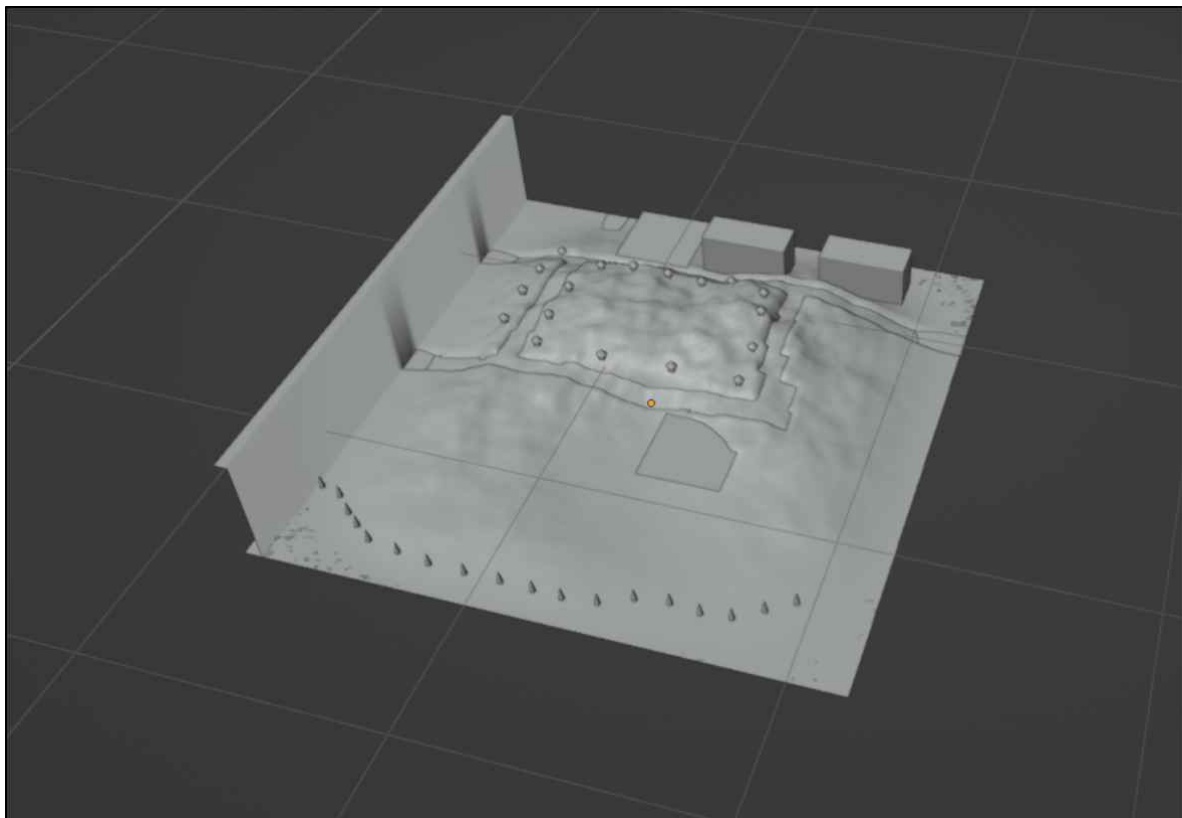


4) 식료품점

5) 복합상가

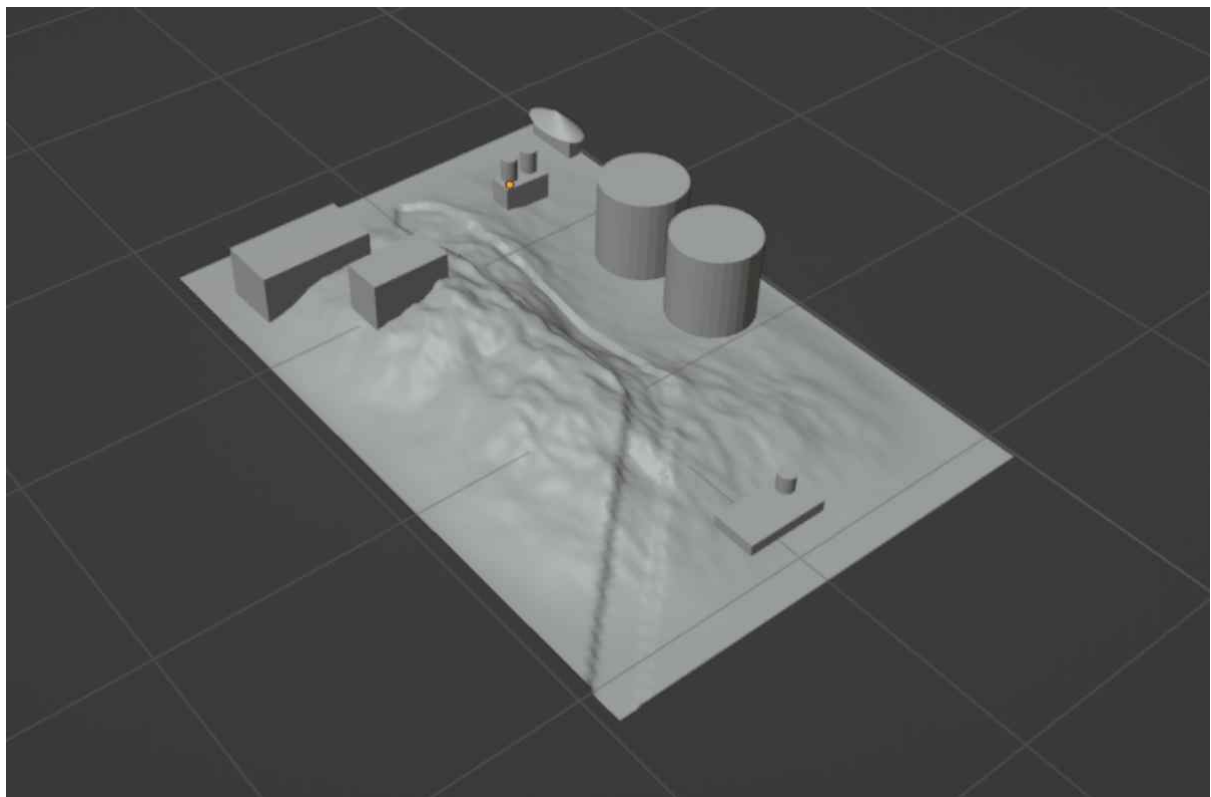
보급스폰
위치

6) 방파제



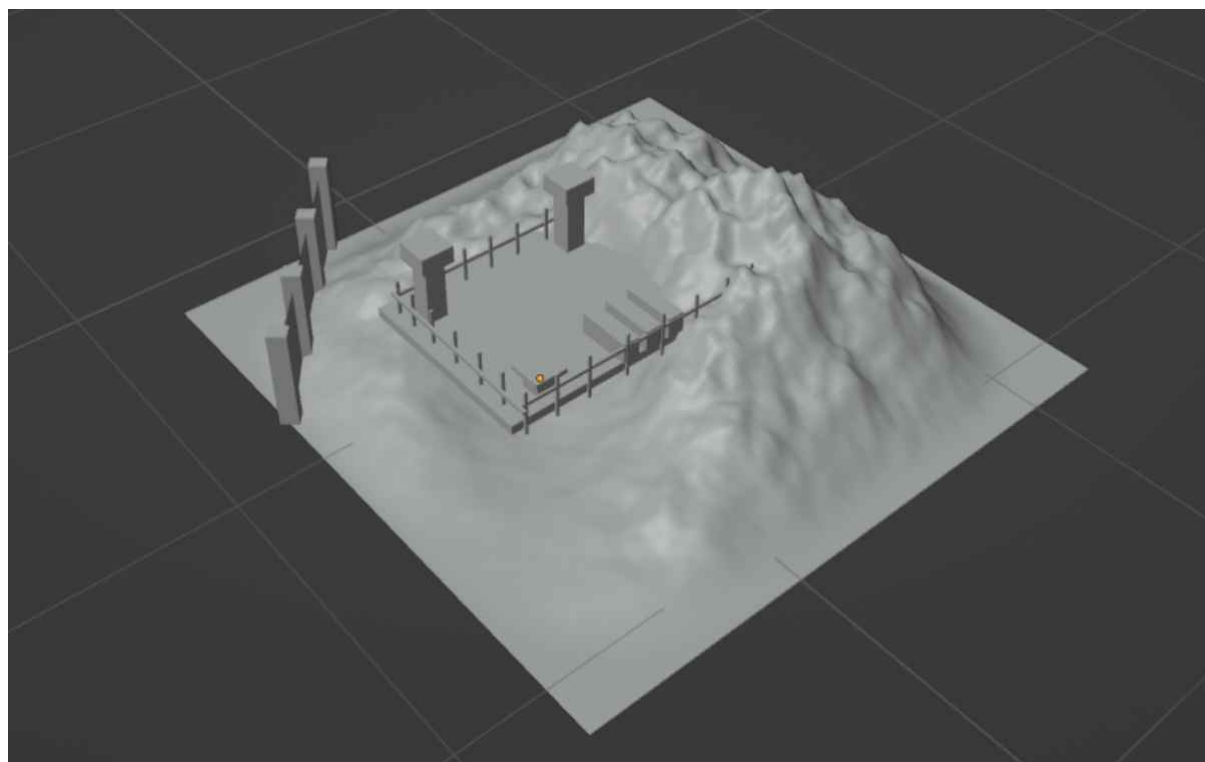
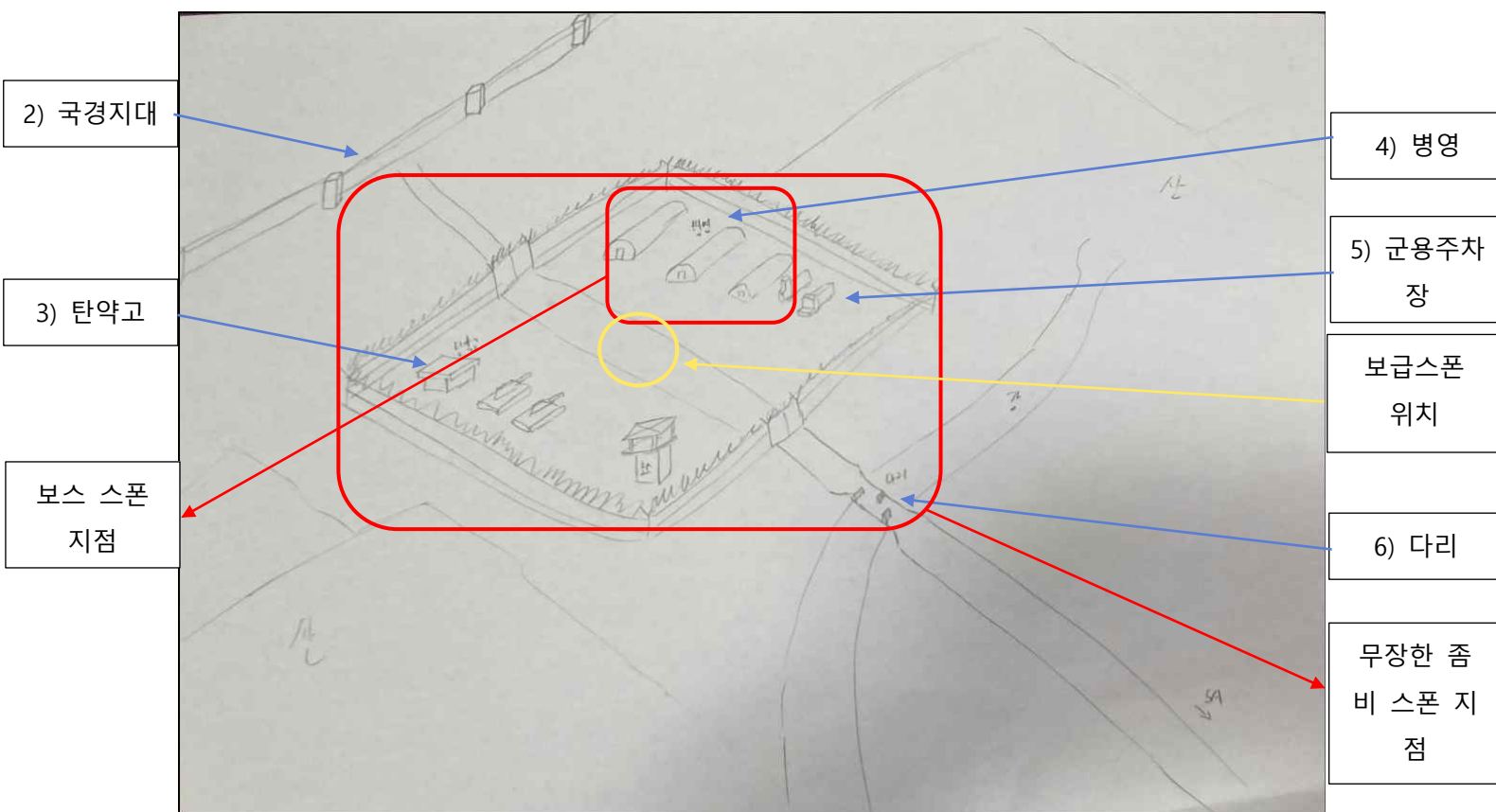
-
-
- 1) 주택가는 유저가 게임을 시작하게 되면 스폰되는 장소로 난이도가 가장 쉽다.
 - 2) 많은 단독주택들이 있다. 단독주택들에서 파밍이 가능하며 임시거처나 건설을 통한 베이스로 사용 할 수 있다.
 - 3) 주차장들은 차량을 구하기 쉬운 공간으로 단독주택 근처나 도로에서 차량을 구할 수 있지만 주차장에서는 더 많은 차량을 찾을 수 있다.
 - 4) 식료품점은 음식류의 아이템을 구하기 쉬운 공간으로 단독주택이나 맵 전체에서 확률적으로 스폰하여 습득 할 수 있으나 식료품점에서는 확정적으로 많은 량의 아이템이 스폰한다.
 - 5) 복합상가는 다양한 종류의 아이템을 습득 할 수 있는 공간으로 게임에서 습득할 수 있는 종류의 아이템들이 거의 대부분 확률적으로 스폰한다.(특정아이템 제외)
 - 6) 방파제는 해변과 해변이 아닌 지역을 구분하는 물체로 유저가 지나다닐 수 없게 한다.
-
-

1-3) 공장가



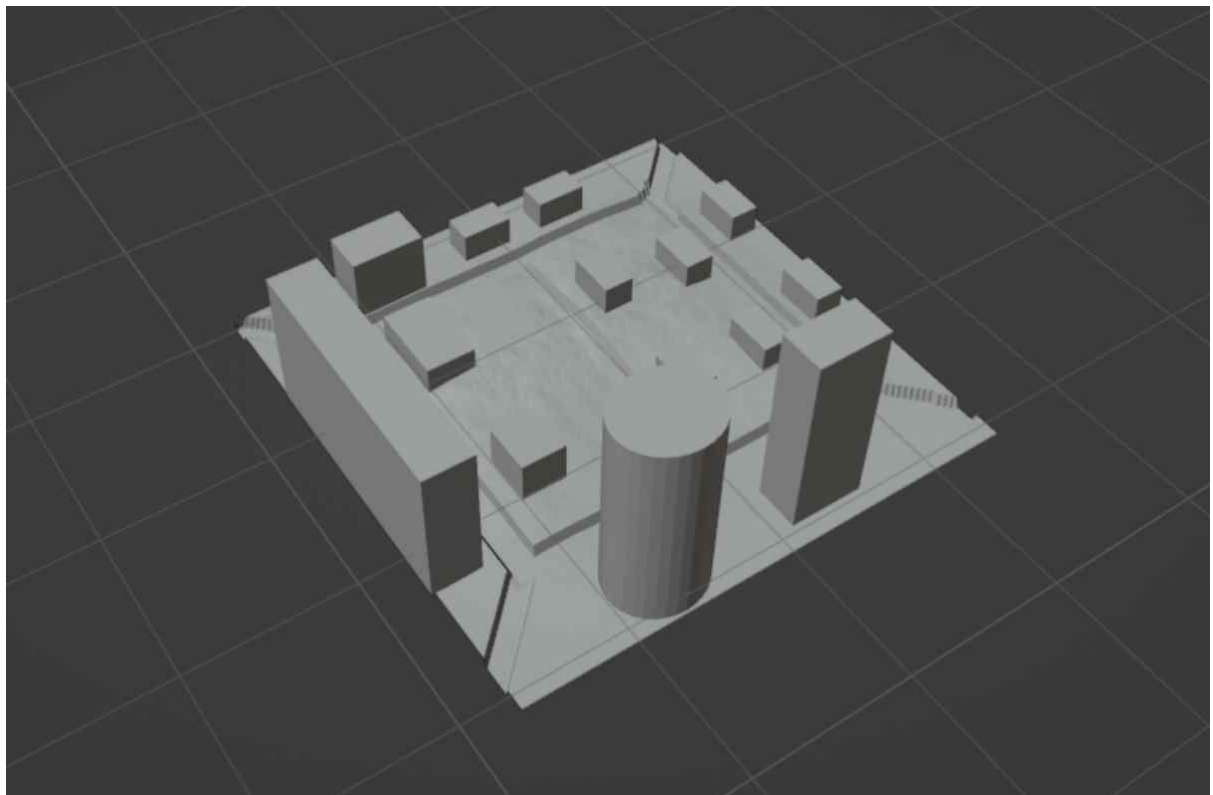
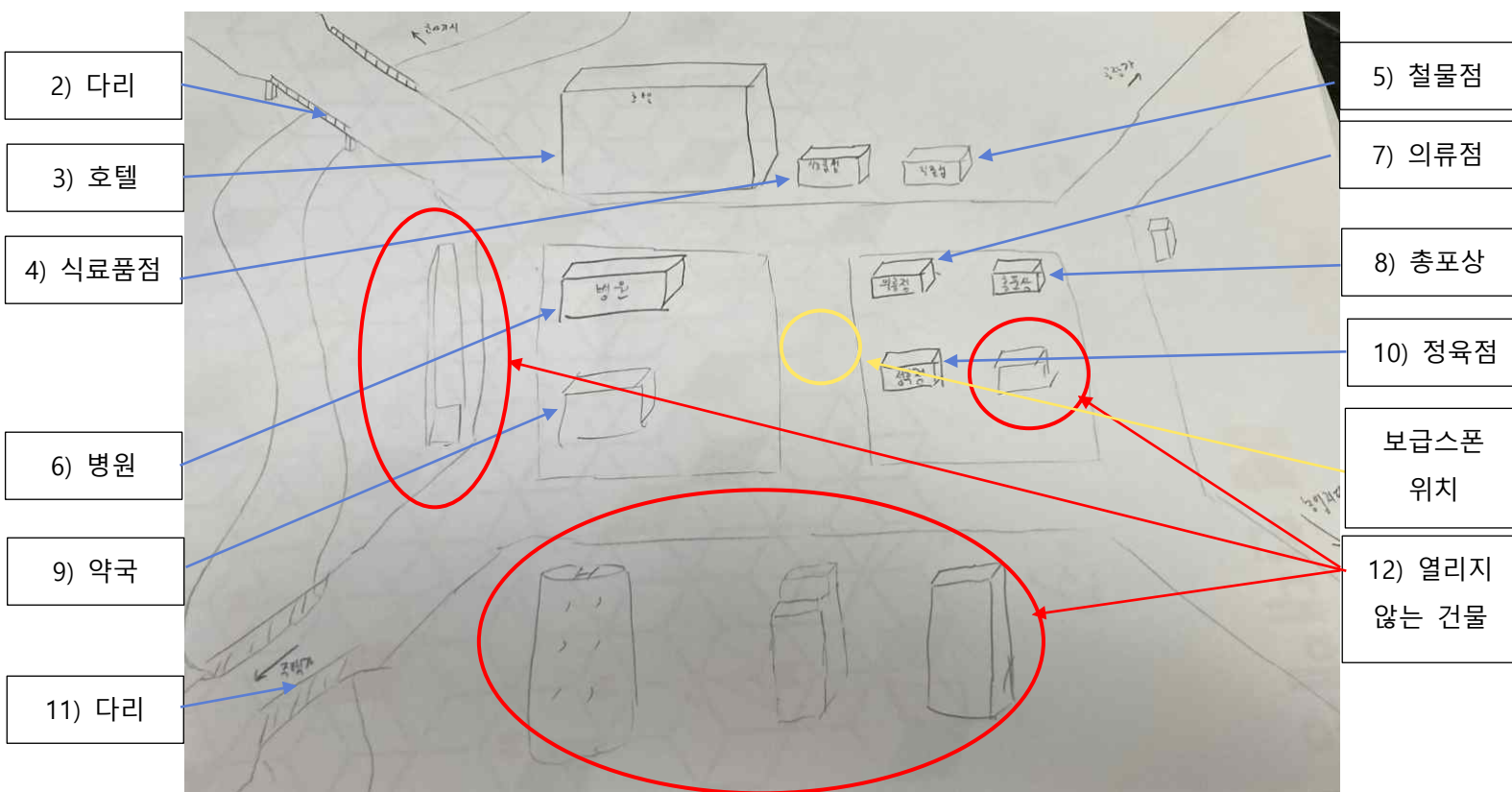
-
-
- 1) 공장가는 가장 어려운 난이도의 구역으로 아래의 숲에서 야생동물 형태의 좀비들이 출현하고 발전소 근처에서 변종 좀비들이 출현한다.
 - 2) 맵 내에 세개의 공장이 있으며 공장마다 크기와 외형이 다르다. 공장 내부에서 제작,건설 관련 아이템들을 획득 할 수 있다.
 - 3) 창고는 많은 양의 제작, 건설 관련 아이템이 스폰하며 보스몹이 출현 할 확률이 존재한다.
 - 4) 제재소는 목재 아이템이 스폰하며 여러 중장비와 같은 차량들이 스폰한다.
 - 5) 발전소는 변종 좀비들이 스폰하는 곳이며 모든 구역들의 건물들 중 가장 난이도가 높은 곳이다.
-
-

1-4) 군사기지



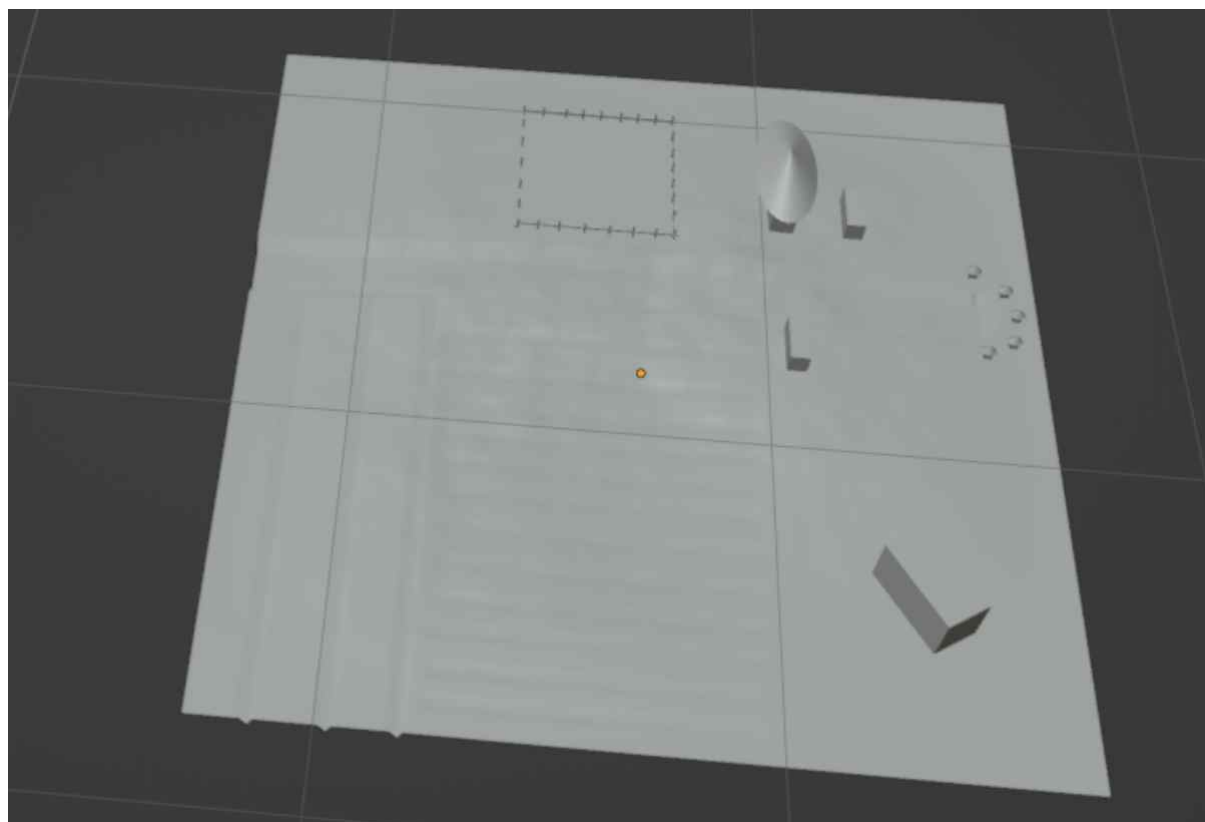
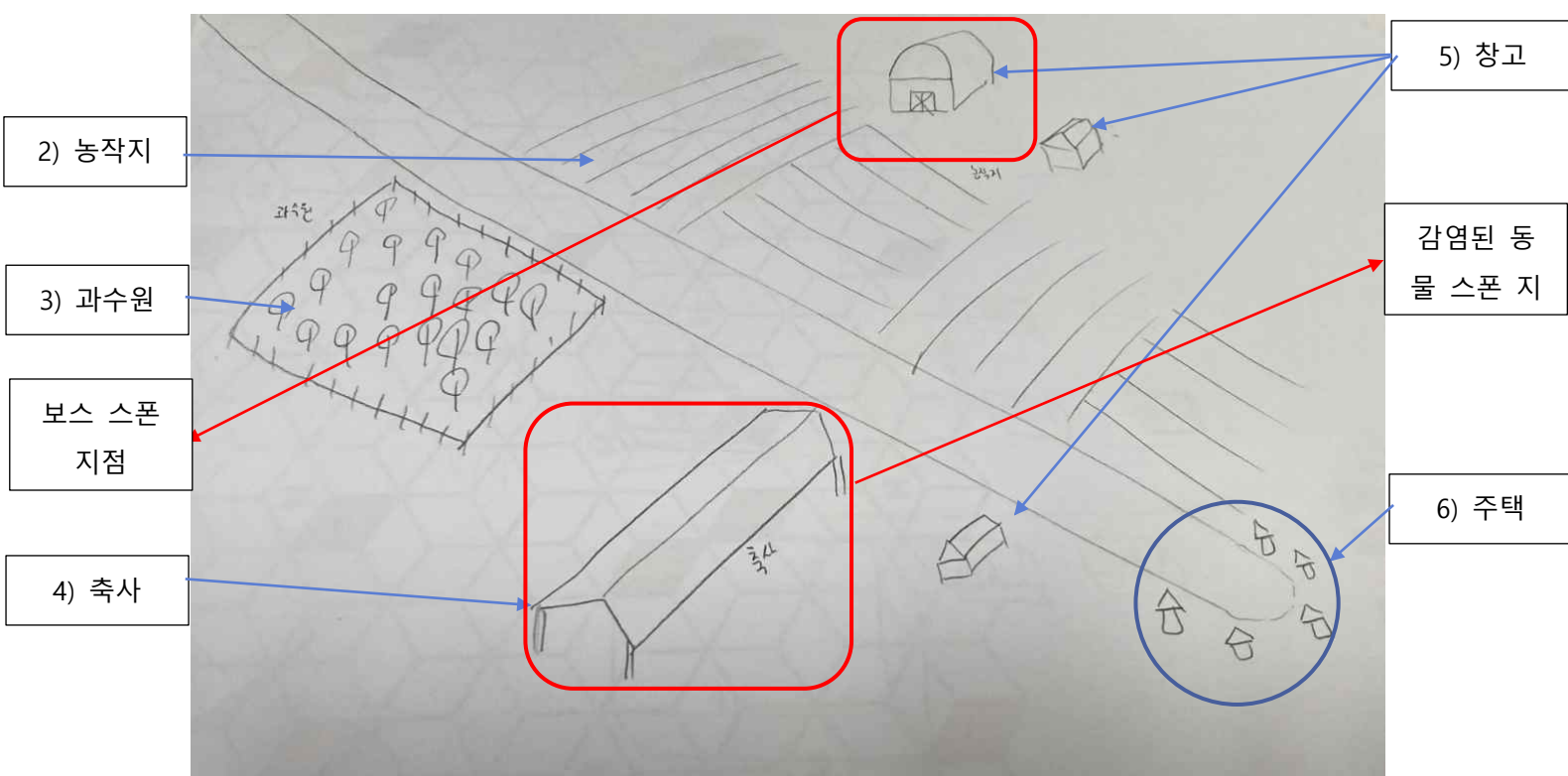
-
- 1) 군사기지는 무장한 군인 형태의 좀비가 스폰하는 지점으로 높은 난이도의 구역이다.
 - 2) 국경지대는 게임내에서 눈으로 볼 수 있는 맵의 끝이다.
 - 3) 탄약고는 총기류 무기에 사용되는 탄약을 습득할 수 있는 곳이다.
 - 4) 병영은 감염전 군인들이 생활하던 곳으로 군사기지의 보스가 출현하는 건물이다.
 - 5) 군용주차장은 장갑 성능이 좋은 군용차량이 스폰하는 곳이다.
 - 6) 군사기지의 다리는 도로를 통한 이동 시 도시방면에서 군사기지로 들어올 수 있는 유일한 길로 바리케이트가 설치 되어있다.
-

1-5) 도시



-
-
1. 도시는 모든 다른 구역으로 도로를 통해 이동하기 위해서 무조건 지나가게 되는 구역으로 난이도는 보통 수준이다.
 2. 군사기지의 다리는 도로를 통한 이동 시 도시방면에서 군사기지로 들어올 수 있는 유일한 길로 바리케이트가 설치 되어있다.(그림 표현 실수)
 3. 호텔은
 4. 식료품점은 음식류의 아이템을 구하기 쉬운 공간으로 단독주택이나 맵 전체에서 확률적으로 스폰하여 습득 할 수 있으나 식료품점에서는 확정적으로 많은 량의 아이템이 스폰한다.
 5. 철물점은 각종 제작, 건설 재료가 되는 아이템들이 스폰하며 양은 많지 않다.
 6. 병원은 붕대나 항생제와 같은 의료품이 스폰하며 의료품의 총 스폰량이 적기때문에 의료품의 희귀도 및 중요도가 높다.
 7. 의류점은 각종 의류를 구할 수 있는 곳이다.(군용 의류 등 제외)
 8. 총포상은 여러 총기류와 탄약을 습득할 수 있는 곳이다.(민수용 총기 한정)
 9. 약국은 '6'번의 병원과 같은 아이템이 스폰하지만 건물의 크기가 작아 스폰하는 아이템의 양이 상대적으로 적다.
 10. 정육점은 고기류의 식료품을 구할 수 있으며 추가적으로 몇가지 주방용품도 함께 스폰한다.
 11. 주택가의 다리는 도로를 통한 이동 시 도시방면에서 주택가로 들어올 수 있는 유일한 길이다.
 12. 빨간색 원으로 표시된 5개의 건물들은 문이 열리지 않으며 들어갈 수 없고 건물 내부에 스폰하는 아이템이 없는 단순한 시각적 요소인 건물들이다.
-
-

1-6) 농업지대



-
-
1. 농업지대는 넓은 부지들이 있는 곳으로 건축이나 농사를 짓기에 좋은 구역이다.
 2. 농작지는 여러 농작물의 씨앗을 구할 수 있다.
 3. 과수원은 과일류의 식재료와 과일나무 묘목 등을 구할 수 있다.
 4. 축사는 확률에 따라 모든 소가 살아 있을 수 있고, 또는 소들이 감염되어 있을 수 있다. 소는 도축하여 식재료로 사용할 수 있고 계속 키울 수도있다.
 5. 창고는 농업지대 내에 총 세개가 있다. 그중 가장 큰 창고에서는 보스가 확률적으로 출연하게된다.
 6. 단독주택들에서 파밍이 가능하며 임시거처나 건설을 통한 베이스로 사용 할 수 있다.
-
-

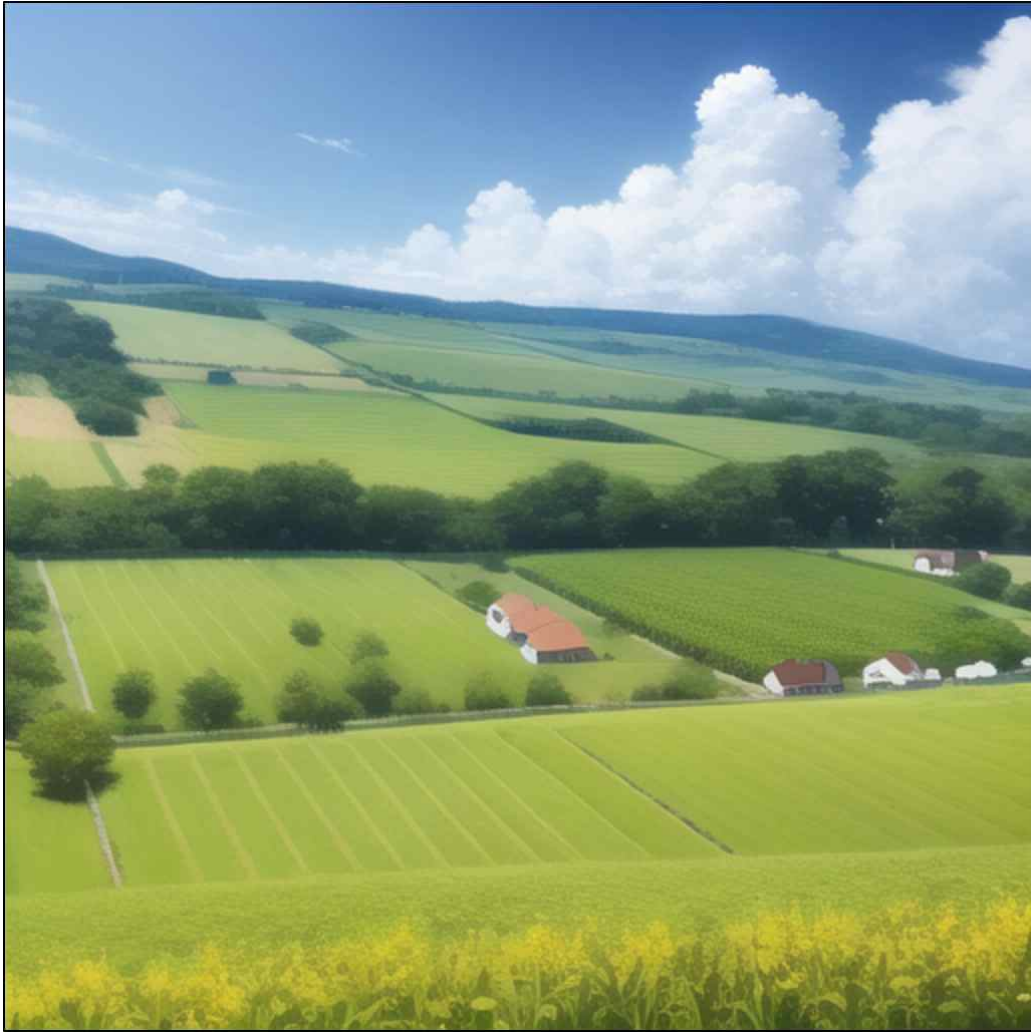
2. 구역 별 배경(디자인 레퍼런스)

2-1) 주택가



주택과 마당, 차고등이 주를 이루고 식료품점과 복합상가만이 있는 마을의 모습 하지만 좀비 사태를 겪고 허물어진 집이나 도로등이 있다.

2-2) 농업지대



밭과 과수원이 주를 이루고있으며 몇몇 주택과 창고, 축사가 있다. 한산한 시골 동네처럼 보이지만 이곳도 좀비 사태의 문제를 피할 수 없었고 많은 좀비가 유입되어있다.

2-3) 군사기지



국경과 가장 가까운 곳으로 매우 삭막한 풍경에 도시와는 산으로 가로막혀있지만 군인들이 생활 하던 곳이다. 하지만 이곳도 좀비들의 공격을 받아 점령된 상태이고 방치된 채 오랜 시간이 지난 모습이다.

2-4) 공장가



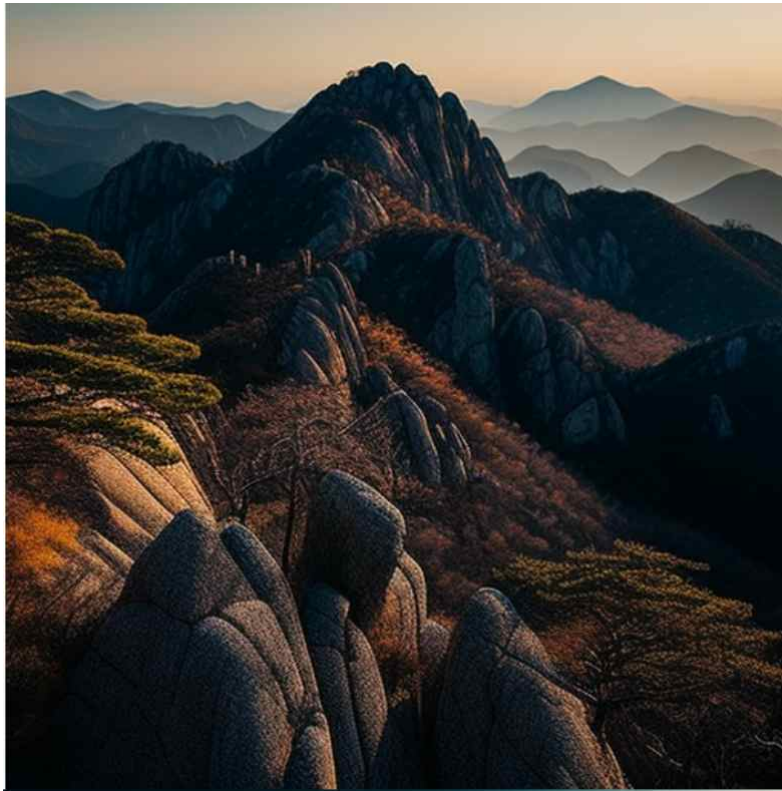
공장가는 여러 물건들과 건축자재, 재료들이 만들어지던 곳으로 다수의 공장과 발전소, 창고가 자리잡고있다. 좀비 사태가 발생하며 공장들은 가동을 멈추게 되었고 발전소는 방치되어 주변에 문제를 일으키게 되었다. 공장가에서 일반 사람의 모습이 아닌 기괴한 모습의 좀비들이 나타나게되며 다른구역으로도 영향을 주게된다.

2-5) 도시



도시는 이게임 내의 모든 구역을 연결하는 구역으로 좀비 사태 전 가장 많은 수의 인구가 분포하던 곳이다. 많은 고층건물들이 자리하고있고 여러 종류의 건물들이 있다. 다양한 종류의 아이템을 파밍하기에 적합한 구역이다.

2-6) 구역 외(산)



산은 군사기지와 도시간의 출입을 불가능하게 하는 요소이며 야생동물 형태의 좀비를 스폰하는 장소이다.

2-7) 구역 외(숲)



숲은 공장가와 농업지대 사이에 존재하는 지역으로 야생동물 형태의 좀비들을 스폰하는 장소이다.

3. 캐릭터 및 몬스터(디자인 레퍼런스)

3-1) 캐릭터

캐릭터 생성 시 선택 가능한 옵션으로 성별을 정할 수 있다.



캐릭터의 모습은 유저가 착용하는 장비에 따라 보여지는 의상과 장비가 달라지게 된다.


레벨 당 필요 경험치량 & 스탯

(필요 경험치량) 레벨업에 필요한 경험치량은 1레벨 기준 1000에서 시작하여 +1000씩 늘어나게 되며 마지막 레벨인 50레벨에 도달하기 위한 49레벨에 모아야하는 경험치량은 49000이 된다.

(스탯) 경험치는 퀘스트, 사냥, 제작등 다양한 활동을 통해 얻을 수 있으며 레벨업마다 1개의 추가 스탯을 부여 받게 된다. 이 추가 스탯은 임의로 나의 스탯을 올리는데에 사용할 수 있다.

(스킬트리 & 스킬포인트) 직업 특성으로 성장하는 스킬트리에 사용 되는 포인트는 5레벨업 당 1개 씩 주어지며 35레벨에 최종트리에 도달 할 수 있게 된다.

3-2) 몬스터(디자인 레퍼런스 포함)

일반 좀비	
	특징
	가장 기본적으로 등장하게 되는 인간형 일반좀비로 가장 흔하게 볼 수 있다.
	<div>스폰 지역</div> <div>공격력</div>
	<div>공장가를 제외한 모든 구역</div> <div>공격력 : -10HP</div>
	<div>방어력 및 체력</div> <div>배회거리 및 반경</div>
	<div>방어력 : 10hp 체력 : 100HP</div> <div>스폰한 구역 내(최대 2x2그리드) 또는 스폰한 장소 내(1그리드)</div>

군인 좀비	
	특징
	군사기지 인근과 도시지역에서 찾을 수 있으며 무장을 하고 있어 방어력이 높습니다.
	<div>스폰 지역</div> <div>공격력</div>
	<div>군사기지 외곽, 도시</div> <div>공격력 : -10HP</div>
	<div>방어력 및 체력</div> <div>배회거리 및 반경</div>
	<div>방어력 : 50HP 체력 : 100HP</div> <div>스폰한 구역 내(최대 2x2그리드) 또는 스폰한 장소 내(1그리드)</div>

감염된 들개		
	특징	
	빠른 속도를 이용해 공격하고 2~4마리 규모로 밀집하여 있습니다.	
	스폰 지역	공격력
	구역 외 지역 내(산, 숲), 도시	공격력 : -15HP
	방어력 및 체력	배회거리 및 반경
	방어력 : 15HP 체력 : 70HP	스폰지역으로부터 1그리드 이내

감염된 사슴		
	특징	
	공격력이 높진 않지만 높은 체력과 방어력, 속도를 가지고 있습니다.	
	스폰 지역	공격력
	구역 외 지역 내(산, 숲), 농업지대	공격력 : -8HP
	방어력 및 체력	배회거리 및 반경
	방어력 : 25HP 체력 : 150HP	스폰지역으로부터 1그리드 이내

변이 곰 (보스)		
	특징	
	퀘스트의 영향을 받지않고 자유 동선에서 만날 수 있는 보스 몬스터입니다.	
	스폰 지역	공격력
	구역 외 지역 내(산, 숲)	공격력 : -25hp
	방어력 및 체력	배회거리 및 반경
	방어력 : 75HP 체력 : 300HP	스폰 지점으로 부터 1그리드 이내

자이언트 좀비		
	특징	
	농업지대에서 나타나는 보스로 큰 몸집을 가지고 있다.	
	스폰 지역	공격력
	농업지대 창고 내부	공격력 : -75HP
	방어력 및 체력	배회거리 및 반경
	방어력 : 150HP 체력 : 500HP	배회하지 않음

좀비 군주		
	특징	
	최종 보스로 가장 높은 난이도의 보스입니다.	
	스폰 지역	공격력
	공장가 발전소 인근	공격력 : -150HP
	방어력 및 체력	배회거리 및 반경
	방어력 : 200HP 체력 : 1000HP	배회하지 않음

4. 아이템 종류(디자인 레퍼런스)

4-1) 의류

※ 의류는 모자 상의 하의 신발 장갑 등 캐릭터에 착용하여 겉모습을 바꾸는 데에 이용합니다.



4-2) 무기 및 방어구

※ 캐릭터(몬스터 포함) 간의 교전 시 공격하는데 사용 되고 피격시 데미지를 경감시켜주거나 옵션을 통한 효과를 주는 아이템들이다.



4-3) 음식

※음식은 캐릭터의 갈증 수치와 허기 수치를 관리하는데 사용 되는 아이템으로 음식류와 음료류로 나뉜다.



4-4) 도구

※도구는 캐릭터(몬스터포함)를 공격하는데 사용 될 수 도 있지만 다른 상호작용을 하는데에 사용되는 아이템들이다.

EX) 농기구, 수리도구 등



4-5) 재료

※재료아이템은 위에 네가지 아이템을 만드는데 사용되는 아이템으로 몬스터를 사냥하거나 파밍을 통해 구할 수 있다.




5. 직업 & 직업 별 능력 및 스킬

캐릭터들은 각기 다른 능력을 가지고 있다. 이는 다양한 방식의 플레이를 통해 숙련도를 올리고 이를 통해 점점 더 관련 스킬의 퀄리티가 상승하게된다. 숙련도는 일반적으로 5단계가 최종단계이지만 보너스 스탯을 갖고 시작하는 캐릭터의 경우 7단계가 최종단계가 된다. 총 9개의 직업이 있으며 각기 다른 특징으로 인해 달라지는 플레이 방식과 사용하게되는 장비가 달라지게된다. 직업의 종류와 각 직업의 특징은 다음과 같다.



※능력의 종류

의료지식	체력	스태미너	사격술	힘	요리	건축	제작	연구	농업
------	----	------	-----	---	----	----	----	----	----

5-1) 의사

의사	
	직업 특징
	의사는 다른 직업이 치료하지 못하는 부상이나 질병을 치료할 수 있습니다. 의사는 의료지식 능력의 숙련도를 +2 받은채로 시작한다.
	직업 스킬 및 설명
	수술 수술은 다른직업을 가진 캐릭터들이 치료하지 못하는 부상이나 질병을 치료할 수있는 스킬이다.

5-2) 운동선수

운동선수	
	직업 특징
	운동선수는 다른직업보다 더 오래 뛸 수 있고 더많은 체력(HP)로 강인한 신체를 가지고있다. 운동선수는 체력 , 스태미너 능력의 숙련도를 +2 받은채로 시작한다.
	직업 스킬 및 설명
	버티기 스킬을 사용한 후 지속시간 동안 받는피해량이 50% 감소

5-3) 경찰

경찰	
	직업 특징
	경찰은 총기류를 잘다룬다. 다른직업의 캐릭터가 총기를 사용할 때보다 총기의 내구도가 덜 떨어지며 사격 정확도가 높다. 경찰은 사격술 능력의 숙련도를 +2 받은채로 시작한다.
	직업 스킬 및 설명
	신속 제압 총기류를 사용할 때 지속시간동안 장탄수의 영향을 받지않고 총기를 사용할 수 있게 되는 스킬이다.


5-4) 소방관

소방관	
	직업 특징
	소방관은 다른 직업보다 더 강한 근접 공격력과 더 오래 뒀 수 있는 강한 신체를 가지고 있다. 소방관은 힘 , 스태미너 능력의 숙련도를 +2 받은채로 시작한다.
	직업 스킬 및 설명
	파괴 둔기류나 특정도구를 사용하여 장애물이나 구조물의 일부를 시간이 들지 않으면서 파괴할 수 있는 스킬이다. 공격 스킬로도 활용 가능하다.(데미지 有)



5-5) 셰프

셰프	
	직업 특징
	셰프는 요리의 품질,맛이 더 좋게하는 능력을 가지고있다. 셰프는 요리 능력의 숙련도를 +2 받은채로 시작한다.
	직업 스킬 및 설명
	<div></div> <div>실력발휘 음식 하나분의 재료로 능력의 숙련도에 따라 음식의 개수가 많이 생성되는 스킬이다.</div>

5-6) 건축가

건축가	
	직업 특징
	건축가는 건축물의 품질 내구성, 건축자재의 효율을 올려주는 능력을 가지고 있습니다. 건축가는 건축 능력의 숙련도를 +2 받은채로 시작한다.
	직업 스킬 및 설명
	 완벽한 설계 일반적인 건설보다 건축물의 품질이 높은 상태로 건축이 된다.

5-7) 기계공

기계공	
	직업 특징
	기계공은 여러 추가시설들을 제공한다. 추가시설들은 일반적인 시설건축으로 만들 수 없다. 기계공은 제작 능력의 숙련도를 +2 받은채로 시작한다.
	직업 스킬 및 설명
	보수보강 건설한 기지 또는 시설의 내구도를 더 좋은 효율과 좋은 성능으로 보수, 보강을 실시합니다.

5-8) 과학자

과학자	
	직업 특징
	과학자는 연구를 통해 제작 가능한 물품의 제한을 해제해줍니다. 더 많은 물품을 만들 수 있게 해준다. 건축가는 건축 능력의 숙련도를 +2 받은 채로 시작한다.
	직업 스킬 및 설명
	광적집중 일정 시간을 투자하여 아이디어를 뽑아낸다. 이때 새로운 아이템의 제작 레시피를 획득하거나 기존의 제작아이템의 효율 또는 제작시간을 단축시켜주는 효과가 나타난다.

5-9) 농부

농부	
	직업 특징
	농부는 농업의 효율을 증가 시켜 수확량,작물의 성장속도를 증가시켜 농업의 효율을 증폭시킨다. 농부는 농업 능력의 숙련도를 +2 받은채로 시작한다.
	직업 스킬 및 설명
	급속성장
	농작물이나 나무, 동물등 생명의 성장속도를 비약적으로 증가시켜주며 수확할 때 수확량이 높게 측정되어 좋은 효율의 수확을 할 수 있다.

The·End

감사합니다

이메일 : dbsgytjd32@naver.com
