



# 투모로우(Tomorrow)

레벨 디자인

작성자 : 윤효성

최초 작성일 : 2023.08.14

# 목 차

## 1. 컨셉

## 2. 개요

2.1. 전체맵

2.2. 주택가

2.3. 도 시

2.4. 농업지대

2.5. 군사기지

2.6. 공장가

## 3. 구역 별 진행 루트

3.1. 전체맵

3.2. 주택가

3.3. 도 시

3.4. 농업지대

3.5. 군사기지

3.6. 공장가

## 4. 몬스터 및 NPC

4.1. 일반 몬스터 컨셉

4.2. 일반 몬스터 정보

4.3. 일반 몬스터 배치

4.4. NPC 컨셉

4.5. NPC 정보 및 배치

## 5. 보스

5.1. 보스 컨셉

5.2. 보스 정보

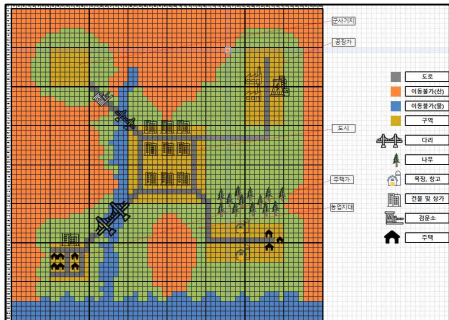
## 6. 플레이어

6.1. 캐릭터

6.2. 레벨 & 스탯

6.3. 직업 정보

# 1. 컨셉



## ●시나리오 컨셉

숲 속으로 떨어진 운석 하나. 운석은 떨어진 주변과 운석에 접촉한 모든 생명체에게 영향을 끼치게 된다. 운석과 접촉한 생명체들은 동시다발적으로 기괴한 행태를 보이기 시작하였고 일반 사망자부터 이들에게 물리게 된 생명체들은 그들과 같은 모습으로 변해갔다. 이 사건은 이곳 뿐만 아니라 전세계로 퍼져나가게 된다. 이때 자신의 집에서 상황이 나아지길 바라며 밖으로 나오지 않던 주인공이 더 이상 버틸 수 없게 되며 집을 나오게 된다.

## ●전체적 배경 그래픽 컨셉

<사진1>

전체적으로 사람의 관리를 받지 못해 점점 낙후되어 가고있는 시설들의 형태

<사진2>

구역 주변이 산과 바다와 같은 지형지물로 인해 고립된 것 같은 분위기 조성



<사진1>



<사진2>

## 2. 개요

전체 맵

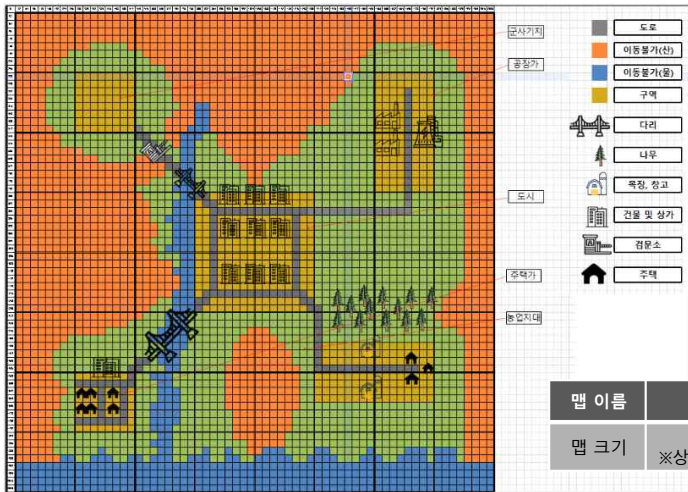
주택가

도시

군사  
기지

농업  
지대

공장가



맵 이름

투모로우 시티

맵 크기

2048m X 2048m

※상단 이미지 그리드(최소 픽셀 당 32m) 참고

## 2. 개요

전체 맵

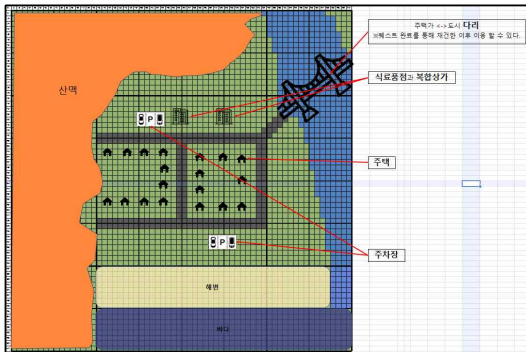
주택가

도시

군사  
기지

농업  
지대

공장가



구역 이름	주택가
적정 레벨	1레벨+
구역 크기	512m X 512m
입장 방식	처음으로 게임을 시작한 유저 (첫 스타트 지점)
퀘스트	인근지역 정리 - Quset_idx [100] 물과 음식을 찾아 섭취하기 - Quset_idx [101] 도시로 이어지는 다리 수리하기 - Quset_idx [102] 엄마의 편지 - Quset_idx [103] 도와주세요 - Quset_idx [104] 당신의 조력자 - Quset_idx [105] 맡겨달라구! - Quset_idx [106]
다음 구역 입장 조건	Quset_idx [102] 완료

이동 구역

"도시" 구역으로 이동

## 2. 개요

전체 맵

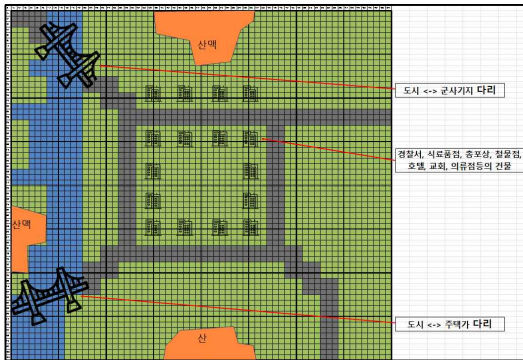
주택가

도시

군사  
기지

농업  
지대

공장가



구역 이름	도시
적정 레벨	10레벨+
구역 크기	1024m X 1024m
입장 방식	"주택가"구역에서 Quset_idx [102]를 완료한 플레이어
퀘스트	동태 파악 - Quset_idx [200] 도시의 왕 - Quset_idx [201] 보조 업무 - Quset_idx [202] 경비견 사냥 - Quset_idx [203] 탈취 - Quset_idx [204] 배신자 처단 - Quset_idx [205] 수성전1 - Quset_idx [206] 수성전2 - Quset_idx [207]
다음 구역 입장 조건	Quset_idx [207] 완료

이동 구역

"농업지대" 구역으로 이동

## 2. 개요

전체 맵

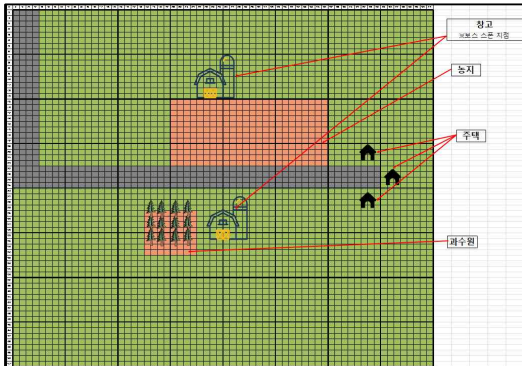
주택가

도시

농업  
지대

군사  
기지

공장가



구역 이름	농업지대
적정 레벨	20레벨+
구역 크기	512m X 512m
입장 방식	"도시"구역에서 Quset_idx [207]를 완료한 플레이어
퀘스트	허락 - Quset_idx [300] 토지 매입 - Quset_idx [301] 자원 보충 - Quset_idx [302] 소문 조사 - Quset_idx [303] 안전 지향 - Quset_idx [304] 해결된 소문 - Quset_idx [305]
다음 구역 입장 조건	군사기지 - Quset_idx [303] 수락 공장가 - Quset_idx [304] 수락

이동 구역

군사기지, 공장가

## 2. 개요

전체 맵

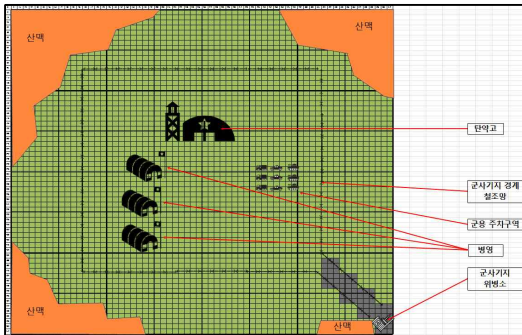
주택가

도시

농업  
지대

군사  
기지

공장가



구역 이름	군사기지
적정 레벨	30레벨+
구역 크기	512m X 512m
입장 방식	"농업지대"구역에서 Quset_idx [302]를 수락한 플레이어
퀘스트	신원확인 - Quset_idx [400] 죽지않은 정부 - Quset_idx [401] 수색조 - Quset_idx [402] 물자 보급 - Quset_idx [403] 샘플 채취 - Quset_idx [404] 중심부 탈환1 - Quset_idx [405] 중심부 탈환2 - Quset_idx [406]
다음 구역 입장 조건	Quset_idx [406] 완료

이동 구역

"농업지대" 구역으로 이동



## 2. 개요

전체 맵

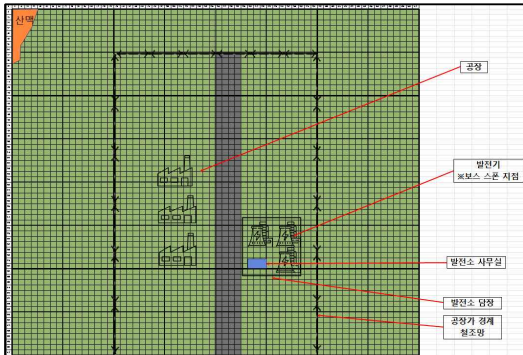
주택가

도시

농업  
지대

군사  
기지

공장가



구역 이름	공장가
적정 레벨	50레벨+
구역 크기	512m X 512m
입장 방식	"농업지대"구역에서 Quset_Idx [303]를 수락 + "군사기지"구역에서 Quset_Idx [406]을 클리어한 플레이어
퀘스트	소문에 의하면... - Quset_Idx [500] 정보 확인을 위한 수색 - Quset_Idx [501] 수색 내용 전달 - Quset_Idx [502] 재정비 - Quset_Idx [503] 발전소 레이드 - Quset_Idx [504] 발전소 가동 - Quset_Idx [505]
다음 구역 입장 조건	Quset_Idx [505] 완료

이동 구역

"농업지대" 구역으로 이동

### 3. 구역 별 진행 루트

전체 맵

주택가

도시

농업  
지대

군사  
기지

공장가

1. Quset\_idx [102] 완료  
통한 다리 재건 이후 이동

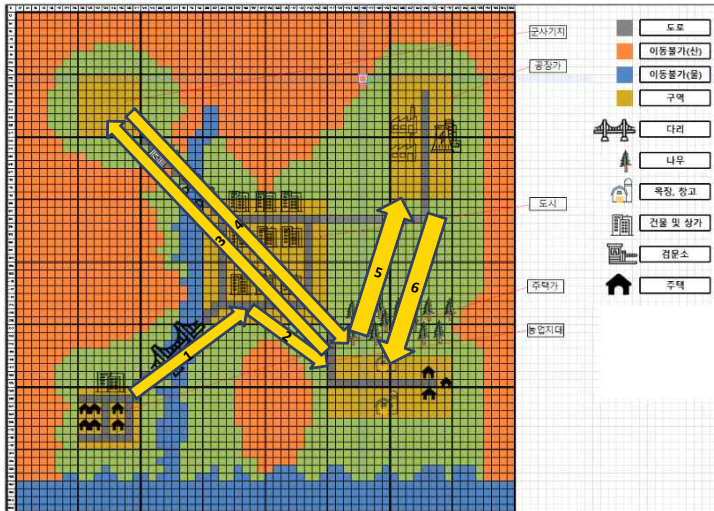
2. Quset\_idx [207] 완료  
후 이동

3. Quset\_idx [302] 수락  
시 이동

4. Quset\_idx [406] 완료  
후 이동

5. Quset\_idx [303] 수락  
시 이동

6. Quset\_idx [505] 완료  
후 이동



### 3. 구역 별 진행 루트

전체 맵

주택가

도시

농업  
지대

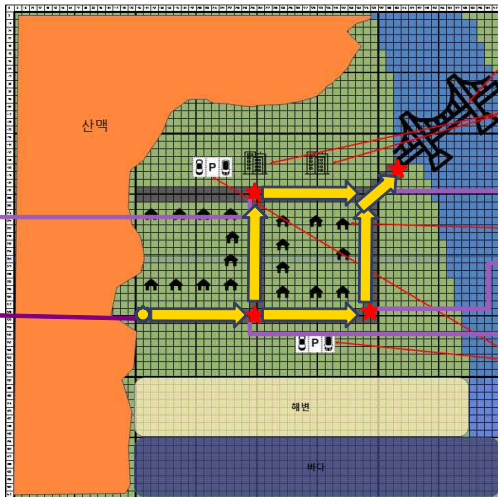
군사  
기지

공장가

★ 퀘스트 발생  
지점

Quest\_Idx [104]  
발생, 완료시  
Quest\_Idx[105]  
발생

첫 스폰지점



주택가 <-> 도시 다리  
※퀘스트 원료를 통해 재건한 이후 이용 할 수 있다.

식료품점과 복합상가

주택

주차장

Quest\_Idx [102] 발생, 완료시  
Quset\_Idx [106 발생]

Quest\_Idx [103] 발생  
(서브퀘스트)

Quest\_Idx [100] 발생,  
완료시 Quest\_Idx[101] 이어서 발생

※아이템 찾기, 사냥 등의 이동은 동선에서 제외됩니다.

### 3. 구역 별 진행 루트

전체 맵

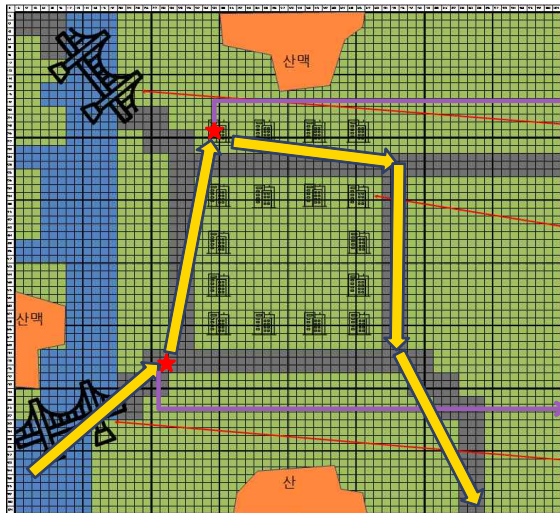
주택가

도시

농업  
지대

군사  
기지

공장가



도시 <-> 군사기지 다리

경찰서, 식료품점, 총포상, 철물점,  
호텔, 교회, 의류점등의 건물

Quest\_Idx [200] 발생

도시 <-> 주택가 다리

Quest\_Idx [201] 발생, 완료 시  
Quest\_Idx [202], [203], [204],  
[205] 발생  
(서브, 반복퀘스트) 반복퀘스트  
제외 완료시  
Quest\_Idx [206] 발생, 완료 시  
Quest\_Idx [207] 발생

※아이템 찾기, 사냥 등의 이동은 동선에서 제외됩니다.

### 3. 구역 별 진행 루트

전체 맵

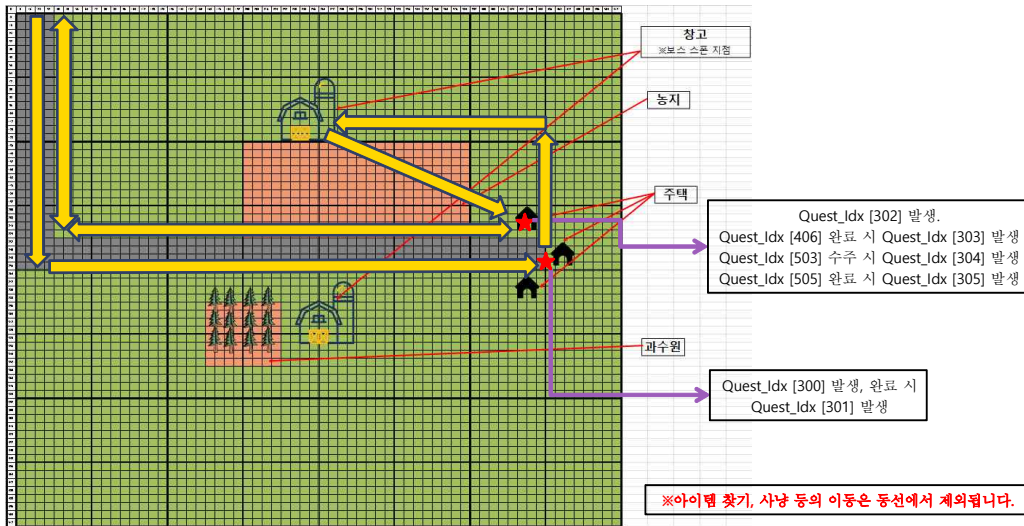
주택가

도시

농업  
지대

군사  
기지

공장가



### 3. 구역 별 진행 루트

전체 맵

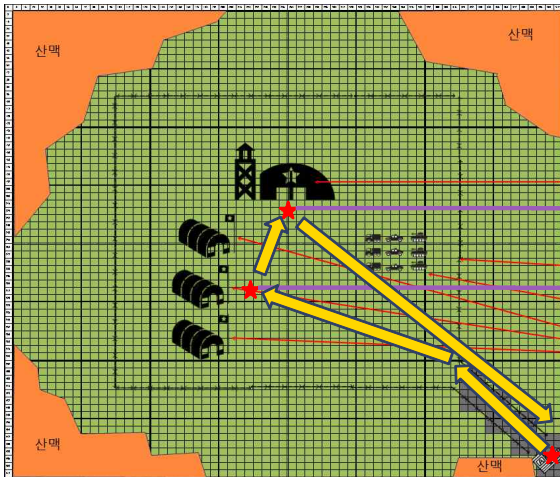
주택가

도시

농업  
지대

군사  
기지

공장가



탄약고

Quest\_Idx [405] 발생. 완료 시 현장에서  
Quest\_Idx [406] 발생

군사기지 경계  
철조망

Quest\_Idx [401] 발생. 완료 시  
Quest\_Idx [402], [403], [404] 발생  
(서브, 반복 퀘스트)

군용 주차구역

병영

군사기지  
워병소

Quest\_Idx [400] 발생.

※아이템 찾기, 사냥 등의 이동은 동선에서 제외됩니다.

### 3. 구역 별 진행 루트

전체 맵

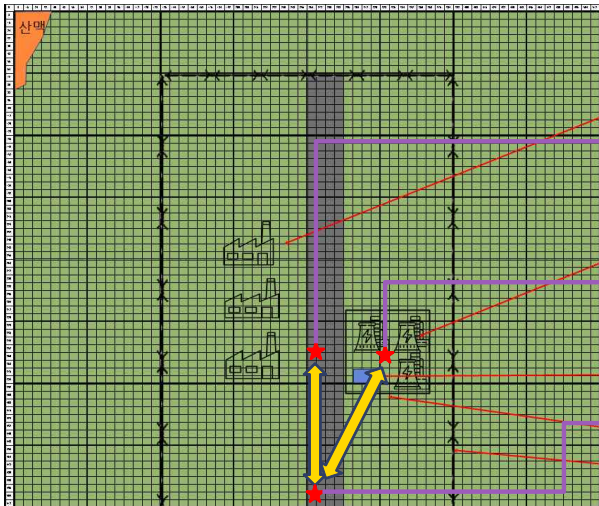
주택가

도시

농업  
지대

군사  
기지

공장가



공장

Quest\_Idx [500] 수락 시 상호작용,  
상호작용 이후 Quest\_Idx[501] 발생

발전기  
※보스 스폰 지점

Quest\_Idx [504] 수락 시 보스 발생,  
완료(토벌)시 Quest\_Idx [505] 발생

발전소 사무실

(농장지대) Quest\_Idx [502] 발생,  
완료 시 Quest\_Idx [503] 발생

발전소 담장

공장가 경계  
철조망

※아이템 찾기, 사냥 등의 이동은 동선에서 제외됩니다.



## 4. 일반몬스터 및 NPC

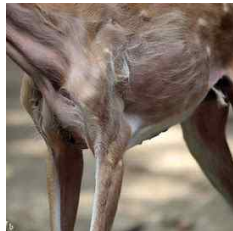
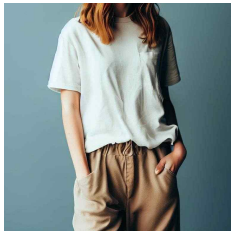
몬스터  
컨셉

몬스터  
정보

몬스터  
배치

NPC  
컨셉

NPC  
정보 및  
배치



### 일반 몬스터 컨셉 정보

1. 전체적으로 감염된 분위기를 강조하기 위해 수포, 어두운 잿빛 피부를 가진 몬스터 스타일
2. 구역 컨셉에 따라 복장이 다르게 설정
  - 주택가, 도시 : 평상복 차림의 몬스터가 다수를 이룸
  - 군사기지 : 방탄복, 헬멧과 같은 무장을 착용한 몬스터가 다수를 이룸
3. 짐승형 몬스터의 경우 오랜시간 영양분 섭취가 안되어 앙상한 몸체로 설정



# 4. 일반 몬스터 및 NPC

몬스터  
컨셉

몬스터  
정보

몬스터  
배치

NPC  
컨셉

NPC  
정보 및  
배치



컨셉 이미지

몬스터명	일반 좀비
공격력	10
방어력	10
체력	100
이동 속도	6f
스폰 구역	군사기지, 공장이 제외 모든 구역
배회 거리	스폰지점 기준 2x2그리드(64x64m) 이내
반응 거리	몬스터 반경 8m
반응 행동	선공
공격 타입	근거리 공격



컨셉 이미지

몬스터명	군인 좀비
공격력	40
방어력	50
체력	100
이동 속도	6f
스폰 구역	군사기지, 공장이 제외 모든 구역
배회 거리	스폰지점 기준 1그리드(32x32m) 이내
반응 거리	몬스터 반경 8m
반응 행동	선공
공격 타입	원거리 공격



컨셉 이미지

몬스터명	감염된 늑대
공격력	15
방어력	15
체력	70
이동 속도	12f
스폰 구역	도시, 농업지대 구역 외 구역(산, 숲)
배회 거리	스폰지점 기준 2x2그리드(64x64m) 이내
반응 거리	몬스터 반경 10m
반응 행동	선공
공격 타입	근거리 공격



컨셉 이미지

몬스터명	감염된 사슴
공격력	8
방어력	25
체력	150
이동 속도	15f
스폰 구역	군사기지, 공장이 제외 모든 구역
배회 거리	스폰지점 기준 2x2그리드(64x64m) 이내
반응 거리	몬스터 반경 10m
반응 행동	도주(피격 시 공격)
공격 타입	근거리 공격

## 4. 일반 몬스터 및 NPC

몬스터  
컨셉

몬스터  
정보

몬스터  
배치

NPC  
컨셉

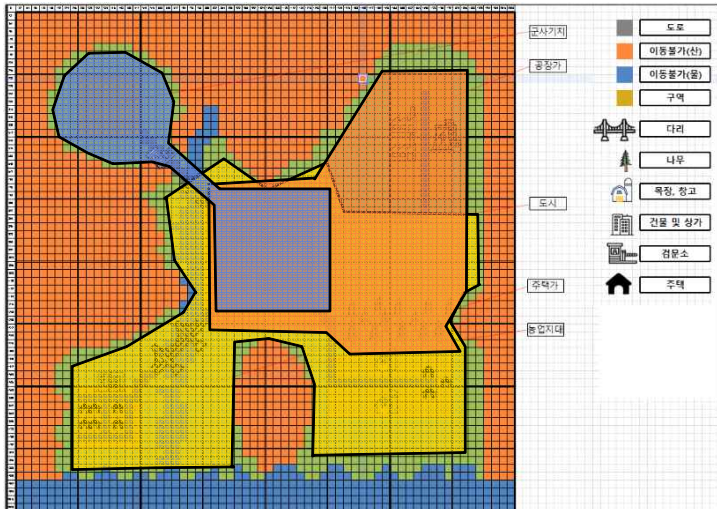
NPC  
정보 및  
배치

일반 좀비 스폰  
가능 지역

군인 좀비 스폰  
가능 지역

감염된 개 스폰  
가능 지역

감염된 사슴  
스폰  
가능 지역



## 4. 일반 몬스터 및 NPC

몬스터  
컨셉

몬스터  
정보

몬스터  
배치

NPC  
컨셉

NPC  
정보 및  
배치



### NPC 컨셉 정보

1. 구역 컨셉과 부여받은 직업 컨셉에 따라 복장이 다르게 설정
  - 직업 : 직업의 특성에 맞는 복장을 착용(ex. 작업복, 군복 등)
  - 군사기지 : 방탄복, 헬멧과 같은 무장을 착용한 NPC가 다수를 이룸
2. 1번의 컨셉의 영향으로 무장의 상태 또한 다르게 설정  
( ex. 군인 = 총기류 무장 )

# 4. 일반 몬스터 및 NPC


몬스터  
컨셉

몬스터  
정보

몬스터  
배치

NPC  
컨셉

NPC  
정보 및  
배치

	NPC명	수리공 현씨
	공격력	5
	방어력	5
	체력	100
	이동 속도	10f
	스폰 구역	주택가 다리 앞 (1504, 576)
컨셉 이미지	NPC구분	합류 가능

	NPC명	악할자 리더
	공격력	5
	방어력	5
	체력	100
	이동 속도	10f
	스폰 구역	도시 동부 (1024, 1216)
컨셉 이미지	NPC구분	퀘스트전용 / 적대

	NPC명	악할자 행동대장
	공격력	5
	방어력	5
	체력	100
	이동 속도	10f
	스폰 구역	도시 북서부 (864, 896)
컨셉 이미지	NPC구분	퀘스트전용 / 적대

	NPC명	농업조합원장
	공격력	5
	방어력	5
	체력	100
	이동 속도	위치 고정 Null
	스폰 구역	농업지대 중앙길 (248, 456)
컨셉 이미지	NPC구분	퀘스트 전용

	NPC명	청년회장
	공격력	5
	방어력	5
	체력	100
	이동 속도	위치 고정 Null
	스폰 구역	농업지대 중앙길 (224, 432)
컨셉 이미지	NPC구분	합류 가능

# 4. 일반 몬스터 및 NPC

몬스터  
컨셉


몬스터  
정보

몬스터  
배치


NPC  
컨셉

NPC  
정보 및  
배치

	NPC명	김상병
	공격력	5
	방어력	5
	체력	100
	이동 속도	0 (위치 고정)
	스폰 구역	군사기지 검문소 (680, 680)
컨셉 이미지	NPC구분	퀘스트 전용 / 적대

	NPC명	한상사
	공격력	5
	방어력	5
	체력	100
	이동 속도	0 (위치 고정)
	스폰 구역	군사기지 탄약고앞 (384, 384)
컨셉 이미지	NPC구분	퀘스트 전용 / 적대

	NPC명	장대우
	공격력	5
	방어력	5
	체력	100
	이동 속도	0 (위치 고정)
	스폰 구역	군사기지 병영앞 (416, 352)
컨셉 이미지	NPC구분	퀘스트 전용 / 적대

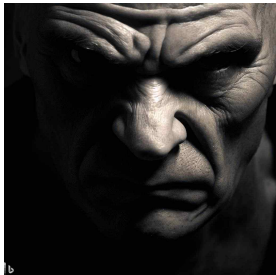
	NPC명	연구원 오희
	공격력	5
	방어력	5
	체력	100
	이동 속도	0 (위치 고정)
	스폰 구역	군사기지 병영앞 (384, 384)
컨셉 이미지	NPC구분	퀘스트 전용 / 적대

	NPC명	박창관
	공격력	5
	방어력	5
	체력	100
	이동 속도	0 (위치 고정)
	스폰 구역	군사기지 병영앞 (448, 352)
컨셉 이미지	NPC구분	퀘스트 전용 / 적대

## 5. 보스

보스  
컨셉

보스  
정보



### 일반 몬스터 컨셉 정보

1. 전체적으로 일반 몬스터의 컨셉을 상속받습니다.
2. 시각적으로 일반 몬스터와는 다르게 보이며 큰 사이즈나 위협적인 외형으로 높은 난이도를 예상하도록 합니다.

# 5. 보스

보스  
컨셉

보스  
정보

	보스명	변이 곰
	공격력	25
	방어력	75
	체력	300
	이동 속도	8f
	스폰 구역	농업지대 근교 숲 (1280, 1792)
	배회 거리	스폰지점 기준 2x2그리드(64x64m) 이내
	반응 거리	몬스터 반경 20m
	반응 행동	선공
컨셉 이미지	공격 타입	근거리 공격

	보스명	좀비 군주
	공격력	150
	방어력	200
	체력	1000
	이동 속도	10f
	스폰 구역	발전소 발전기 인근 (576, 1760)
	배회 거리	발전기 인근 고정
	반응 거리	몬스터 반경 50m
	반응 행동	선공
컨셉 이미지	공격 타입	근거리, 원거리 공격

	보스명	자이언트 좀비
	공격력	75
	방어력	150
	체력	500
	이동 속도	6f
	스폰 구역	농업지대 창고 내부 (1472, 1536)
	배회 거리	창고 내부 고정
	반응 거리	몬스터 반경 50m
	반응 행동	선공
컨셉 이미지	공격 타입	근거리 공격

## 6. 플레이어

캐릭터

레벨 &  
스탯

직업  
정보



### 캐릭터 정보

1. 캐릭터 생성 시 선택 가능한 옵션으로 성별을 정할 수 있다.
2. 캐릭터의 모습은 유저가 착용하는 장비에 따라 보여지는 의상과 장비가 달라지게 된다.

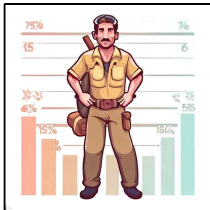


## 6. 플레이어

캐릭터

레벨 &  
스탯

직업  
정보



### 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 레벨업 마다 1개의 추가 스탯을 부여 받게 된다. 이 추가 스탯은 임의로 나의 스탯을 올리는데에 사용 할 수 있다.

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

# 6. 플레이어

캐릭터

레벨 & 스탯

직업 정보

의사

직업 특징

의사는 다른 직업이 치료하지 못하는 부상이나 질병을 치료할 수 있습니다.  
의사는 의료 지식 능력의 숙련도를 +2 받은채로 시작한다.

직업 스킬 및 설명



수술

수술은 다른직업을 가진 캐릭터들이 치료하지 못하는 부상이나 질병을 치료할 수있는 스킬이다.

운동선수

직업 특징

운동선수는 다른직업보다 더 오래 할 수 있고 더많은 체력(HP)로 강인한 신체를 가지고있다.  
운동선수는 체력, 스테미너 능력의 숙련도를 +2 받은채로 시작한다.

직업 스킬 및 설명



버티기

스킬을 사용한 후 지속시간 동안 받는 피해량이 50% 감소

경찰

직업 특징

경찰은 총기류를 잘다룬다. 다른직업의 캐릭터가 총기를 사용할 때보다 총기의 내구도가 잘 떨어지며 사격 정확도가 높다. 경찰은 사격을 능력의 숙련도를 +2 받은채로 시작한다.

직업 스킬 및 설명



신속 재압

총기류를 사용할 때 지속시간동안 장탄수의 영향을 받지않고 총기를 사용할 수 있게 되는 스킬이다.

셰프

직업 특징

셰프는 요리의 품질,맛이 더 좋게하는 능력을 가지고있다.  
셰프는 요리 능력의 숙련도를 +2 받은채로 시작한다.

직업 스킬 및 설명



실력발휘

음식 하나분의 재료로 능력의 숙련도에 따라 음식의 개수가 많이 생성되는 스킬이다.

소방관

직업 특징

소방관은 다른 직업보다 더 강한 근접 공격력과 더 오래 할 수 있는 강한 신체를 가지고 있다.  
소방관은 힘, 스테미너 능력의 숙련도를 +2 받은채로 시작한다.

직업 스킬 및 설명



파괴

총기류나 특정도구를 사용하여 장애물이나 구조물의 일부를 시간이 들지 않으면서 파괴할 수 있는 스킬이다.

중력 스텔로도 활용 가능하다.(데미지 有)

# 6. 플레이어

캐릭터

레벨&  
스탯

직업  
정보

## 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.

## 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.

## 과학자



### 직업 특징

과학자는 연구를 통해 제작 가능한 물품의 제한을 해제해줍니다. 더 많은 물품을 만들 수 있게 해준다.  
건축가는 건축 능력의 숙련도를 +2 받은채로 시작한다.

### 직업 스킬 및 설명



#### 광적집중

일정 시간을 투자하여 아이디어를 뽑아낸다. 이때 새로운 아이디어의 제작 레시피를 획득하거나 기존의 제작아이템의 효율 또는 제작시간을 단축시켜주는 효과가 나타난다.

## 농부



### 직업 특징

농부는 농업의 효율을 증가시켜 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 확정되어 좋은 효율의 수확을 할 수 있다.



Thank You!  
감사합니다!

☎연락처 : 010-4850-6295

✉이메일 : [dbsgytjd32@naver.com](mailto:dbsgytjd32@naver.com)