고블린 부족 (Goblin Tribe) — 컨셉기획서

> 재구성 기획서 (역설계) / 작성 기준 시점: 2026-11-12 (프로젝트 시작 시점) / 문서 버전: Ver 0.1 프로젝트 ID: P006 / 근거 수준: A / 작성: Claude (재구성) 이 문서는 결과물과 제작 기록으로부터 기획 의도를 역추정해 당시 작성한 것처럼 재구성한 것이다. 확인된 사실과 추정을 [근거]/[추정] 태그로 구분한다.

1. 한 줄 컨셉과 기획 의도

한 줄 컨셉: 수컷 고블린 한 마리에서 시작해, 번식/형질 유전, 약탈, 세뇌, 잠입, 외교로 부족을 키워 대륙의 모든 국가를 복속시키는 개체 시뮬레이션 4X + 콜로니 경영 게임(PC/Steam). [근거: goblin_tribe_design_v0.9.md §1]

기획 의도. - 혈통을 "고르는" 재미를 중심에 둔다. 어떤 암컷과 교배해 어떤 형질을 들일지 판단하게 하고, 세대가 갈수록 고블린 혈통이 키메라처럼 다채로워지게 한다. [근거: goblin_tribe_design_v0.9.md §1.2] - 모든 개체를 스테이터스와 서사를 가진 독립 객체로 두어 개체에 대한 애착을 만든다. [근거: goblin_tribe_design_v0.9.md §1.2] - 1마리 → 수만 마리로 커지며 직접 조작에서 위임/자동화로 플레이 감각이 바뀌는 스케일의 쾌감을 준다. 그래서 수동이 기본이고 자동은 규모에 따라 해금된다. [근거: goblin_tribe_design_v0.9.md §1.2, §6] - 납치, 약탈, 구매, 세뇌, 잠입, 외교 등 수단의 자유를 준다. [근거: goblin_tribe_design_v0.9.md §1.2] - 번식을 소재로 하되 노출 없이 하트 이펙트로 가리는 비노출 원칙을 지켜 Steam 정책에 맞춘다. [근거: goblin_tribe_design_v0.9.md §3, HANDOFF.md §3.5] - 이 게임을 기획서 없는 사용자 주도 방식으로 만든 이유: 기획자가 원본 기획서(v0.8)를 쓰고 AI가 모순/공백을 찾아 질문하며 구현하는 협업 방식. 이후 결정이 쌓이며 v0.9로 통합됐다. [근거: claude_c52cac65, goblin_tribe_design_v0.9.md 머리말]

2. 타깃, 플랫폼, 엔진, 범위, 인원, 도구

항목	내용
타깃	림월드/크루세이더 킹즈 류 시뮬레이션/혈통 육성을 좋아하는 PC 플레이어 [추정: 레퍼런스 구성(림월드, 심즈, CK3, 문명)에서 역산]
플랫폼	PC(Windows) / Steam [근거: HANDOFF.md §0]
엔진	웹(TypeScript, Node 24, esbuild)으로 규칙 검증 후 Unity 6(URP, 3D 렌더러 위 2.5D)로 이식, 최종 목표는 DOTS [근거: HANDOFF.md §0, claude_c52cac65]
범위(최종)	수만 개체 규모, 절차적 대륙(소 8×8, 중 16×16, 대 32×32 이상 타일), 정치 5단계/체제 6종, 외교, 기술 트리 [근거: goblin_tribe_design_v0.9.md §2.5, §4~5]
범위(현재 완료)	웹 유전 시뮬레이터, 웹 콜로니 프로토타입(맵 56×36), Unity 이식 콜로니 화면, 고블린, 엘프, 하피 3종 리그 파츠 [근거: HANDOFF.md §7.7/7.11]
인원	기획자 1명 + AI 에이전트(Claude). 이미지는 GPT 생성 [근거: 통합인벤토리 §2-4]
도구	Node/TypeScript, esbuild, Unity MCP(씬 뷰 확인), Chrome 연결 GPT 이미지/Flow 영상 [근거: art_pipeline_v0.1.md §0]

3. 핵심 재미와 차별점

- 플레이어 판타지: 약한 고블린 한 마리가 타종 암컷을 확보해 번식시키고, 유전 규칙을 읽어 혈통을 설계해 대륙을 접수하는 "교활한 번식 군주". [추정: 번식, 확보, 복속 구조와 "간악한 인외 몬스터" 방향에서 역산]
- 차별점 1 — 부족원은 고블린 혈통뿐이다. 아버지가 고블린일 때만 부족원이 태어나고, 다른 모든 구성원은 비부족원(노예, 부하, 용병, 가축)이다. 세계에 다른 고블린 부족은 없다. [근거: goblin_tribe_design_v0.9.md §2.1-a, §2.4]
- 차별점 2 — 유전 규칙이 고정이며 읽을 수 있다. 아들은 90/10, 딸은 모체 90% 유지/10% 변이, 아버지의 특수 형질 20% 계승, 생물/혈통 기술도 규칙을 바꾸지 않는다. 확률이 아니라 규칙을 읽어 전략을 짜게 한다. [근거: goblin_tribe_design_v0.9.md §2.3]
- 차별점 3 — 정치 체제가 곧 플레이 방식이다. 체제마다 자동화 가능한 단위(카스트, 영지, 군단, 부처, 노예 집단)가 달라 조작 감각이 바뀐다. [근거: goblin_tribe_design_v0.9.md §5.2]
- 레퍼런스: 림월드, 심즈, 드워프 포트리스(개체 시뮬), 크루세이더 킹즈 3/포켓몬 교배(혈통), 문명/스텔라리스(영토 확장). 아트는 프리코네(SD 치비/리깅). [근거: goblin_tribe_design_v0.9.md §1.1, claude_c52cac65]

4. 세계관, 톤, 아트 방향

- 세계관: 다종족 대륙. 모든 NPC 세력은 타종이며 고블린 부족은 플레이어 혈통 하나뿐. 외형은 라벨(단일/혼혈/혼종)로 분류되어 스파이/잠입 위장 신분에 쓰인다. [근거: goblin_tribe_design_v0.9.md §2.1-a/2.1-b]
- 톤: 어둡고 블랙코미디적인 몬스터 군주물을 노리되 표현은 비노출/비묘사로 제한한다. 체제 이름도 현실 이념 직접 연상을 피한다("고블린 종족주의"). [근거: goblin_tribe_design_v0.9.md §3, §5.2]
- 월드 뷰: 림월드/문명식 탑다운 3/4. Unity는 3D 렌더러 위의 2.5D(정사영 카메라 X 60°). [근거: goblin_tribe_design_v0.9.md §3, HANDOFF.md §7.11]
- 캐릭터: 프리코네식 SD 치비(약 2~3등신) + 본 리깅. 고블린을 제외한 암컷은 귀엽고 모에하게, 고블린은 간악한 인외 몬스터로 그린다. 선 없는 평면 그림에 엔진 실루엣 외곽선을 쓴다. [근거: art_pipeline_v0.1.md §0-2]
- 사운드: 방향 기록 없음(포맷 계획만 있음). [근거: HANDOFF.md §4.4]

5. 게임 흐름 개요

코어 루프: 대상 탐색 → 확보(납치/구매/세뇌/약탈/잠입/외교) → 번식/출산 → 성장/서사 축적 → 역할 배치/자동화 → 영토/영향력 확장 → 다시 탐색. [근거: goblin_tribe_design_v0.9.md §1.3]

진행 구조(5단계): 무리(소부족, 전부 수동) → 부족(대부족, 인구로 자동 승급) → 족장국(파벌, 시설 업그레이드, 계급사회) → 왕국(국가, 타국 정복, 봉건주의) → 대륙 제국(근대 국가, 정복, 외교, 기술, 규모, 체제 선택). 최종 승리는 대륙의 모든 국가 복속이다. [근거: goblin_tribe_design_v0.9.md §2.5, §5.1]

현재 구현된 초반 흐름: 고블린 1마리 + 포로(모체) 2명 + 모닥불/둥지로 시작해 채집, 벌목, 건설로 식량/목재를 확보하고, 번식/야생 암컷 확보로 인구를 늘리며 습격을 막는다. 고블린 전멸 시 패배. [근거: HANDOFF.md §7.7, colony.json]

6. 제작 방향 (파트별 설계 블록)

시스템 파트 — 유전/형질 코어

- 의도(Why): 이 게임의 재미 전부가 "규칙을 읽고 혈통을 설계"하는 데 있으므로, 유전 규칙을 정확하고 검증 가능하게 만들어야 한다.
- 설계(How): 형질을 카테고리(슬롯)×대립형질(값)로 표현하고 genome은 {카테고리: 대립형질} 맵으로 둔다. 확률/한도는 모두 `data/*.json`으로 외부화하고 시드 RNG로 결정론을 확보한다. 순수 로직 모듈은 DOM/Node 의존을 금지해 C# 이식을 쉽게 한다. 이 방식을 택한 이유는 수치를 코드가 아닌 데이터로 만지며 밸런스를 조정하기 위해서다.
- 필요(What): 형질 사전(stats.json), 종족 정의(species.json), 밸런스(balance.json), RNG, 테스트.
- 작업 방법: 데이터 시드 생성 → 코어 구현 → 단위 테스트 → 대량 시뮬(`sim:verify`)으로 기획 수치와 대조.
- 완료 기준: 확률 규칙이 60,000회 표본에서 기획 수치와 일치.
- 리스크/대안: 형질 수백 개 확장 시 밸런스 폭발 → 웹 자동 시뮬레이터로 대응.
- 근거: [근거: HANDOFF.md §2.1, §7.1]

시스템 파트 — 콜로니 시뮬레이션

- 의도(Why): 번식/확보의 결과를 "살아 있는 개체"로 체감시키고 수동→자동 위임의 감각을 만든다.
- 설계(How): 1틱=약 2.5일(월 12틱)의 틱 시뮬로 욕구(배고픔, 피로, 체력)와 작업 효용으로 개체 AI를 구동하고, 수동 명령(지정, 작업표, 구역, 징집)을 림월드 수준으로 제공한다. 순수 로직을 헤드리스로 돌려 봇으로 균형을 검증한다. 웹 프로토타입 우선으로 만든 이유는 규칙/밸런스를 빨리 만져 보기 위해서다.
- 필요(What): 맵, A*, AI, 경제, 전투 코드, 봇, 밸런스 패널.
- 작업 방법: 코어 → 웹 UI → 봇 측정 → 균형 버그 수정 반복.
- 완료 기준: 1차 플레이 가능 빌드(달성), 밸런스는 직접 플레이로 확정(미완).
- 리스크/대안: 봇 표본 변동이 커서 24회 이상 측정. 후반 인구 폭증은 식량/주거 상한으로 제어.
- 근거: [근거: HANDOFF.md §7.7, §7.9]

콘텐츠 파트 — 월드, 정치, 외교, 기술

- 의도(Why): 4X 축의 장기 목표와 체제별 플레이 변화를 만든다.
- 설계(How): 타일(128×128칸) 기반 필드 뷰/지도 뷰, 세력 규모(소부족, 대부족, 파벌, 국가), 16타일 동적 시뮬, 정치 5단계와 체제 6종, 외교 4묶음, 시설 3단계 업그레이드와 국가부터 연구 트리. 구현은 Phase 3~5로 미루고 기획만 기록한다. 이유는 기획자가 "필드 이상의 요소"라 지금은 기록만 하라고 지시했기 때문이다.
- 필요(What): Unity DOTS 이식, 절차적 대륙, 외부 세력 AI, 정책/체제 데이터.
- 작업 방법: 질문 시트로 확정 → v0.9 기록 → Phase 3 이후 구현.
- 완료 기준: 3~5 Phase 구현 및 체제별 자동화 단위 동작.
- 리스크/대안: 16타일 ≈ 최대 7,000명 동시 계산 → DOTS와 외곽 저정밀.
- 근거: [근거: goblin_tribe_design_v0.9.md §4~5, §10]

아트 파트 — 모듈식 치비 리그

- 의도(Why): 수백 개 형질 조합(키메라) 캐릭터를 수천 명 규모로 그려야 하고, 프리코네식 리깅 감각을 낸다.
- 설계(How): 캐릭터를 파츠+본+키프레임 클립으로 구성하고 `rig.json`을 웹/Unity가 공유한다. 파츠는 겹침 레이어로 그린 회색조/평면 이미지를 팔레트 셰이더로 틴트한다. 외곽선은 엔진 셰이더가 실루엣에만 그린다. 이미지는 GPT가 스타일 바이블/정렬 가이드 시트를 보고 제작한다. 이 구조를 택한 이유는 색마다 파츠를 복제하는 조합 폭발을 막기 위해서다.
- 필요(What): 스타일 바이블, 가이드 시트, 절단/추출 도구, 리그 빌더, 셰이더.
- 작업 방법: 스타일 확정 → 고블린 기준 → 엘프/하피 → Unity 반영 → 번호 변형 확장.
- 완료 기준: 조합하면 기준 그림이 재현되고 관절 움직임에서 틈이 없음.
- 리스크/대안: AI 이미지의 레이어 정렬 불량 → 가이드 시트+자동 절단, 폴백은 코드 생성 파츠.
- 근거: [근거: art_pipeline_v0.1.md §0-1/0-2, parts_spec_v0.1.md]

UI 파트

- 의도(Why): 림월드급 수동 조작을 마우스/단축키로 쾌적하게 한다.
- 설계(How): 박스 선택, 우클릭 맥락 메뉴(불가 항목은 이유 표시), 오른쪽 10개 탭(선택, 부족, 작업표, 지정, 구역, 장비, 번식, 건설, 밸런스, 통계). 번식 탭은 240회 가상 출산으로 예상 결과를 보여 준다. Unity에서는 UI Toolkit을 코드로 구성한다.
- 필요(What): 맥락 메뉴/탭 UI, 툴팁, 한글 폰트(라이선스 확인).
- 작업 방법: 웹에서 만든 UI를 Unity로 이식.
- 완료 기준: 웹과 같은 탭/조작이 Unity에서 동작(달성, 폰트 제외).
- 리스크/대안: 임시 맑은 고딕은 배포 불가 → 라이선스 확인된 폰트 교체.
- 근거: [근거: HANDOFF.md §7.9, §7.11]

사운드 파트

- 의도(Why): 기록 없음.
- 설계(How): 포맷 계획만 있음(WAV 48kHz/16bit 원본 → Unity Vorbis). 구체 방향은 기록 없음.
- 필요(What): 기록 없음.
- 작업 방법: 기록 없음.
- 완료 기준: 기록 없음.
- 리스크/대안: Phase 4 이후로 보류.
- 근거: [근거: HANDOFF.md §4.4]

데이터 파트

- 의도(Why): 수치를 코드에서 분리해 기획자가 조정하고 웹/Unity가 같은 정본을 쓴다.
- 설계(How): `data/` 아래 balance, stats, species, colony, rig JSON을 정본으로 두고 Unity는 복사본을 쓴다. 변환기로 골든 데이터를 만들어 Unity 이식 결과를 비트 단위로 대조한다.
- 필요(What): 생성 스크립트, JSON⇄CSV 변환기(예정), 스키마(예정).
- 작업 방법: 변경 → 골든 재생성 → 패리티 테스트.

- 완료 기준: TS와 C# 시뮬 결과의 완전 일치.
- 리스크/대안: 부동소수/정렬 차이 → 호환 래퍼(`JsCompat`).
- 근거: [근거: HANDOFF.md §7.10]

7. 제작 단계(마일스톤)

단계	목표	산출물	상태
Phase 0	데이터 시드	형질 사전, 종족, 밸런스 JSON	완료 [근거: HANDOFF.md §2.2]
Phase 1	웹 유전 시뮬레이터	코어, 테스트, 시뮬, 5탭 UI	완료
Phase 2	웹 콜로니 프로토타입	`game.html`, 봇	1차 완료, 밸런스 조정 중 [근거: v0.9 §9]
Phase 3	Unity DOTS 이식, 16타일/LOD	Unity 프로젝트	일부(C# 이식/콜로니 화면 완료, DOTS 미착수) [근거: HANDOFF.md §7.10~7.11]
Phase 4	절차적 대륙, 타일/지도 뷰, 잠입 확보, 외부 세력 AI, 외교		대기
Phase 5	집단 명령, 정치 체제/정책, 기술 트리, 로컬 LLM 서사		대기
Phase 6~7	버티컬 슬라이스 → 풀 프로덕션		대기

8. 리스크와 결정이 필요한 사항

- 16타일 동시 계산(최대 약 7,000명): DOTS 전제. 웹 프로토타입 불가. [근거: v0.9 §4.4, §10]
- 키메라 파츠 조합 폭발, 형질 수백 개 밸런스. [근거: v0.9 §10]
- 표현 수위/Steam 정책, AI 생성 이미지 공개 의무. [근거: v0.9 §10, art_pipeline_v0.1.md §1]
- 로컬 LLM 사양, 모델, 라이선스 미결. [근거: v0.9 §11]
- 다양성 임계값 하향 여부, 승급 임계값 체계 교체. [근거: HANDOFF.md §7.4, v0.9 §8]
- 저장/불러오기/UI 글꼴/git 초기화는 즉시 필요. [근거: 통합인벤토리 §2-4]