

개인 프로젝트

고블린 부족

세부 기획서 / 월드, 정치, 외교, 서사

타일, 세력, 정치 체제, 외교, 기술, 서사 구조

문서 최초 작성	문서 최종 수정
20261112	20261112
박도원	박도원

목차

개요 - 2P

1. 목차
2. 로그
3. 문서 계층

현 상황 - 5P

1. 착수 시점 현황

목표 - 6P

1. 세부 목표
2. 핵심 요소

정치/세력 - 8P

1. 정치 체제와 자동화 단위
2. 세력 규모 사양

외교/확보 - 10P

1. 복속 수단

서사 - 11P

1. 서사 생성 흐름

리스크 - 12P

1. 리스크와 대응

작업과 계획 - 13P

1. 필요한 작업
2. 완수 방안

개요 – 로그

순번	작성일	작성자	작성 내용	비고
1	2026-11-12	박도원	확장 설계 요구	콜로니 구현 중 지도, 타일, 정치 체계 확장 요구(09:41)
2	2026-11-12	박도원	질문 시트 확정	타일 128×128, 16타일 시뮬, 세력 규모, 체제 6종, 외교 4묶음 확정
3	2026-11-12	박도원	v0.9 통합본	결정을 [기록만]으로 합친 통합 설계본 작성
4				
5				
6				

개요 – 문서 계층



컨셉 → 메인 → 세부 순으로 상위 문서의 결정을 목표로 받아 구체화함.
강조 표시 = 이 문서

현 상황 – 착수 시점 현황

콜로니가 56×36 맵 한 장에서 도는 단계임.

있는 것

단일 맵 콜로니, 진행 단계 5개, 임시 영토 반경

의도 확장 구조의 출발점으로 씀

근거 colony.json 실측

없는 것

타일/지도 뷰, 세력, 정치, 외교, 기술이 없음

의도 구조부터 확정함

근거 메인 범위 밖

제약

기획자가 '지금은 기록만' 지시, 구현은 Phase 3~5 보류임

의도 임의 확정을 피함

근거 기획자 지시

목표 – 세부 목표



수만 개체를 다루기 위한 타일/지도 구조와 규모에 따라 위임 방식을 정하는 정치 체제를 수치/규칙까지 확정해 문서로 남김.

128×128

타일 1칸 크기

16타일

동적 시뮬 최대 범위

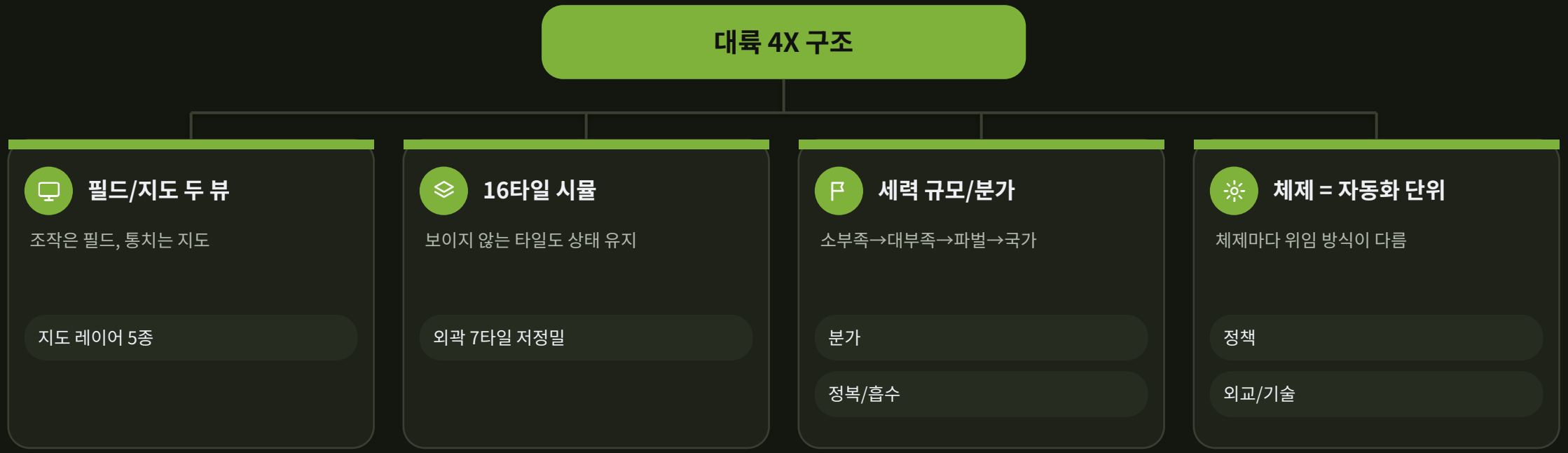
6종

정치 체제

의도 구현 순서와 선행 조건을 미리 정해 데이터 포맷 변경을 줄임.

근거 카메라 왕복 시 개체 재배치가 없어야 한다는 기획자 우려.

목표 – 핵심 요소


대륙 4X 구조
필드/지도 두 뷰
조작은 필드, 통치는 지도
지도 레이어 5종
16타일 시뮬
보이지 않는 타일도 상태 유지
외곽 7타일 저정밀
세력 규모/분가
소부족→대부족→파벌→국가
분가
정복/흡수
체제 = 자동화 단위
체제마다 위임 방식이 다름
정책
외교/기술

정치/세력 – 정치 체제와 자동화 단위

체제	자동화 단위	핵심 규칙
계급사회	카스트 4계층	단계당 효율 ×0.75, 부친 계급 세습
봉건주의	영주별 영지	영주마다 다른 자동화 명령
공화정	국민 각자	명령 실패 5% + 5%×구체성 + 초과×3%, 상한 80%
군국주의	군단	징병률로 자동 편성
입헌군주제	고정 5개 부처	부처별 장관 + 자동화 목표
고블린 종족주의	노예 집단/작업장	명령 체계 사용 시 고블린 혈통 효율 −50%

정치/세력 – 세력 규모 사양

규모	인구	범위
소부족	14명 이하	대부족 면적의 1/4~1/2
대부족	15~50명(평균 30)	타일 면적 1/9 ≈ 1,820칸
파벌	2~8 대부족(30~400명)	타일 1개 정도, 국경 없음
국가	1+ 파벌	타일 단위 전유, 문이 있는 방벽

외교/확보 – 복속 수단

지속성 →

약탈/구매

낮은 비용, 관계는 남지 않음

잠입/세뇌

높은 비용, 첩자 등 장기 자산

조공/인질

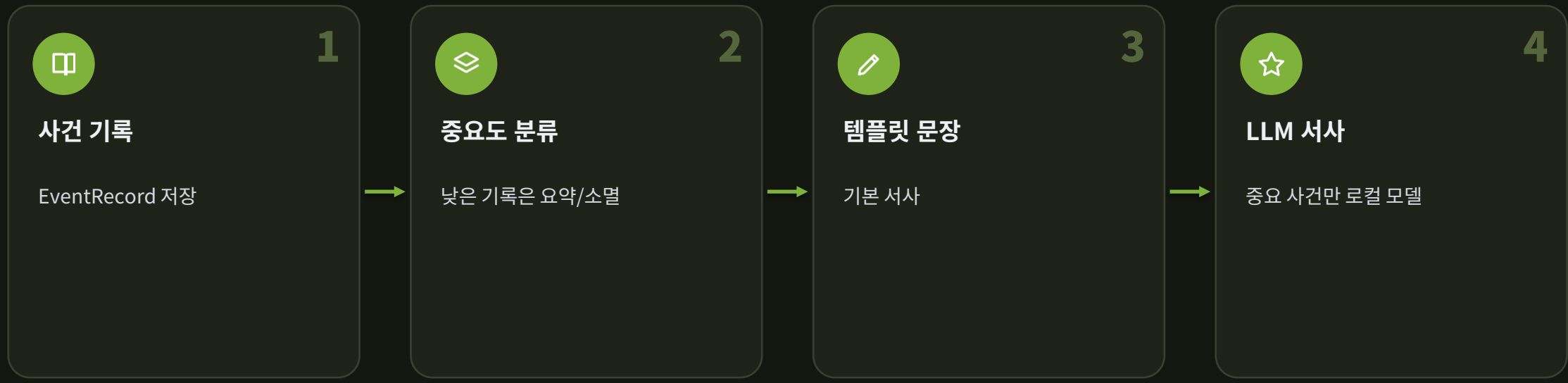
누적 압박으로 속국화

군사 정복

국력 격차가 필요, 보상이 큼

비용 →

서사 – 서사 생성 흐름


1
사건 기록
EventRecord 저장
2
중요도 분류
낮은 기록은 요약/소멸
3
템플릿 문장
기본 서사
4
LLM 서사
중요 사건만 로컬 모델

리스크 – 리스크와 대응

16타일 동시 계산(최대 약 7,000명)이 관리 객체 C# 시뮬로는 불가능함	DOTS/Burst로 재구성하고 외곽 7타일은 저정밀로 갱신함
고블린 종족주의가 현실 이념을 연상시킬 수 있음	이름/표현을 허구화하고 노예 묘사 수위를 점검함
승급 임계값이 10/100/1000/10000과 확정 설계 두 체계로 공존함	정치 사다리 기준으로 교체함
로컬 LLM 사양, 조공, 기술 비용이 미정임	소형 모델과 템플릿 폴백, 후속 질문 시트로 확정함

작업과 계획 – 필요한 작업

1

타일/뷰 설계

타일 크기, 레이어 5종

2

16타일 시뮬

LOD/결정적 재생성

3

세력/승급

분가/정복, 임계값

4

체제, 외교, 기술

데이터 구조와 수식

5

잠입 확보

수동 확보 규칙

고블린 부족 / 세부 기획서 / 월드, 정치, 외교, 서사

작업과 계획 – 완수 방안

1

질문 시트 라운드

미정 값을 묻고 결정 이력을 HANDOFF에 기록함

질문 시트

의도 임의 확정 방지

근거 기획자 질책 이력

2

v0.9 통합

지도, 정치, 외교, 기술을 [기록만]으로 통합함

Markdown

의도 구현과 기획 분리

근거 기획자 지시

3

스트레스 테스트

Phase 3에서 7,000 개체 부하를 확인함

Unity DOTS

의도 구조 가능성 조기 확인

근거 웹으로 불가