

GIGDC2023 상세기획서 (기획부문)

1. 게임 상세 소개



제목	Pirukia (피루키아)
장르	종교 경영 시뮬레이션, 건설 경영 시뮬레이션
환경	PC(Windows)
시점	쿼터뷰
타겟	전략 게임과 시티빌더 게임을 좋아하는 사람. 중세배경에서 종교를 운영 해보고 싶은 사람. 아기자기한 카툰 풍 작화를 선호하는 사람.

Fanaticism consists in redoubling your efforts when you have forgotten your aim

(광신은 목적을 잊은 채 노력을 배가할 때만 나타난다)

철학자, 조지 산타야나

평범한 소작농이었던 플레이어는 산책을 하다 후드를 쓴 신비한 사람(후드)과 마주칩니다.

“재앙이 닥치기 전에 빨리 떠나라”라는 그의 경고에, 플레이어는 이를 무시하지만

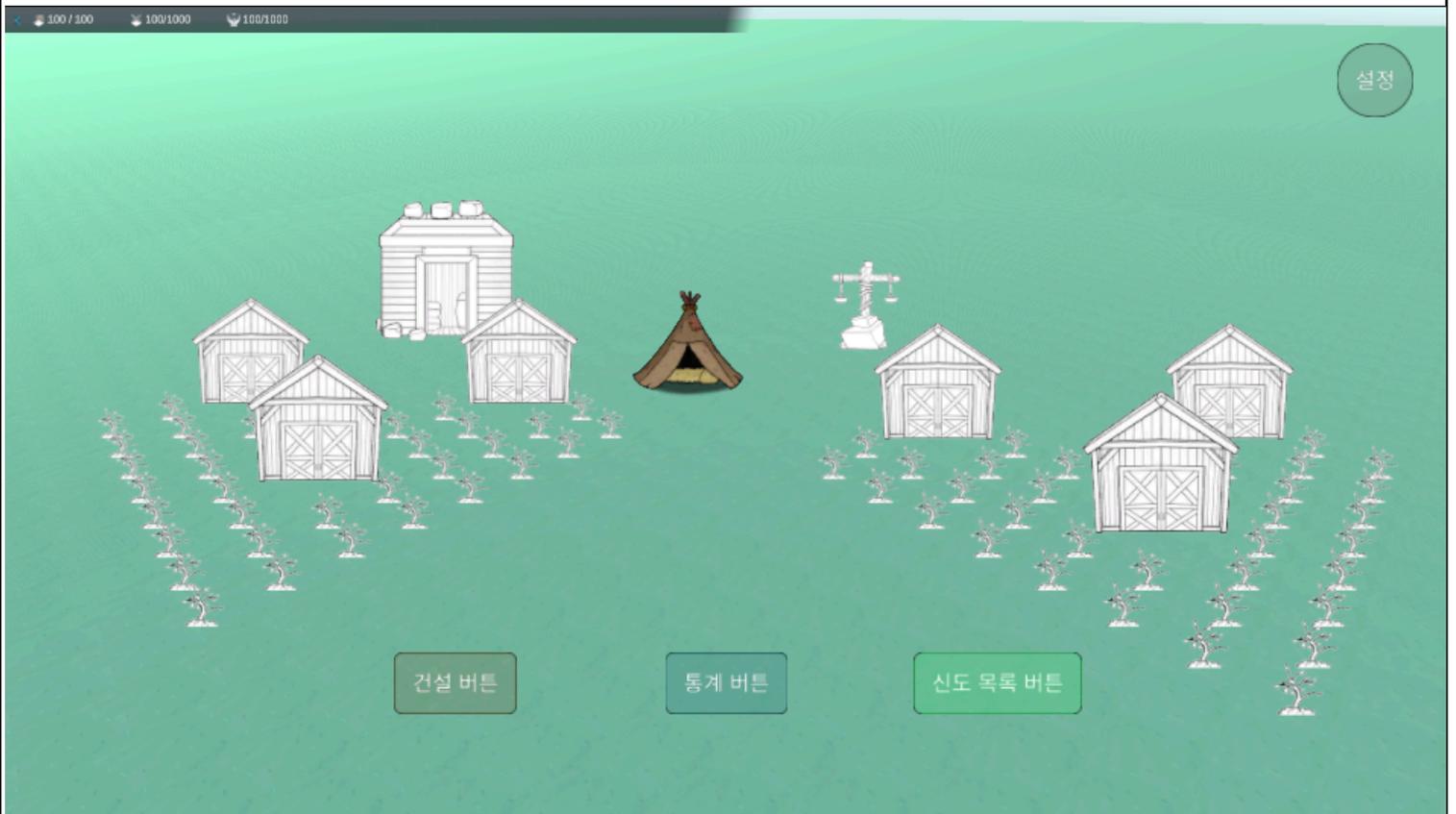
얼마 지나지 않아 영주의 계략으로 하루 아침에 이웃과 부모를 모두 잃게 됩니다

망연자실하고 있는 플레이어의 앞에 후드는 의미심장하게 쳐다보다 돌아가고
그런 모습을 본 플레이어는 그를 붙잡아 자신을 담보로 한 계약을 제안하고
후드로부터 자신을 섬기는 '성지'를 경영하라는 조건을 내겁니다.

제안을 듣고 난 후 플레이어는 계약조건에 따라 성지를 운영하게 됩니다.
찢어질 듯 웃는 후드에게서 나타나는 원지 모를 위화감과 의구심들을 뒤로한 채 말이죠.

Pirukia는 자신이 원하고자 하는 종교의 이미지를 토대로 성지를 운영하는 게임입니다.
모셔지고 숭배받는 입장에서 저지른 행동 등이, 주변에는 어떤 영향을 가져올까?
플레이어는 이 점을 염두해두고 선택에 신중을 기하여야 합니다.

<한정된 자원, 효율적 생산을 요구하는 경영>



플레이어는 한정된 상황에서 최대한의 자원을 생산하기 위해 건물을 생산하고 신도를 배치하여야 합니다.
필요에 따라서 대가를 치르고 신의 축복을 통해 생산을 늘리는 등, 사용할 수 있는 모든 수단을 동원하여 성지의
부흥을 위해 노력해야 합니다

<성지의 정체성을 나타내는 종교>

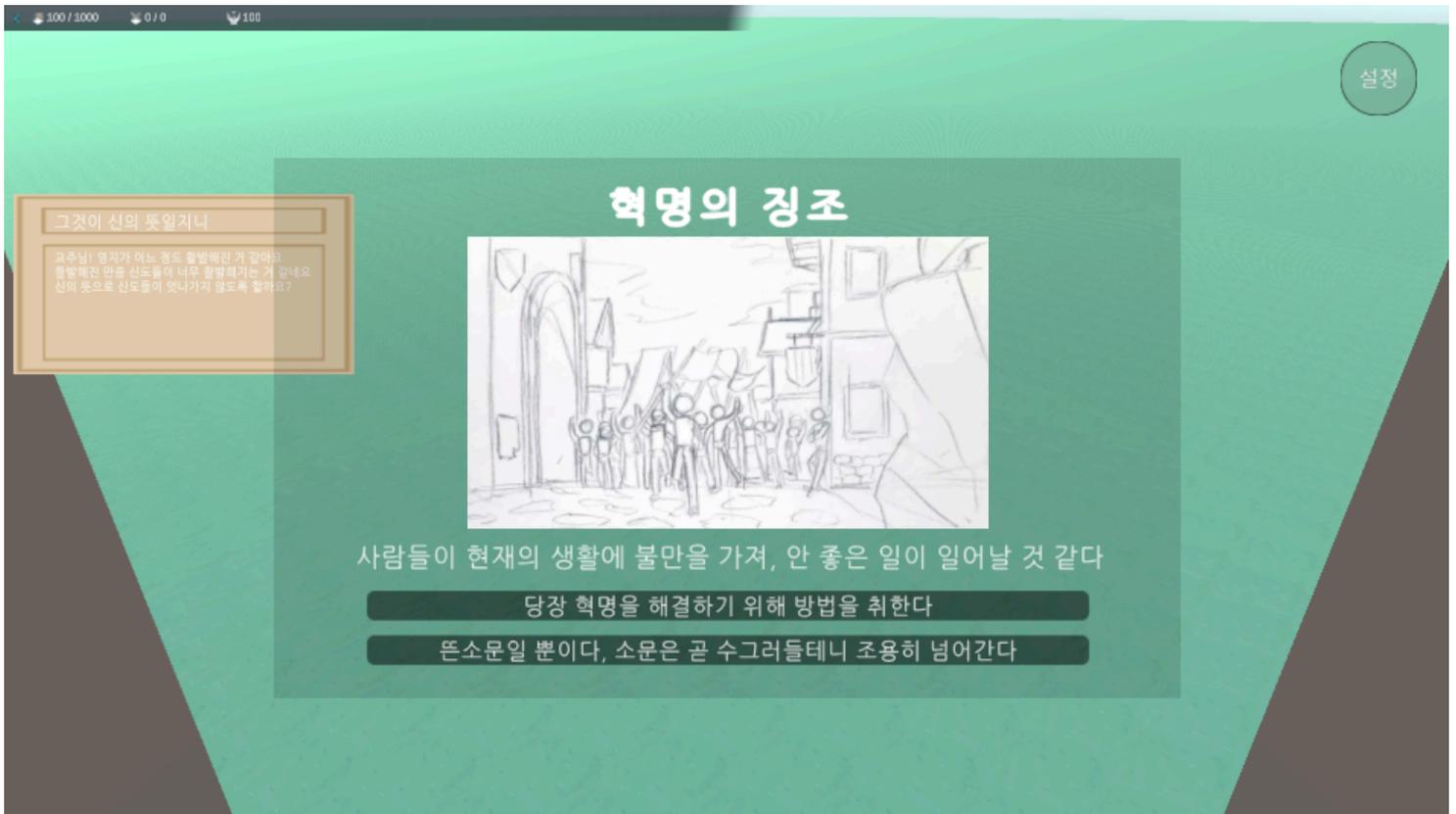


독립된 개체로서의 신도들을 통제하기 위해서는 규칙이 필요합니다.

교주인 플레이어에게 종교는, 성지 내의 신도들을 다스리게 하는 규칙이자 성지의 정체성을 드러내는 것으로 작용합니다

종교를 어떻게 만드냐에 따라, 플레이어를 따르는 신도들이 순종적인 어린 양이 될 수도, 마귀의 자식들이 될 수 있습니다

<인과응보, 자업자득에 의거한 퀘스트와 이벤트>



게임을 진행하면서 수 많은 퀘스트와 이벤트를 거치는 플레이어는 반드시 하나의 선택을 하게 됩니다. 물론 선택지에는 확실한 정답은 없습디다만 그에 따른 책임과 결과는 순전히 플레이어의 몫으로 돌아갑니다. 무수한 선택과 결과를 겪고난 후 최종적인 결과에 도달하게 되는 플레이어는 게임에서 느껴온 위화감의 이유를 알게 됩니다.

2. 게임 기획 의도

기획의 첫 번째 아이디어는 모시는 신이 관장하는 개념의 광적인 신앙심과 신앙의 해석을 표현하고 싶었습니다. 저희 게임의 주인공이 모시는 신인 질서의 신으로 예를 들어보겠습니다. 사전적인 의미에서 질서란 혼란 없이 순조롭게 이루어지게 하는 사물의 순서나 차례라고 합니다. 그렇다면 질서에 대한 광적인 신앙심이란 무엇일까요? 세상 모든 것에 순서와 차례를 두는 것이 광적인 신앙심일까요? 그렇지만 세상에는 분명히 순서와 차례를 둘 수 없는 것이 존재하는데, 이것들에 순서를 부여하면 혼란 없이 순조롭게 이루어지는 것이 아니지 않을까요? 무엇이 정답일까요? 애초에 질서라는 개념을 광신적으로 믿는 것이 옳은 것일까요? 그렇다면 다른 신들 빛의 신, 생명의 신, 모험의 신 등을 광신적으로 믿는 것은 옳바를까요?

물론 저희는 정답을 알고 있습니다. 세상에 한 가지 개념만 맹목적으로 믿는 것은 옳바르지 않은 일이라는 것ですよ. 세상은 다양한 환경으로 이루어져 있고, 그 환경에서 적응하고 스스로를 발전시키기 위해서는 한 가지 개념만 믿는 것은 옳바르지 않은 일입니다. 신앙이 충돌하는 세계에서 태어난 주인공은 신의 사도가 되었지만, 어떻게 선택하느냐에 따라서 옳바른 길을 갈수도 아닐 수도 있습니다. 저희 팀들은 이런 맹목적인 것의 옳바르지 않음을 표현하고 싶었습니다.

기획의 두 번째 아이디어는 건설 경영 시뮬레이션 게임을 만들고 싶은 마음이 시작이었습니다. 어렸을 때 부터, 블랙 앤 화이트 2, 림월드 등의 게임을 하면서 자신의 뜻대로 성장시키고 움직일 수 있는 마을을 성장시키는 것이 너무나도 재미있었고, 이를 실제로 게임으로 개발하고 싶었습니다.

그리고 이 생각은 기획의 첫 번째 의도와 놀랍도록 부합했습니다. 주인공이 성지를 운영하고 발전시키면서 여러가지 갈등과 신앙에 대한 고민을 가지고 해결해나가도록 하면 되지 않을까? 라는 생각으로 이어졌습니다. 그렇게 저희의 게임은 종교 경영 시뮬레이션, 건설 경영 시뮬레이션으로 장르가 정해져갔고, 게임의 제목은 신을 믿는다, 신뢰하다의 라틴어인 **fiducia**(피루키아)로 정해졌습니다.

팀원들과 게임의 아이디어를 정리한 이후에는 이를 실질적으로 게임의 개발에 사용할 수 있게끔 피루키아의 개발 방향성을 지정했습니다. 밑은 실제로 공유하는 작업폴더 가장 상위에 위치한 개발방향성입니다.

피루키아의 개발 방향성

1. 신의 사도가 되어 종교를 운영하고 성지(마을)를 발전시키는 종교 건설 경영 시뮬레이션 게임

장르는 건설 경영 시뮬레이션 게임에 종교를 혼합한 게임입니다. 플레이어는 스스로의 선택으로 성지를 발전시키고 실시간으로 발전하는 성지의 모습을 보고 성취감을 느껴야 합니다. 또한 성지에는 종교가 존재함으로 종교를 이용해서 성지를 발전시키고, 발전된 성지로 종교를 플레이어의 뜻대로 바꿀 수 있게끔 해줍니다!

2. 퀘스트, 이벤트를 통해 플레이어에게 다양한 경험과 자유도를 제공

저희가 생각한 기획의도를 플레이어들에게 전달하기 위해서는 플레이어에게 스토리를 제공하는 것이 현실적입니다. 이를 퀘스트로 전달하도록 합니다. 퀘스트는 플레이어들에게 게임을 알려주기 위한 튜토리얼 적인 면모가 초반에 있을 것이나, 대부분은 스토리를 해설하는 용도가 되었으면 좋겠습니다. 더해서 이벤트를 통해 플레이어들이 진행되는 게임을 지루하지 않고 현실적이게 받아들여지게 합니다. 이벤트에는 선택지가 제공되며 플레이어는 이런 선택지중에 한 가지를 클릭함으로써 스스로가 이야기를 개척해 나간다고 느낄 것입니다. 플레이어가 스스로의 선택으로 스토리를 개척해 나가고 있다고 느끼게 합니다!

3. 귀여운 2D그림 속에서 느낄 수 있는 이질감으로 종교의 특색을 드러낸다.

피루키아의 시점은 아이소메트릭(Isometric)뷰로 진행될 것입니다. 모든 신은 반전 요소가 존재합니다. 선의 신이지만 정의에 따라 인간의 시점에서는 악일 수 있고, 악의 신이지만 마찬가지로 인간의 시점에서는 선이 될 수도 있습니다. 이런 이중적인 모습을 귀여움 속에 느껴지는 이질감으로 표현하고 싶습니다. 이런 묘사가 가능하게끔, 대부분의 오브젝트들(건물, 캐릭터 등)은 2D로 표현될 것입니다. 그림체가 귀엽지만 계속, 자세히 볼수록 섬뜩한 요소가 눈에 보이는 그런 그림을 그립시다!

4. 다양한 종교의 가치관이 맞물려 돌아가는 복잡한 세계

주인공은 질서의 신의 성지만을 키우지만, 세계에는 플레이어 외에도 다양한 종교가 있습니다. 각 종교는 개념에 따라 고유한 가치관을 가지고 있고, 특색에 맞게 종교가 유지되고 있습니다. 각 종교는 가치관에 맞게끔 행동원리를 가지고 있고, 그것을 지키기 위해서 행동합니다. 어떤 종교는 플레이어에게 호의적으로 다가올 수 있고 이는 유리한 이벤트나 퀘스트로 연계될 수 있습니다. 다만 또 다른 종교는 플레이어에게 적대적으로 다가올 수 있으며 마찬가지로 불리한 이벤트나 퀘스트로 연계될 수 있습니다. 플레이어의 선택에 따라서 각 종교들의 성향이나 가치관이 바뀔 수 있으며, 이는 매우 유기적으로 작동될 것입니다. 플레이어가 이 세계의 일원이라는 것을 느낄 수 있게 해줍니다!

5. 흥미로운 선택이 연속되는 게임을 만들자!

플레이어가 게임을 시작하고, 건물을 짓고, 교리를 선택하고, 신도를 배치하고, 이벤트를 보며 상반되는 선택에 고민한 후 선택하고, 때로는 나빠 보이는 선택을 하는 등의 모든 선택들이 흥미로운 선택이며, 앞의 선택이 뒤의 선택에 영향을 끼치게끔 선형적이면 좋겠습니다. 모든 선택들이 흥미로운 선택이 되게끔

3. 타 게임과의 차별화 및 방향

저희 게임은 다양한 콘텐츠를 기획했으며, 이 중 타 게임과의 차별화 될 콘텐츠 또한 많습니다.

1. 퀘스트와 이벤트로 지루함을 방지하고, 자유도를 지킨다.

건설 경영 시뮬레이션 게임의 특성상 게임의 자유도가 지켜지는 반면에 어느 정도 성장이 이루어진 후에는 앞으로 어떤 건물을 짓고, 어떻게 발전할지가 눈에 보여 게임이 매우 지루해질 수 있습니다. 이미 알고 있는 선택지와 미래라면 플레이어는 그것에 흥미를 느끼지 않기 때문입니다. 저희는 퀘스트와 이벤트로 이러한 지루함을 방지할 수 있습니다.

퀘스트는 기본적으로 스토리를 푸는데 사용될 것입니다. 매우 흥미로운 스토리들이 퀘스트를 통해 플레이어에게 제안될 것이며, 플레이어는 성지를 건설하고 경영하는 것 외에도 스토리가 어떻게 흘러가는지 스토리를 진행하면서 자신이 선택했던 선택지가 어떻게 영향을 미치는지 깨달을 것이며, 이는 게임의 지루함을 방지할 것입니다.

또한 이벤트를 통해 추가로 지루함을 방지할 수 있습니다. 이벤트는 퀘스트처럼 플레이어가 과거에 어떤 선택을 했느냐에 따라서 이벤트가 진행되지만, 기본적으로 이벤트는 돌발 상황입니다. 돌발적인 이벤트를 어떻게 해결하느냐에 따라 플레이어는 보상과 패널티를 받을 것 입니다.

또한 타 게임과 같은 경우 퀘스트와 이벤트를 통해서 게임의 자유도가 손상이 되는 경우가 많습니다.

퀘스트와 이벤트를 통해 스토리를 풀 경우, 결국 스토리란 선형적이기 때문에 건설 경영 시뮬레이션인 경우 자유도를 침범받을 수 있기 때문입니다. 그러나 피루키아는 건설 경영 시뮬레이션 게임의 자유도를

침범 받지 않습니다. 퀘스트와 이벤트는 플레이어가 과거에 일으킨 행적으로 말미암아 발생할 것이며, 피루키아는 멀티 엔딩을 가지고 있음으로, 플레이어가 원하는 만큼 종교와 성지를 발전시키고 원하는 대로 또는 플레이한 대로 게임의 결과가 도출될 것입니다.

2. 종교를 운영하는 시스템

피루키아는 그냥 마을을 건설하고 경영하는 게임이 아닙니다. 피루키아의 핵심은 종교입니다. 플레이어는 종교를 통해 운영되는 만큼 종교가 플레이어의 게임에 크게 영향을 끼칠 수 있습니다. 게임에 크게 영향을 미친다는 것은 플레이어의 신도(마을 주민)들의 성향, 행동 등을 원하는 대로 이끌 수 있습니다. 대부분의 건설 경영 게임은 오로지 건물을 건설하고 마을을 확장시키는 것에 그쳤지만, 플레이어는 플레이어의 캐릭터를 말미암아 종교를 통해 신도들의 성향을 바꾸는 것이 가능하며, 신도들은 플레이어의 선택에 따라 우리가 흔히 생각하는 질서가 무질서가 될 수 있으며, 무질서가 질서가 될 수 있습니다. 종교를 통해 신도들의 행동 양상을 원하는 대로 바꿔볼 수 있는 이 시스템이 큰 차별점입니다.

3. 플레이어가 다루는 캐릭터의 시점에서 진행되는 게임

게임의 뷰는 건설 경영 시뮬레이션 게임에서 흔히 볼 수 있는 **isometric**뷰입니다. 그러나 건물을 짓거나, 목표로하는 신도를 찾는 특별한 상황 외의 모든 상황에 카메라는 항상 플레이어의 캐릭터를 따라다닙니다. 플레이어가 마을이 잘 발전하고 있는지 확인하는 방법은 신도들에게 묻거나 직접 성지를 돌아다니는 것이며, 그 외에는 자원창에서 축약되어 그려지는 **UI**로 마을이 잘 발전하고 있는지 간접적으로 아는 수밖에 없습니다. 또한 중요한 교리나 축복을 사용하기 위해서는 플레이어의 캐릭터를 가지고 재단에 접촉해야 합니다. 이렇듯 대부분의 작업은 플레이어의 캐릭터를 움직여서 하게 됩니다. 플레이어는 캐릭터를 움직여서 자연스럽게 신도들과 접촉하게 되고, 퀘스트를 해결하기 위해 움직일 것이며, 이는 플레이어가 캐릭터의 시점에서 게임을 이해하려고 노력할 것입니다.

플레이어는 점차 스스로를 캐릭터에게 이입하게 될 것이며, 이는 게임에 몰입하고 집중하는데 큰 도움을 줄 것입니다. 여기에 퀘스트를 통해서 스토리가 진행되고 이벤트를 통해 돌발상황이 일어나면서 플레이어에게 매우 흥미로운 경험을 제공할 것입니다.

4. 게임 플레이 방식(조작법 및 진행 방식, 플로우 차트 등)

<조작법과 진행 방식>

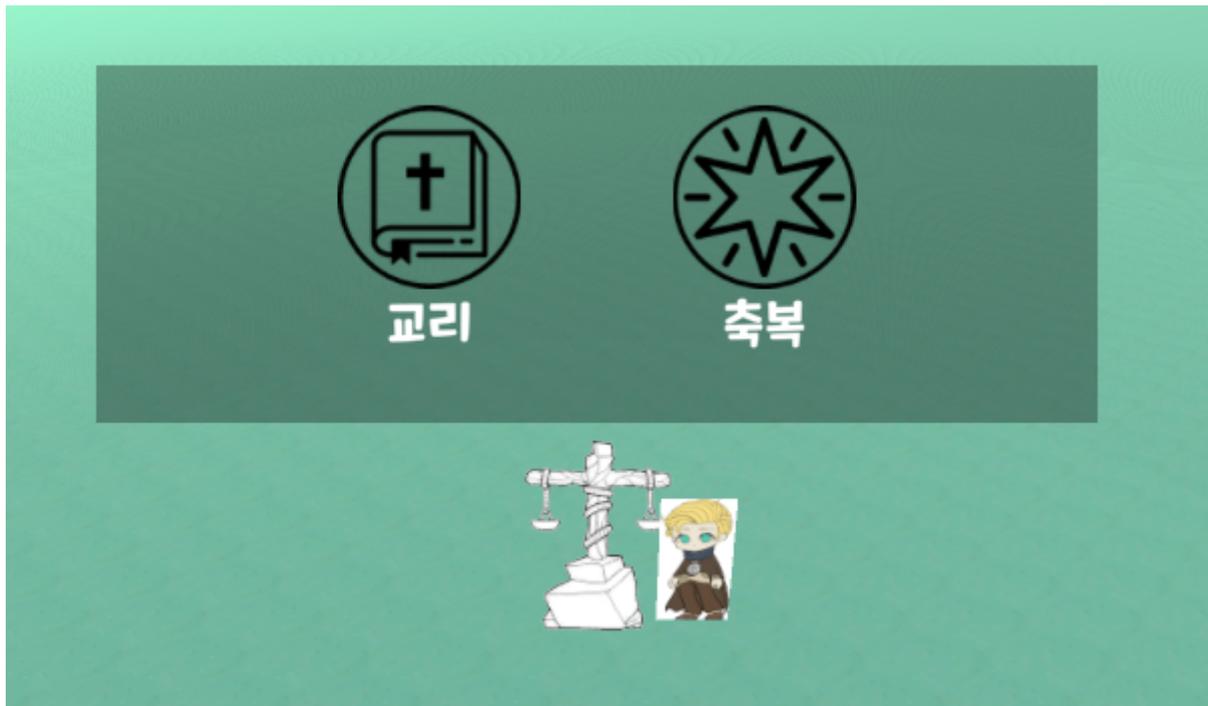
피루키아는 아이소메트릭 뷰(**isometric View**)형식으로 게임이 진행됩니다.

밑의 이미지에서 보이는 것처럼 **View**가 정해져 있으며, **WASD**를 통해 플레이어를 움직일 수 있습니다.

또한 쿼터뷰 경영 시뮬레이션인 만큼, 마우스 조작을 기본으로 합니다.



플레이어는 **Space**키를 통해 다른 건물과 신도들과 상호작용을 할 수 있습니다.



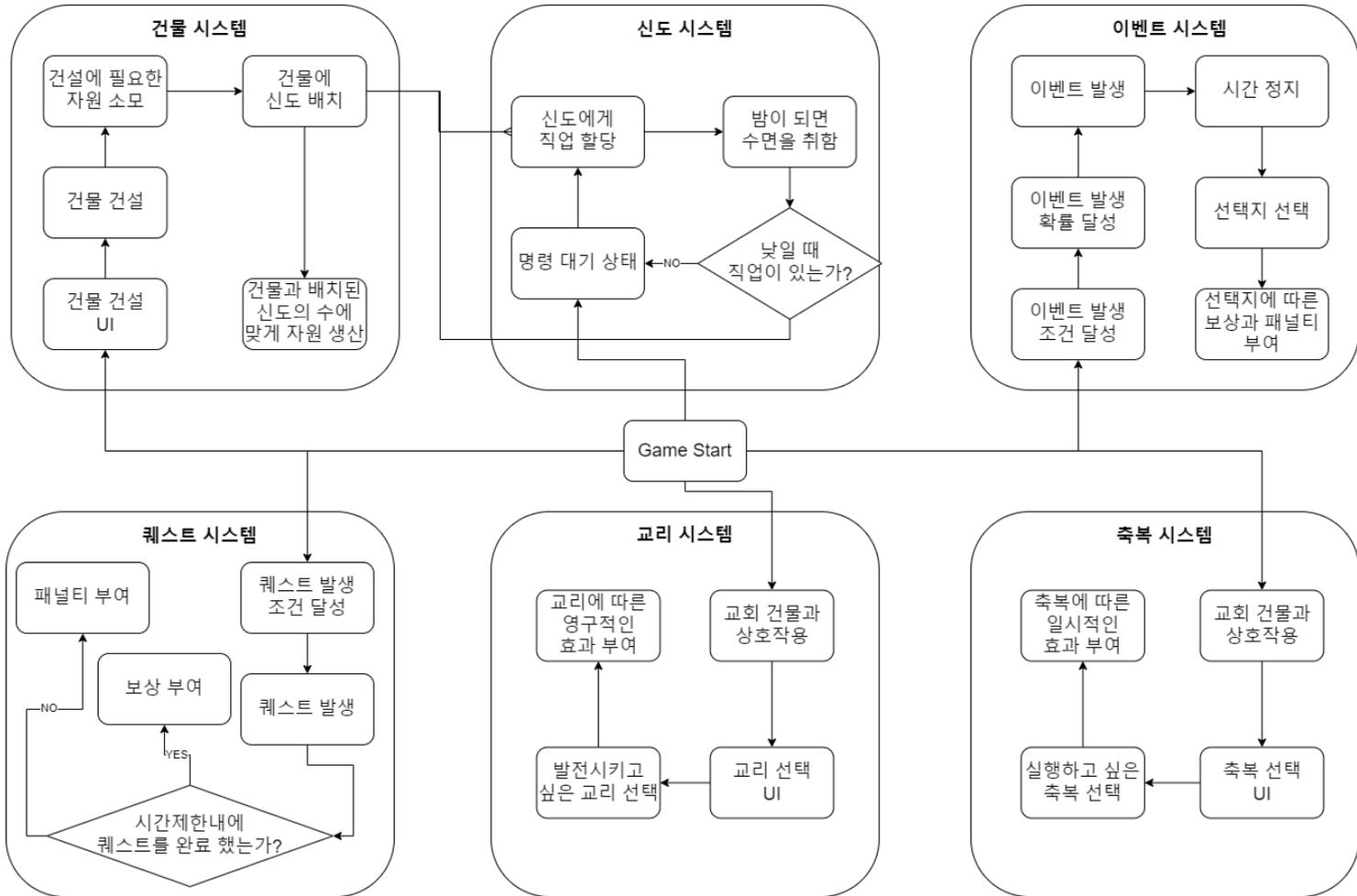
플레이어는 건설 버튼을 통해 건물을 지을 수 있습니다. 또한 신도들을 알맞게 건물에 배치해서 자원을 벌어들일 수 있습니다.



피루키아는 위의 방법등을 통해서 건물을 건설하고 신도를 배치하며, 재단과 상호작용해서 종교를 성장시키고 성지를 발전시키는 것이 기본적인 게임의 진행 방식입니다.

<게임에 사용되는 플로우차트>

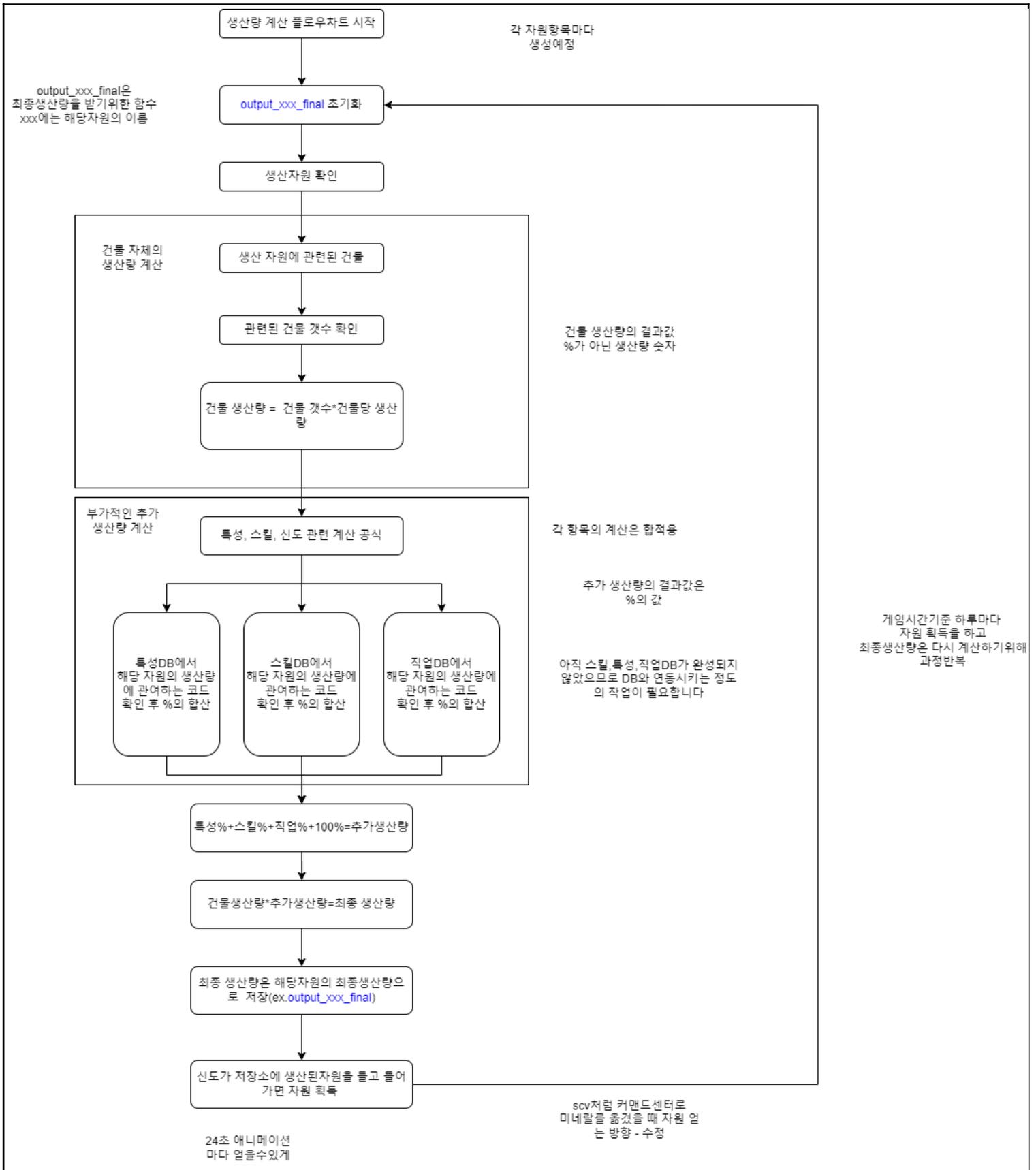
밑은 피루키아의 여러 시스템 플로우차트를 간략하게 그린 것입니다. 피루키아는 크게 6가지 시스템을 가지고 있습니다.



1. 건물 시스템

건설 경영 시뮬레이션 게임의 근간이 되는 시스템입니다. 건물을 건설함으로써, 성지 운영에 필요한 자원들을 생산하고 신도들에게 일자리를 줄 수 있습니다. 건물을 건설하고 철거하고 자원을 생산하는 모든 관련 시스템이 여기 포함됩니다. 저희는 해당 플로우 차트들을 건물 건설, 건물 철거, 건물 자원 생산 플로우차트로 구별했으며, 각 건물들은 고유의 **DB**를 통해 접근하고 자원을 생산합니다. 밑에 많은 플로우차트 중 하나를 이미지로 첨부합니다.

이 이미지는 건물의 자원생산 관련 플로우 차트 입니다. 이 플로우차트를 통해 각 건물들은 얼마큼 자원을 생산하고 어떻게 자원 생산 공식에 영향이 끼쳐지는지 알 수 있습니다.



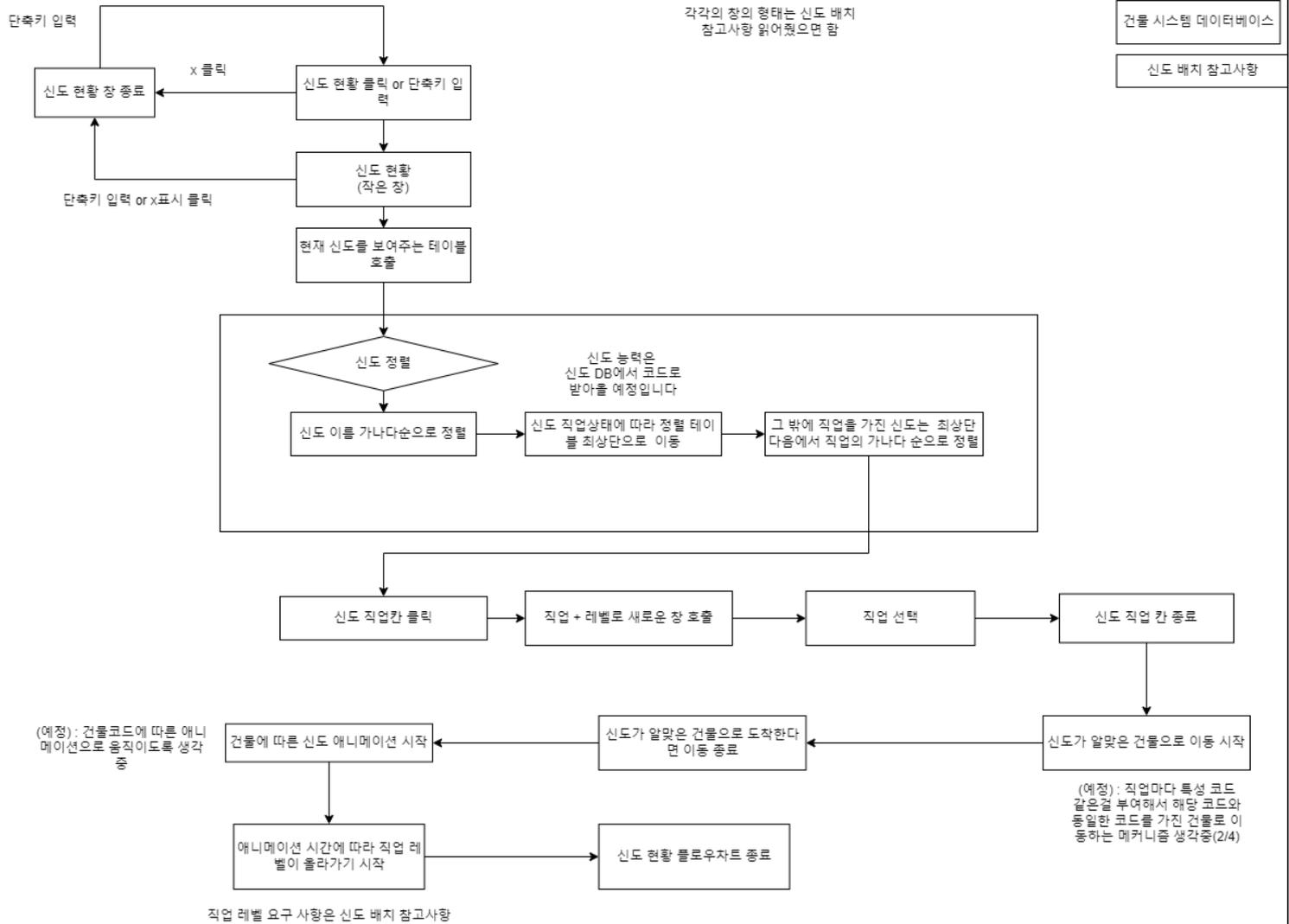
해당 플로우차트들은 건설 시스템 데이터베이스, 건물 개발 명세서 등을 참고해서 실질적인 데이터가 정해집니다.

2. 신도 시스템 (신도 배치 / 신도 행동)

피루키아 성지의 근본인 신도들을 관리합니다. 건물에 배치해서 자원들을 생산할 수 있습니다. 위의 요약 플로우차트에 추가로 플레이어는 신도의 만족도와 신앙도를 관리해줘야 하며, 때로는 상호작용을 통해 신도 개개인에 대한 행동을 취할 수 있습니다. 신도들이 건물에 배치되고 일을 하며, 수면을 취하는 신도에 관련된 모든

것들이 여기에 포함됩니다. 신도 행동, 신도 배치, 신도 생성 플로우 차트들이 여기 해당하며, 각 신도들은 고유의 DB를 통해 관리됩니다. 밑에 일부의 플로우차트 이미지들을 담습니다.

첫번째로 신도 배치 플로우차트 입니다. 이 플로우 차트를 통해 신도들은 어떻게 건물에 배치되는지 알 수 있으며, 각 건물에서 일을 할 때마다 직업 레벨이 오르는 것을 확인할 수 있습니다.



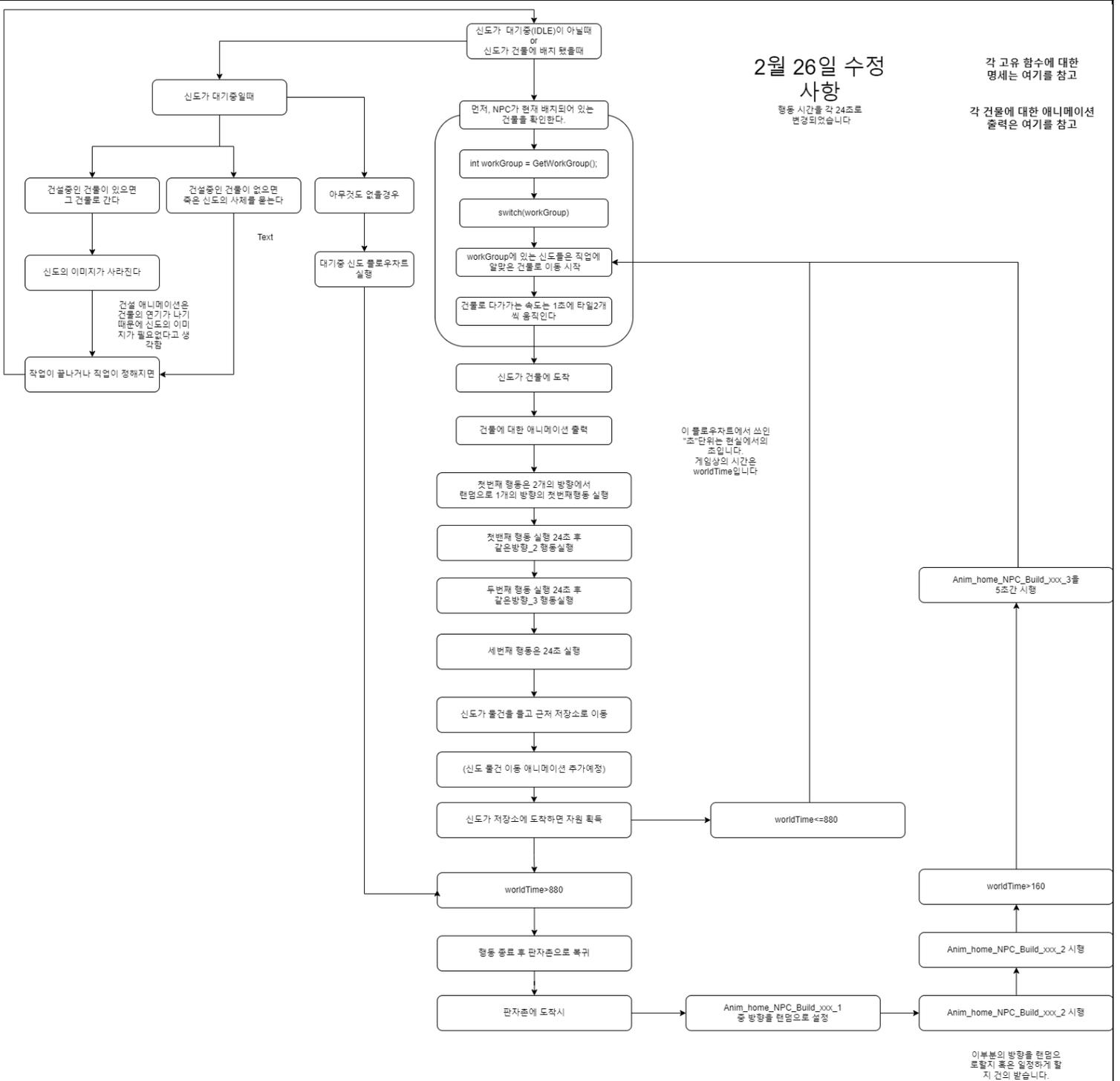
두번째로 신도 행동 플로우차트입니다. 이 플로우 차트를 통해 신도들이 건물에 배치되어 있거나 또는 아니거나 또는 밤이 되었을 경우 어떻게 행동하는지 적혀 있습니다.

2월 26일 수정
사항

행동 시간을 각 24초로
변경되었습니다

각 고유 함수에 대한
명세는 여기를 참고

각 건물에 대한 애니메이션
출력은 여기를 참고



3. 이벤트 시스템

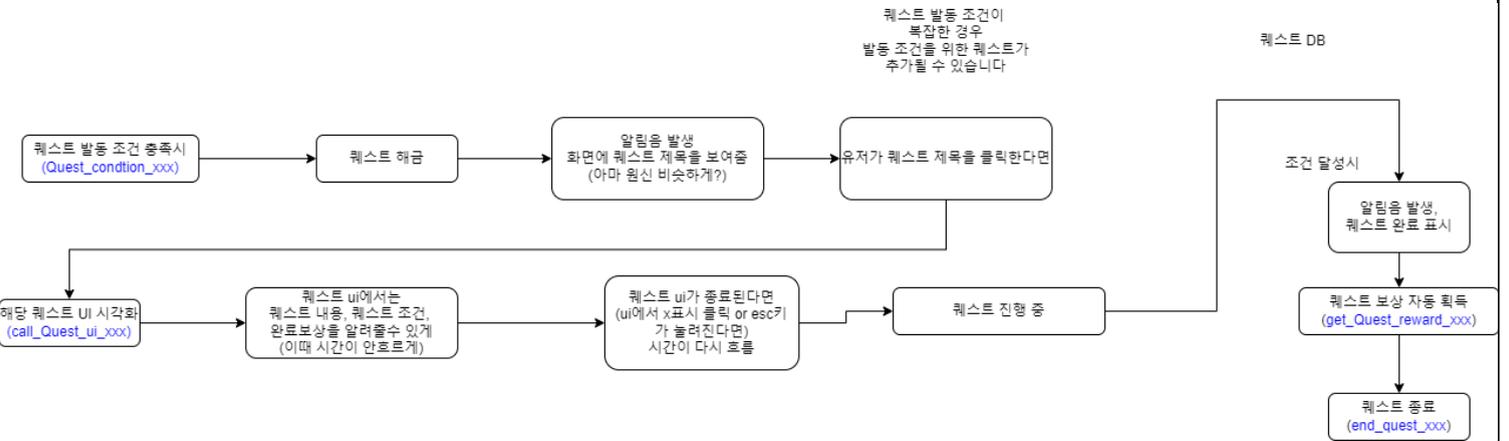
플레이어에게 생동감을 주기 위해, 조건과 확률에 의해 선택지가 등장합니다. 플레이어는 그림과 글을 보고 현재 상황에 가장 적절한 선택을 하셔야 합니다. 무조건적인 이득은 없으며, 고심하고 결정해야 합니다. 이벤트 시스템은 이벤트 수치 엑셀로 구성되어 있으며, 밑은 이벤트 수치 엑셀자료의 일부입니다.

이벤트는 특정한 조건이 달성되고 확률이 존재한다면 확률을 뚫었을 때 발생합니다. 고유의 이름과 제목, 내용이 전개되며, 플레이어는 주어지는 선택지중 한가지를 골라 이벤트를 해결할 수 있습니다. 각 선택지들은 이전 선택지에 영향을 받아서 보상과 패널티를 줄 것입니다.

event_code_XXX	event_name_XXX	event_conditions_XXX	event_subtitle_XXX	event_select_XXX	event_eff
1	혁명 이벤트	신도들의 만족도가 50이하인 상태에서 랜덤(10%)으로 발생	사람들이 현재의 생활에 불만을 가지 심상치 않은 일이 느껴진다	A	(50%) 신앙심 랜덤치 회복 (5 ~ 20) (15%) 신앙심과 충성심이 최대치에 달한다
				B	(50%) 파업 이벤트 추가 발생 (20%) 충성심이 30 감소한다
2	파업 이벤트	1.혁명 이벤트 발생 후, b선택지에서 (50%)로 발생 or 2.충성심이 일정 구간보다 아래에 있을 경우(30%) 발생	생활환경을 개선해달라며 일을 하지않는 신도들이 모이고 있다.	A	(50%) 파업으로 감소한 자원 및 신앙심 회복 (최대 20) (15%) 신앙심과 충성심이 최대치에 달한다
				B	(29%) 일정기간(30일) 자원 획득량 한도 제한 (기본 한도지에서 75%로 감소) (29%) 일정기간(30일) 충성심 한도 제한 (기본 한도지에서 75%로 감소)
3	반부격차 이벤트	신도들의 만족도(50이하) 일정치 이하 and 식량보유(20이하) 일정치 이하일 때 랜덤(20%)확률로 발생	영지에 점점 구걸을 하는 사람들이 늘어나고 있다	A	(50%) 식량 소모량 증가(1.5배) (20%) 일정기간(30일)간 충성심 한도 제한 (기본 한도지에서 50%로 감소)
				B	(90%) 직업이 없는 신도가 농부, 나무꾼, 광부 중 하나로 바뀐다
4	사제장 선출 이벤트	초대 > 플레이어 종교의 인구가 30명 이상이 되었을 경우 초대 이후 > 사제장이 1명 이하일 경우	신을 위해 사제장이 필요하다는 의견이 많아지고 있다	A	(확정) 신도 중 하나가 사제장으로 선출되며, 직업이 사제장으로 변경된다
				B	(95%) 아무일도 일어나지 않는다
5	전염병	발생 조건 식량이 일정치(20%) 이하일 때	최근 영지 내에서 의문의 죽음이 늘어났다.	A	(50%) 전염병이 치료되어 신도들의 행복도가 10 올라간다 (15%) 치료받을 판매하게 되어 일정기간(5일)동안 자본(돈) 생산량이 1.5배 증가한다
				B	(50%) 민간에서 잘못된 치료법이 전파되어 인구가 10 감소한다 (15%) 뒤늦게 치료법이 전파되어 인구가 3 감소한다 (70%) 아무 일 없이 넘어가 사람들의 충성심이 20 올라감 (8%) 새로운 광산을 발견함 > 광산 자원 획득량 1.5배 증가 (4%) 새로운 발목자를 발견함 > 목재 자원 획득량 1.5배 증가 (65%) 기존의 농작물이 파괴되어 자원 30% 감소 (10%) 신도의 신앙심이 20 감소됨 (2%) 새로운 광산을 발견함 > 광산 자원 획득량 1.5배 증가
6	자연재해 이벤트	하루에 한번, 5% 랜덤 확률 (한번 발생시 최소 30일 클타입)	아침 새 떠들이 한쪽 방향을 향해 무더기 날아가는 것을 목격했다	A	> (확정) 각각의 직업에 대한 전문성 증가 (일의 효율성 증가) : 그 직업을 가진 시간에 비례하여 증가 : (5일 : 3% / 10일 : 8% / 30일 이상 : 13% ~)
				B	(90%) 아무일도 일어나지 않는다 (5%) 전문직(농부, 광부, 나무꾼)의 만족도도가 10씩 감소한다
7	길드의 탄생	신도 30명 이상 각각의 직업을 가진 신도가 5명 이상일 때 or 길드 탄생을 거부할 경우 50일에 한번씩 발생	전문성을 가진 사람들이끼리 길드를 만들려고 합니다	A	
				B	

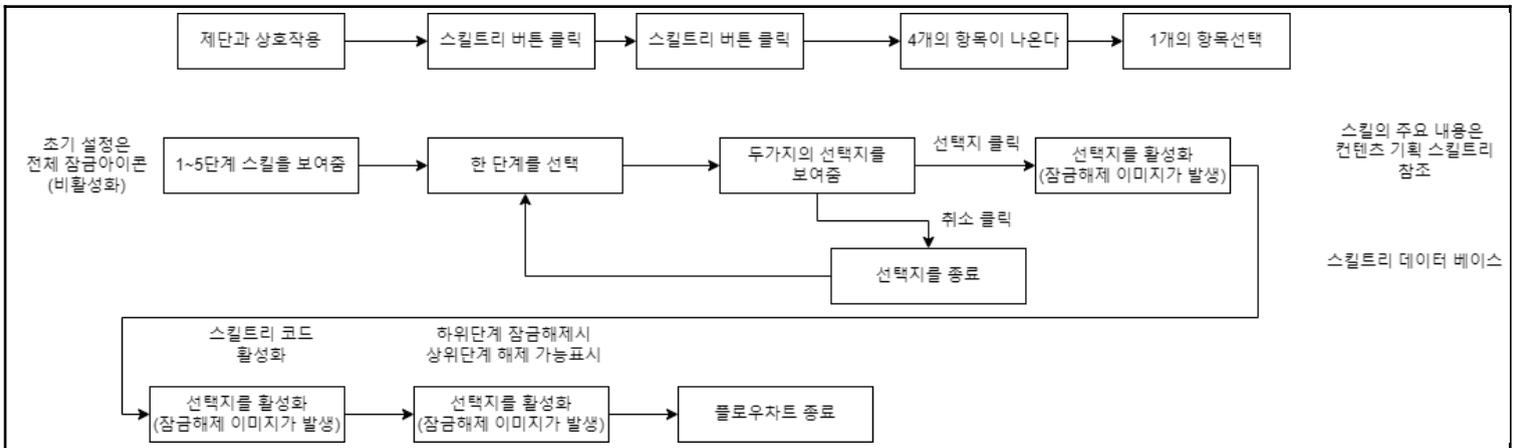
4. 퀘스트 시스템

플레이어는 주어진 퀘스트를 해결해야 합니다. 처음에는 성지 발전을 위한 기초적인 퀘스트만 존재하나, 나중에는 플레이어에게 고민과 선택을 유도하는 여러개의 선택지가 동시에 뜰 것입니다. 플레이어는 그 중 스스로가 원하는 퀘스트를 해결해야 합니다. 퀘스트 또한 이벤트 시스템 처럼 고유한 이름과 제목, 내용이 전개되며, 플레이어는 퀘스트를 해결하여 보상을 받을 수 있습니다. 밑은 퀘스트 시스템의 플로우 차트입니다. 퀘스트 DB와 연동되며 보상을 DB에서 자연스럽게 빼갈 수 있도록 기획하였습니다.



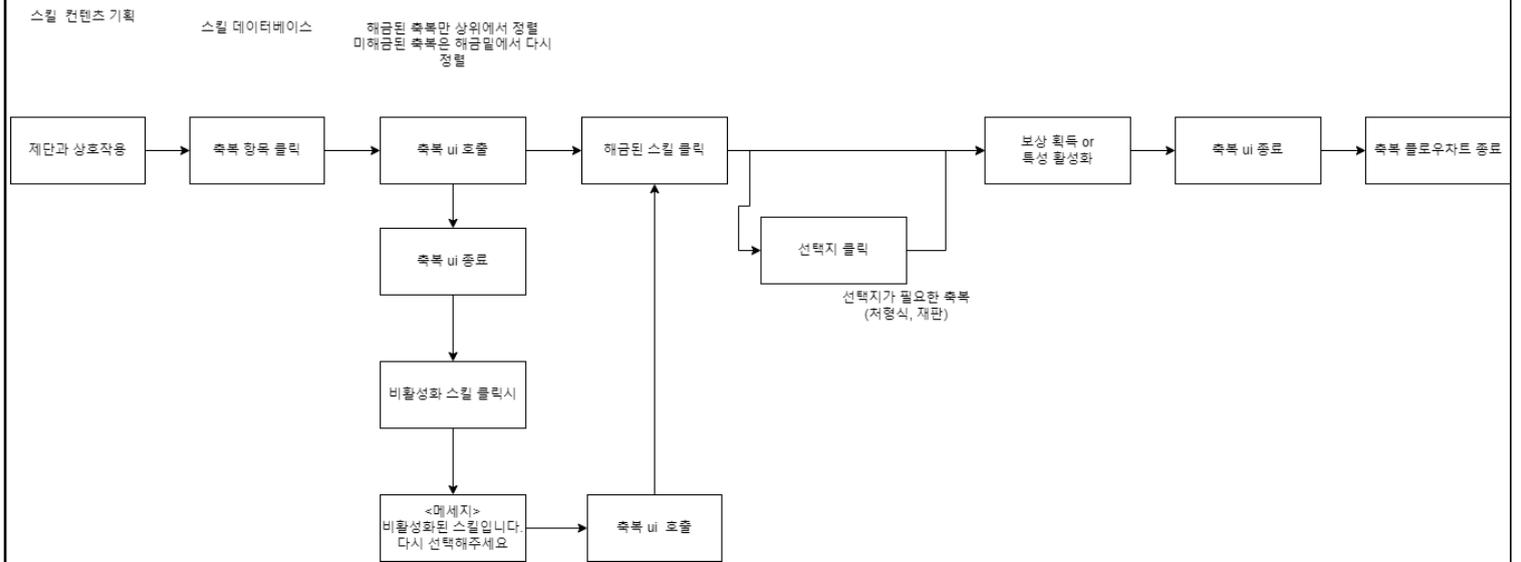
5. 교리 시스템

플레이어는 성지를 어떻게 발전시켜야 할지 교리를 통해 확정할 수 있습니다. 교리를 발전시킬 때 마다, 두 가지 선택지가 주어질 것이며, 플레이어는 반드시 둘 중 하나를 선택해야 합니다. 선택한 결과는 영구적으로 성지에 영향을 끼칠 것입니다. 교리는 5가지 종류의 교리들을 1단계 부터 5단계 까지 차례로 해금해 나가는 식의 방식으로 구성됩니다. 교리를 선택함으로써 끼치는 영향은 영구적이며 플레이어는 게임을 진행할 수록 종교를 원하는 대로 더욱 성장시키기 쉬운 교리들을 선택할 수 있게 됩니다. 밑의 플로우차트는 교리를 선택 플로우 차트로써 어떻게 교리를 선택하는지 알 수 있습니다.



6. 축복 시스템

플레이어는 위험과 갈등에 대하여 축복을 발현할 수 있습니다. 축복은 일시적인 효과를 끼치며, 성지의 위기 상황에 큰 도움이 될 것입니다. 물론, 축복을 내려주신 신께 감사하는 마음에 제물이 바쳐야 할 것입니다. 축복은 교리와 같이 제단(교회)와 상호작용함으로써 실행시킬 수 있습니다. 기본적으로 축복은 플레이어가 원할 때 실행시킬 수 있지만 쿨타임이 존재하며, 교리와 다르게 영구적으로 지속되지 않습니다. 플레이어는 위급할 때나 필요할 때 축복을 활성화시켜 성지를 성장시키는데 사용할 수 있습니다. 밑의 플로우차트는 축복을 사용할 때 사용함으로써 어떻게 축복을 사용하는지 알 수 있습니다.



5. 게임 이미지 (예: 캐릭터, 컨셉아트, 게임 플레이 등 자료 첨부)

피루키아의 모든 오브젝트들은 2D 스프라이트 상으로 표현됩니다.

카메라의 x와 y 회전을 30, 45로 고정시킨 상태로 게임이 진행되며,

모든 오브젝트들은 마찬가지로 회전을 가지고 표현됩니다.

개발의 편의성과 피루키아의 개발 방향성 중

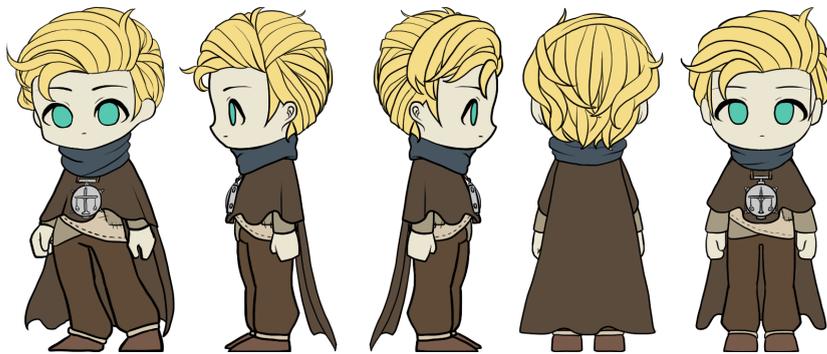
귀여운 그림체 속에 존재하는 이질감을 표현하기 위해 이런 방식을 선택했습니다.

밑은 2D오브젝트들을 나타낸 예시입니다.



다음은 피루키아의 캐릭터와 컨셉 아트들입니다. 2D 이미지를 게임에 사용하는 만큼 실제로 게임에 바로 적용된 이미지들이 많으며, 밑에 있는 이미지들은 실제로 팀원이 그린 이미지들의 일부임을 안내드립니다.

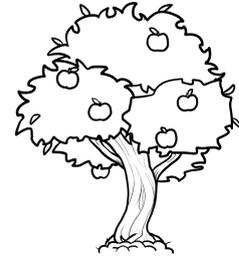
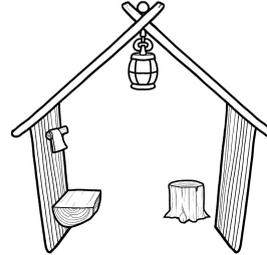
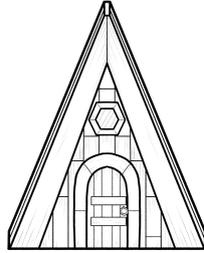
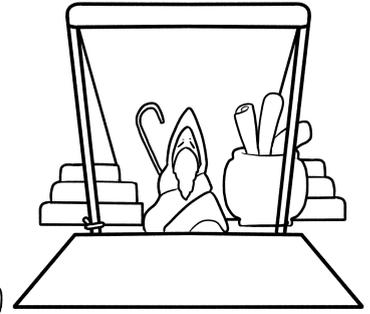
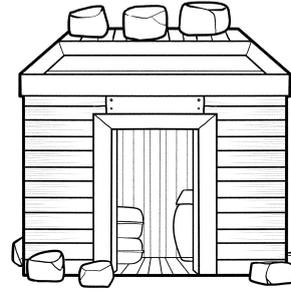
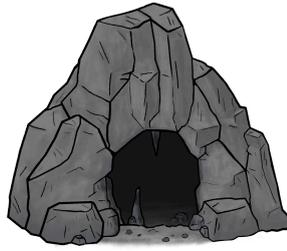
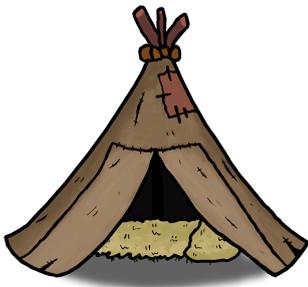
- 플레이어블 캐릭터



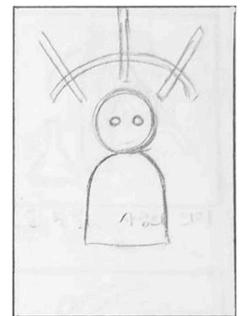
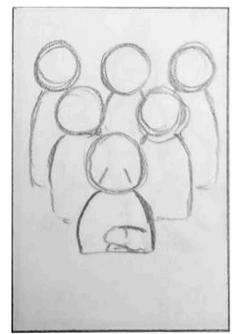
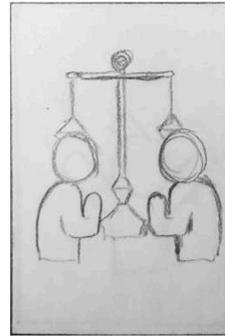
- 자원 아이콘(치즈, 홉, 물, 맥주, 빵, 밀가루, 사과, 돈, 석재, 나무 판자, 철)



- 건물(판자촌, 광산, 농장, 식량저장소, 보따리상, 제단, 홉농장, 목재소, 과수원 나무)



- 교리(삶의 1단계 : 성선설 성악설 / 노동의 1단계 : 집중 예배 집중 노동 / 규범의 1단계 : 성스러운 재판
의심스러운 재판 / 규범의 5단계 : 성지 계몽)



- 이벤트(혁명 이벤트)



6. 팀원 역할 상세 기술

윤설원(디렉터, 시스템 기획): 제가 맡은 역할은 디렉터입니다. 제가 가장 우선시한 역할은 모든 팀원들의 작업 가능한 역량을 확인하고 그에 맞춰 스케줄을 짜고, 기획과 그래픽, 프로그래밍, 사운드의 4가지가 서로 맞물려서 잘 돌아가게끔 한 것입니다. 그리고 작업 속도가 계획에 따라오지 못한다면, 계획을 수정했으며, 현실적으로 개발이 안되는 일이라면 기획적으로 해결하기 위해 노력했습니다.

추가적으로 시스템기획 또한 수행했습니다. 프로그래밍 팀이 구현을 할 수 있도록 초안을 그리는 일과 게임의 스킬 트리 및 효과를 설정하는 일을 맡았습니다. 스킬 트리를 설정하는 과정에서 제가 가장 중요하게 생각했던 점은 '게이머들이 어떤 경험을 가질 수 있을까?'였습니다. 저는 먼저, 주간 회의에서 나온 방향성을 바탕으로 초기 설정을 세팅했습니다. 그리고 기획 회의에서 피드백을 받으며 설정량을 조절했습니다. 사람들과 끊임없이 소통하며 건물의 업그레이드에 필요한 자원을 설정하고, 의견을 주고받으며 스킬의 효과를 설정하는 경험을 통해 커뮤니케이션 능력을 향상했습니다. 또한, 플로우 차트를 작성하면서 '과연, 플로우 차트를 봤을 때 프로그래머가 구현을 쉽게 할 수 있을까?'를 고민하고 있습니다. 저는 기획이지만 프로그래머 회의에도 참석을 하면서, 플로우 차트가 어떤 과정을 거치면서 결과에 다다랐는지 설명했습니다. 함께 의견을 나누고, 플로우 차트를 오픈하여 오류를 수정할 수 있도록 하였습니다

김시후(컨텐츠 기획): 제가 맡은 역할은 컨텐츠 기획입니다. 먼저 디렉터의 계획과 지시사항을 듣고 정리하여 스토리와 세계관을 설정하여, 디렉터 함께 아트 및 사운드 팀에 제시하는 일을 맡았습니다. 이를 통해 게임 분위기에 맞는 작업물을 제작할 수 있도록 독려하거나 아트나 음악에 구체적인 방향성을 제안하며 좀 더 구체적인 결과가 나올 수 있도록 보조하기도 했습니다.

기획의도에서도 언급했지만 "아기자기한 그림체와 그와 상반된 분위기"를 요청하여 이를 중점으로 스토리를 구성했습니다. 그 후 교리나 퀘스트로 스토리를 경영 콘텐츠에 녹여내는 기획을 맡았습니다.

김병오(그래픽): 제가 맡은 역할은 그래픽의 전반적인 부분입니다. 처음 전체적인 시스템의 기획이 확립되지 않았을 때 PIRUKIA에 들어갈 캐릭터들의 디자인 원화를 작성하고 있었고, 이후 기획자가 의도한 느낌이 잘 살 수 있도록 그림체에 대한 확립을 하였고 그것에 맞춰 캐릭터와 배경, UI 등을 그려내었습니다.

김동명(프로그래밍): 제가 맡은 역할은 프로그래밍입니다. 게임 내 인적자원 관리 및 NPC 행동 패턴 구현을 담당했습니다. 기획에서 제시한 자원관리 플로우 및 NPC 행동 패턴을 보고 각 기능 간의 연관 관계 파악 후 NPC 객체 관리와 행동 패턴 변화를 위한 게임 내 시간 시스템 등 구현을 위해 필요한 기반 구조 설계를 했고 팀원이 작성한 건물 시스템과 연동될 수 있도록 인터페이스를 조율했습니다.

문성준(프로그래밍): 제가 이번 Pirukia 개발에서 맡은 역할은 프로그래밍으로, 건설 시스템 구현과 UI 관련 일부 시스템을 담당하였습니다. 본격적으로 프로그래밍 팀의 역할이 구분되기 전에는 전체적인 UI의 동작과 일부 NPC의 행동 패턴 등 초기의 기틀을 잡는 역할을 수행하였으며, 이후에 본격적으로 기획이 확립되고 각 팀원의 파트를 분배한 후에는 건설 시스템을 맡게 되었습니다. 기획 과정에서 작성한 플로우차트를 기반으로 건물 선택 후 생성, 그에 따른 소유 자원 변동과 같은 건물 건설과 관련한 기능 구현에 노력했습니다. 또한 본 게임은 경영 시뮬레이션이라는 장르 특성 상, 각 건물은 무엇보다 NPC 및 PC와의 상호작용을 통한 콘텐츠 진행이 중요하기 때문에 신도 시스템을 담당한 팀원과 협업하여 서로 제작한 기능들을 연결할 수 있도록 작업하였습니다.

김동훈(사운드 디렉터): 제가 맡은 역할은 사운드 디렉터입니다. 게임 내의 배경음악과 각종 이벤트와 스킬의 효과음 등을 만드는 작업을 담당했습니다. 개발 방향성에 맞춰 “귀여운 그림체와 그와 상반된 분위기”를 느낄 수 있도록 노력했습니다. 게임의 방향성이 확실히 잡히기 전에는 기획부분의 스토리, 세계관 설정을 함께 했습니다.

7. 기타 추가 사항

01. 기획서에 적은 모든 이미지들은 그래픽 팀원이 모두 제작 한것을 알립니다.

02. 사운드 팀원이 음악을 작업했으며, 타이틀 주제가, 메인 주제가, 효과음을 작업했습니다. 해당 작업물을 유튜브 링크로 첨부합니다.

타이틀 주제가 : <https://youtu.be/Jcl4Gm0FxFc>

메인 주제가 : (<https://youtu.be/K8bibsJDoP>)

효과음 : https://youtu.be/dhy9aqA_ZpE

03. 향후 업데이트 방향성

a. 경영 시뮬레이션인 이 게임의 핵심목표는 확장성을 기반으로 플레이어의 선택의 폭과 상상력을 넓힌다입니다. 이러한 두 가지 특징을 가진 게임은 체계적이어야 하며 그에 걸 맞는 완성도가 따라와야 비로소 그럭저럭 잘 만들었다라는 반열에 올라갈 수 있다고 생각합니다. 이를 위해서는 메인 콘텐츠인 경영에 초점을 두어 완성도를 높이는 것이 당장의 과제라고 느낍니다.

i. 경영 콘텐츠의 완성도를 높이기 위해서는 탄탄한 메인/서브 스토리가 중요합니다. 저희의 메인/서브 스토리는 플레이어가 성지를 운영하며 생기는 이단, 교화 등의 종교적인 문제나 사람의 마음에 대한 고찰을 어두운 게임 분위기에 맞춰 추가할 예정입니다.

스토리를 추가하는 과정에서 여러 역사적 문헌이나 자료를 참고하고 심리학을 전공하는

전공자/실무자들의 도움을 받아 게임의 현실성을 더욱 부각하고자 합니다.

또한, 기존 기획에서 고증이 덜 되었거나 현실성이 떨어지는 부분이 있다면 이 과정을 통해 다시 보완하고자 합니다.

- ii. 메인/서브 스토리 작업이 끝나면 그에 맞춰 건물이나 캐릭터 등을 추가하고 플레이어가 사용할 수 있는 스킬이나 특성을 추가하여 여러가지 선택을 할 수 있게끔 추가할 예정입니다.
- b. 경영콘텐츠가 완료되어 베타버전으로 출시한 뒤에는 콘텐츠의 종류가 확장되는 업데이트를 진행할 계획입니다. 기획 중인 콘텐츠는 크게 외교와 전쟁으로 구분할 수 있습니다.
 - i. 외교에서는 타 영지나 성지와의 무역 등을 통해 자원을 거래하는 것을 중점으로 개발할 예정입니다. 이 때 성공적인 교역으로 생기는 평화로운 스토리나 교역과정에서 생긴 마찰로 인해 이어지는 불편한 스토리 혹은 이벤트가 펼쳐지는 것을 계획하고 있습니다.
 - ii. 전쟁에서는 플레이어의 군사력 수치나 특성 등을 이용하여 타 영지나 성지를 전략적으로 빼앗는 것을 중점으로 개발할 예정입니다. 이 때 타 영지의 자원이나 성지를 빼앗거나 오히려 뺏기게 되어 생기는 스토리 혹은 이벤트를 계획하고 있습니다.
 - iii. 이러한 외교와 전쟁으로 플레이어의 선택지나 엔딩의 분기점이 한정되거나 확장될 수 있습니다.

02. 출시 계획 및 사업화, 사후 관리

- a. 출시 계획: 앞서 개발 방향성에서 잠깐 언급했지만 **Pirukia**는 [1차 완성 > 베타테스트 진행 > 버그 및 개선사항 수정 > 플랫폼 출시] 순으로 출시를 계획하고 있습니다.
물론 출시된 후에도 버그 등의 기술적인 것은 물론 핵심적인 기능(향후 개발 방향성, **b**)에 있어서는 지속적으로 업데이트를 통해 관리할 것입니다.
- b. 사업화: 타 경영 시뮬레이션 게임이 그러하듯, 본 편과 확장팩(DLC) 형태로 수익을 창출할 것입니다. 확장팩에서는 테마와 텍스처의 추가와 추가된 배경에 따른 외전 스토리 및 이벤트가 변경되는 구성입니다.
단, **DLC**에 영향을 주는 요소는 최대한 배제시킬 것입니다.
예를 들어 **DLC**의 유무에 따라 게임의 메인스토리 이해에 차이가 나지 않도록 고려할 것입니다.
- c. 사후 관리: 출시가 완료되고 난 후 팀에서 자체적으로 이벤트 등을 진행하여 게임을 플레이하는 유저와의 소통을 이끌어내고자 합니다
 - i. 예를 들어 **Pirukia**를 이용하여 콘텐츠 전 분야(스토리, 팬아트, 영상, 음악) 공모전을 개최할 것입니다. 팀 내에서 자체적으로 심사한 후 참신하고 독특한 아이디어등을 게임 내 반영하는 방식으로 게임에 대한 유저들의 충성도를 높이고자 합니다.

8. 게임 개발 과정 중 에피소드

윤설원(디렉터, 시스템기획) : 디렉터로서의 기억에 남은 에피소드는 초기에 모두의 동의를 받아 작업했던 스케줄표가 어긋날 때였습니다. 팀원 모두가 대학생이다 보니 학창생활을 하면서 개발을 할 수 있는 시간을 상대적으로 내기가 어려웠고, 어쩔 수 없이 그 주의 스케줄을 못 따라갔던 적이 있었습니다. 또한 스케줄 표는 기획, 그래픽, 아트 사운드가 서로 맞물려서 유기적으로 돌아가게 짜놓았기 때문에 하나가 뒤틀리면 다른 스케줄 또한 변경해야 했습니다. 저는 이를 해결하기 위해서, 약간의 **Agile Software** 기법을 사용했습니다. 기획의 범위를 크게 잡고 추상적으로 기획하되 많이 기획하는 식으로 바꾸었습니다. 그러다가 다른 파트의 작업 스케줄이 정해질 때, 직전에 정해진 스케줄의 기획을 세세하게 하는 식으로 바꾸었습니다. 이렇게 하면서 스케줄이 혹시나 어긋나더라도 추상적으로 기획되어 있는 부분을 보고 다른 파트를 우선 시작할 수 있으며, 어긋나자마자 상세한 기획으로 부족한 부분을 맞출 수 있습니다. 기획이 능동적으로 대체함으로써 다른 파트들도 능동적으로 해결할 수 있었습니다.

시스템기획으로서의 기억에 남은 에피소드는 사람마다 게임을 플레이하는 플레이방식 차이점이었습니다. 플로우차트를 작성하면서 작성하지 않아도 당연히 프로그래머가 이해할꺼라고 무의식적으로 판단하는 부분이 있었고, 작성해야한다고 떠올렸음에도, 플로우차트가 너무 문장이 길어지면 프로그래머가 문서를 읽기 싫어할 수도 있음으로 이 정도는 안적어도 좋겠지 하는 생각이 있었습니다. 이로 인해, 프로그래머가 저의 의도를 완벽하게 이해하지 못하게 만드는 경우가 생겼습니다. 이 상황을 겪으면서 저는 플로우차트는 정확하고 세세하게 적는 것이 우선시 되어야 한다고 느꼈습니다. 더해서, 프로그래머가 글을 읽기 힘들어 하는 문제는 소통으로 해결해야 한다고 생각했습니다. 실제로 프로그래밍팀의 회의에도 계속 참여를 하면서 대화를 이어나갔고, 이는 의도한 대로 나온 완벽한 결과물로 보답을 받았습니다.

김시후(컨텐츠 기획) : 컨텐츠 기획으로 참여하면서 스토리에 대한 고민이 컸습니다.. 개인적으로 현대 혹은 근미래 배경에 친숙하다보니 중세 배경에서의 기획을 짜는 게 여간 어려운 게 아니었습니다.

물론 이 때가 극 초기 개발단계였기에 비교적 말은 일이 없어 자유로웠던 동료 팀원들이 어느 정도에 스토리 창작에 같이 참여해주기도 했지만, 여전히 진척은 없었습니다. 그러다가 나는 성과가 별로 없는데 다른 역할을 맡은 팀원들의 성과를 보면서 자책을 하는 상황이 많아졌고 이것이 계속 악순환이 되어 이번 프로젝트에서 나가야하나 고민을 많이 했습니다.

그러던 중 이런 모습을 본 디렉터 친구가 "혼자 생각만 하고 넘어가는 것보다, 생각한 것을 바로바로 썼으면 좋겠다. 그 다음은 같이 고민해보자"며 협업을 강조한 조언을 해줬습니다. 그 이후 생각하는 걸 바로바로 쓰려는 연습을 많이 했고, 얼마전까지 산업기능요원으로 활동하면서 생겼던 우울증, 산업체를 다니면서 잠깐 교회에 다녀본 경험을 살려 이를 스토리에 반영하려고 노력한 후 매주 정기 회의 시간에 보고를 하며 피드백을 받으니까 자연스럽게 다음 작업으로 넘어갈 수 있었습니다. 그 당시 디렉터의 조언과 '기본적인 작업의 원칙을 생각하지 못한 게 아닌가'하는 성찰, 그리고 아이디어를 내는데 한마음 한 뜻으로 도와준 팀원들 덕분에 여기까지 올 수 있던 게 아닌가 생각합니다.

김병오(그래픽) : 처음에 프로젝트에 참여할 땐 단순히 캐릭터의 디자인과 일러스트, 애니메이션만 할 생각으로 들어오게 되었습니다. 기존 학교의 게임 프로젝트에서도 주로 맡았던 담당이 디자인과 애니메이션이 있었는데 이번 개발 과정 중에 UI와 건물 등의 파트까지 맡게되면서 상당히 많은 고민을 하게 되었습니다. UI에 대한

공부와 배경에 대한 공부는 평소에 하지 않았었기 때때 조금은 엉성하고 미숙한 UI들이 나온 것 같아 조금은 반성하게 되는 것 같습니다. 또한 프로젝트에 전체적인 그림체 또한 제가 작업하는 도트, 반무테와는 많이 다른 방향이라 이런저런 공부를 많이 했어야 했습니다. 그래도 이 기회덕분에 게임개발에 있어 제가 할 수 있는 역할과 그림체에 대한 바리에이션이 더 넓어진 것 같아 매우 좋은 시간이었다고 생각합니다.

김동명(프로그래밍): 평소 작성하는 프로그램은 주로 혼자 작성하는 것이었기에 여러 사람과 함께 콘텐츠를 생각해내고 각 기능이 유기적으로 연결되어있는 게임 프로그래밍은 새로웠습니다. 게임엔진을 사용하면서 기존에 바닥부터 하던 프로그래밍 사고방식에 얽매어 모든 객체를 일일이 관리하려고 하다가 지친 와중에 이미 엔진 단에서 게임 객체를 관리하고 있다는 것을 깨닫고 엔진의 객체 관리 기능을 활용해 스크립트 간 데이터 교환을 간단히 할 수 있다는 것에 충격을 받기도 했습니다. 또 엔진의 자체 최적화 기능으로 인해 설정한 속도 값을 무시하고 NPC의 움직임이 순식간에 끝나버리는 문제에 정상적인 것처럼 보이는 코드를 몇 시간 동안 들여다보며 고심한 끝에 화면 새로고침 주기에 맞춰 실행되는 Update함수 내에서 Loop를 사용하지 않고 애니메이션을 처리하면 의도된 대로 실행되는 것을 보고 안도의 한숨을 쉬는 등 프로그래밍 자체에서도 새로운 경험을 했고, 경영 시뮬레이션이라는 장르에 익숙지 않아 기획 분야 팀원이 작성해 준 문서에 충실하게 프로그램을 작성했었는데 다른 사람의 생각을 이해하고 논리상 빈 부분을 채워 컴퓨터 프로그램을 만드는 작업을 통해 '프로그래밍은 정보표현과 변환의 과정이다'라는 말을 몸소 느끼는 계기가 되었습니다.

문성준(프로그래밍): 게임을 만드는 과정에서 가장 어려웠던 것은 무엇보다도 여러 사람들과 같이 규모가 비교적 큰 프로그램을 처음 만든다는 것이었습니다. 이전에 간단한 게임을 만들거나 학교 과제로 여러 프로그램을 만들었던 경험이 있지만 100~200줄 남짓의 간단한 코드였고 무엇보다 혼자 작업하는 것이었기에 내 템포에 맞추면서 작업했고 문제가 생겨도 혼자서 해결할 수 있었습니다. 그런데 이번에 게임을 만들 때는 다른 팀원과 함께 작업을 하다 보니, 다같이 진행도나 순서를 공유해야했고 문제가 생겨도 다른 사람의 작업에 지장이 생길까봐 더욱 신경써야했습니다. 서로의 작업영역이 겹쳐지지 않도록 하는 방법도 여러 시행착오를 겪었습니다. 그래도 팀원들끼리 계속해서 의견을 공유하고 모르는 건 서로 알려주고 스스로도 계속 유니티를 공부하면서 작업물이 하나씩 진척이 있고 조금씩 완성되는 모습을 보면서 뿌듯함과 의욕을 느꼈습니다.

김동훈(사운드): 제가 맡은 역할은 음악과 효과음 부분으로 게임의 메인 BGM과 각종 이벤트와 스킬의 효과음을 만드는 일을 맡았습니다. 작곡과 전혀 관계없는 분야의 사람이라 새로운 경험을 해본다는 느낌으로 참여했습니다. 힘들었던 점은 서로의 느낌을 맞추는 것이었습니다. 어떤 느낌의 곡을 원한다 했을 때 사람마다 떠올리는 것이 다르기 때문입니다. 이런 부분을 팀원들과 맞추기 위해 원하는 느낌과 그 예시로 비슷한 느낌의 곡을 같이 받아와서 최대한 원하는 느낌을 이해할 수 있도록 하여 해결했습니다. 또 다른 것으로는 효과음이 있었습니다. 처음에는 모든 이벤트 효과음에 orchestra string section을 작게 깔았는데 별로라는 의견이 있었습니다, 그 후 회의를 거쳐 string section을 제거한 버전을 따로 만들어 비교하며 들어보고 나중에 게임에 적용 후 더 괜찮은 것을 사용하기로 하였습니다. 프로젝트에 참여하면서, 새로운 것을 하는 것은 항상 두렵지만 시도해 보는 것만으로도 다양한 경험을 할 수 있다는 것과 혼자 해결되지 않는 부분은 다른 사람의 의견을 받아보는 것도 좋은 생각이라는 것을 느꼈습니다.