파피용 기획서

기획자 : 최원석

Team : 최원석, 최경재

1. 개요

파피용은 붕괴하는 미래 행성을 배경으로 한 턴제 생존게임이다. 미래 행성의 중력 연구소에서 만들어져 커지기 시작하는 블랙홀로부터 도망치는 것이 게임의 목표이다. 하나의 턴은 하루를 나타내고, 플레이어는 한턴동안 음식섭취, 생산, 연구 등의 행동을 진행할 수 있다. 또한 하루에 한번씩 플레이어는 폐허가 된 도시를 탐험하여 생존, 발전에 필요한 아이템들을 수집할 수 있다. 기술을 발전시키고, 생존하여 로켓을 제작해 행성을 탈출하는 방식으로 게임을 클리어 하게 된다.

2. 컨셉

2.1. 턴제 게임

이 게임은 하나의 턴으로 구성된다. 각각의 턴은 하루를 의미하고, 제한된 턴 안에 로켓을 제작하여 행성을 탈출하는 것이 목표이다.

한 턴에 할 수 있는 행동은 아래와 같다.

* 음식 섭취(허기 관리)
* 물품 생산
* 연구
* 지역 이동 및 아이템 파밍
* 취침

각각의 행동은 시간을 소모한다. 지역 이동을 제외한 나머지 행동들은 하루 안에 여러 회 가능하지만, 탐험은 하루에 1회만 가능하다. 취침을 하는 것으로 하루를 마무리 하게 된다.(턴 종료)

2.2. 음식 섭취(허기), 체력

생존 게임에 있어 중요한 것은 허기와 체력이라 생각할 수 있다. 게임 내부에서 허기는 스테이터스 바와 같은 형태로 체력과 함께 표기된다. 허기 소모는 각각의 행동에 명시되어 있으며, 유저가 그것을 확인하여 적절한 선택을 할 수 있도록 한다.

허기가 일정 이하로 내려가게 될 경우, 전체 체력이 감소하는 디버프를 얻는다. 체력 혹은 허기가 0이 될경우, 캐릭터가 사망하게 되므로 음식을 섭취할 필요가 있다.

음식의 종류는 크게 두가지로 나눌 수 있다.

* 보관식
* 재배 및 생산을 통한 음식

보관식은 아이템 파밍 등을 통하여 얻을 수 있다. 보관식을 발견하기 힘들기 때문에, 보관식만으로는 게임을 클리어 할 수 없다. 플레이어는 연구를 통해 음식을 얻을 수 있는 재배시설을 만들 수 있다. 재배에는 시간이 소모된다. 재배를 하기 위해서는 씨앗과 재배법 등이 필요하고, 이러한 요소들은 탐험을 통해 얻을 수 있다. 특정 음식들의 경우에는 약으로 쓰일 수 있다.(체력 상승, 질병 치료 등)

2.3 물품 생산 및 기지

아이템 파밍을 통해 얻은 아이템들을 조합하거나 음식을 조리하기 위해서는 특정 시설이 필요하다. 이러한 시설을 제작하여 기지에 배치함으로서 물품을 생산할 수 있다. 기지의 크기는 제한되어 있지만, 충분한 재료가 모이게 되면 기지를 확장할 수 있다. 확장은 기본적인 크기가 정해져 있지만, 그 방향 및 위치는 유저가 정할 수 있도록 한다. 기지의 기능마다 고유한 공간을 가지고 있고, 개별적으로 확장 가능하다. 지역마다 기지의 특징이 정해지게 되는데 이는 2.6 참조.

2.4 연구

플레이어는 연구를 통해 고급물품과 고급음식 등을 제작할 수 있다. 연구에는 특정 물품과 시간(턴으로 진행)이 필요하다. 연구를 진행하는 경우 다른 행동을 할 수 없고, 다음 턴으로 넘어간다. 고급 연구일 수록 시간이 많이 소모되지만, 특정 시설을 건설함으로 소모시간을 단축할 수 있다. 연구는 결국 로켓 제작에 영향을 미친다.(로켓 제작에는 기술이 필요하다) 연구를 진행하는 방법은 ‘연구소’에서 연구를 진행하는 방식, 특정 행위에 따른 연구의 진척, 잔해, 유물 등의 로스트 테크놀로지를 통한 방식으로 크게 나뉜다.

2.5 아이템 파밍

플레이어는 해당 지역에 진입하여 아이템 파밍을 진행할 수 있는데, 아이템은 땅바닥에 떨어져 있을 수도 있고, 특정 오브젝트를 도구로 부수어 얻을 수도 있다. 아이템 파밍을 하는 행위를 할 경우 허기를 소모하게 된다. 아이템을 가져갈 수 있는 한계가 존재(인벤토리)하고, 한도를 높일 수 있는 아이템(가방 등)이 존재한다.

2.6 지역과 지역 이동

플레이어는 한 턴에 한 번, 지역 이동을 진행할 수 있다. 지역이동은 플레이어가 이동 가능한 거리 내(기본 1, 탈 것을 이용하는 경우에는 더 많이 이동 가능)에 있을 경우 어디든지 이동할 수 있다.

각각의 지역들은 그 지역의 특징을 가지고 있다. 특징으로 작용하는 것은 아래와 같다.

* 기지 특정 시설의 기본 크기 버프 (버려진 농장, 폐허 공장, 연구소 단지 등)
* 특정 레시피 언락을 위한 특수 아이템(공군 활주로, 원자력 발전소 등)
* 얻을 수 있는 기본 아이템의 종류
* 배경 등

각 지역으로 이동하였을 때, 기지를 건설하지 않을 수 있다. 이 경우, 각 행동들에 대한 허기 소모량에 패널티(증가)를 받는다.

블랙홀은 두 턴에 한 번, 한 칸씩 전진한다. (게임이 길어질 수록 빨라질 수 있다.) 블랙홀이 전진한 곳의 지역은 파괴되어 그곳으로 돌아갈 수 없다. 또한 블랙홀이 전진하였을 때 플레이어가 존재하게 될 경우 게임이 종료된다.(패배)

3. UI 및 게임의 진행

3.1. 기지

기지의 각 시설 내부에서는 탑뷰(Top view)로 구성되어 있다. 유저는 큰 기계 사이에 잘 숨어 있기 때문에 보이지 않는다. 각 시설에 설비를 설치하거나 이동할 수 있다. 기본적인 크기는 3x3이지만, 크기를 증가시키면 4x4 등으로 증가한다. 시설의 철거는 불가능하다.

3.2. 아이템 파밍

아이템 파밍을 진행하게 되면 해당 지역의 특징에 맞는 맵이 자동으로 생성된다. 이 역시 탑뷰로 구성되어 있다. 유저의 모습이 나타나고 유저를 클릭할 경우 인벤토리를 열 수 있다. 유저와 상호작용 가능한(채집하거나 부수는 등의 행위가 가능한) 오브젝트를 클릭할 경우 유저가 텔레포트(?)하여 이동하고, 작은 창에 소모 허기와 얻는 아이템 등을 알려주어 아이템을 파밍할 수 있다.

3.4. 지도

유저의 위치와 현재까지 발견한 지역들, 블랙홀 등이 나타나 있는 지도이다. FTL의 형태를 띄어서 일-다(1~)-일-다(1~)-… 의 형태를 띈 맵으로 구성되어 있으며 유저가 이동 가능한 거리를 표시하여 준다. 이 창에서 유저가 지역 이동을 진행한다.

3.3. 게임의 진행

게임을 진행하다 보면 특정한 이벤트가 나타난다. 이러한 이벤트들은 주기적이기도 하고 특정 상황에서 발생하기도 한다. 이벤트의 예시는 아래와 같다.

* 블랙홀(턴 수가 지날수록, 블랙홀의 원점과 가까운 지역이 파괴되어 탐험을 진행할 수 없다.)
* 질병(보관식들을 섭취하거나 위험한 오브젝트와 상호작용하는 등의 경우 랜덤하게 발생한다. 전체 체력이 감소하는 등의 디버프를 얻는다.)

게임의 진행은 (이벤트) -> (하루의 시작) -> (유저의 활동) -> (턴종료)가 반복된다.