

CASTLE BREAKER

조립식 오펜스 대전

GAME START

v0.1 오프라인 프로토타입 · 가상 플레이어 대전

개인 프로젝트

캐슬 브레이커

세부 기획서 / 경제, 전장, 유저 생애

예산 곡선, 전장 상수, 온보딩과 재방문 구조

문서 최초 작성	문서 최종 수정
20260808	20260811
박도원	박도원

목차

개요 – 2P

1. 목차
2. 로그
3. 문서 계층

현황 – 5P

1. 메인 확정 후 현황

목표 – 6P

1. 이 파트의 목표

핵심 요소 – 7P

1. 설계 3축

재화, 보상, 경제 – 8P

1. 라운드별 지급 수입
2. 경제 규칙

레벨 디자인/맵 – 10P

1. 전장 레이아웃 상수

유저 생애 – 11P

1. 온보딩 구성
2. 재방문 순환
3. 승패와 종료

작업 계획 – 14P

1. 착수 전 작업
2. 구현/검증 순서

개요 – 로그

순번	작성일	작성자	작성 내용	비고
1	2026-08-08	박도원	Ver 0.1 작성	경제, 전장, 유저 생애 초안
2	2026-08-09	박도원	라운드/예산 검산	텀 곡선과 3,980원 가용 예산 확인
3	2026-08-10	박도원	튜토리얼 구성	6페이지 주제와 일러스트 방침 정리
4	2026-08-11	박도원	레이팅/결과 인계	Elo 산식과 결과 화면 항목 확정
5				
6				

개요 – 문서 계층



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

현황 – 메인 확정 후 현황

라운드 구조는 정해졌고 예산 수치와 신규 유저 동선이 비어 있음.

확정된 것

라운드 구조

텀 30초에서 120초까지 늘어나는 7라운드

목표 시간

1판 8~14분

남은 것

예산 수치

시작 자금과 초당 수입

전장 상수

폭/성 HP/유닛 상한

유저 동선

첫 접속부터 재방문까지

목표 – 이 파트의 목표

후반으로 갈수록 판돈이 커지는 예산 곡선을 만들고, 처음 보는 유저가 한 판을 끝까지 치르게 함.

3,980원
R7까지 가용 예산

6페이지
튜토리얼 분량

8~14분
1판 길이

의도 별도 성장 시스템 없이 텀 증가만으로 물량 곡선을 만듦.

근거 실시간 구간에서만 수입이 쌓이므로 텀이 곧 다음 라운드 예산임.

핵심 요소 – 설계 3축

이월되는 자금

잔액 상한이 없어 아끼는 선택이 전략이 됨

한 화면 전장

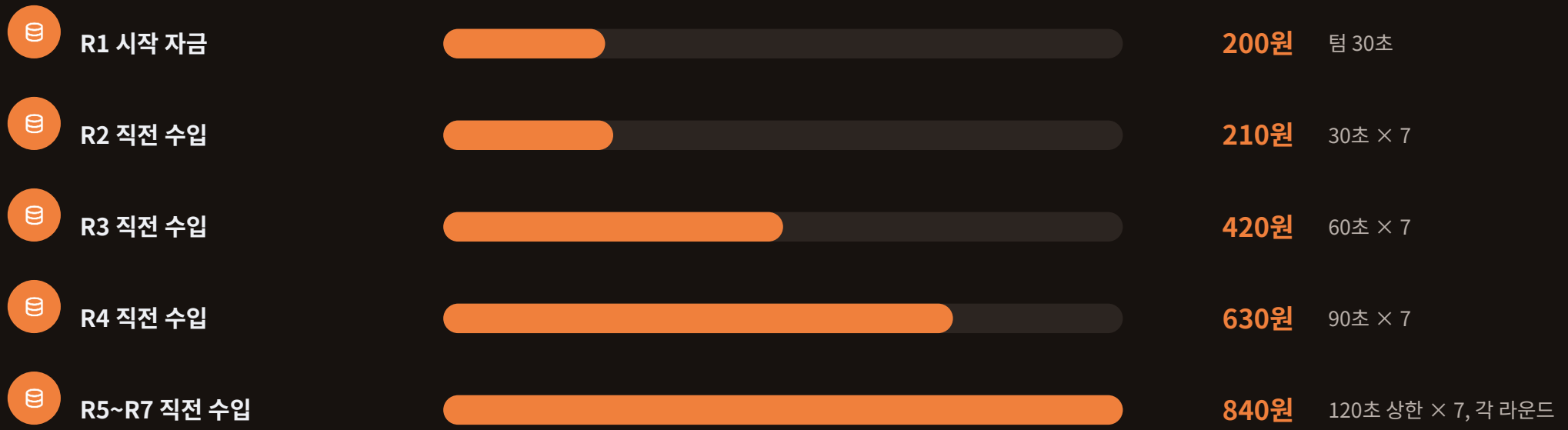
스크롤 없이 전황 전체를 조망함

6페이지 튜토리얼

숨은 문턱 규칙까지 반드시 알려 줌

재화, 보상, 경제 – 라운드별 지급 수입

초당 7원, 전투 구간에서만 쌓임. 시작 자금은 200원.



재화, 보상, 경제 – 경제 규칙

규칙	값	이유
축적	실시간 구간에서만, 30틱마다 +7	선택 시간에는 시간이 멈춰 압박 없이 고민함
결제	선택 종료 순간 일괄 차감	예약을 자유롭게 추가/취소하도록 함
환불	상한 초과로 못 나온 유닛은 전액	30기 상한이 손해로 이어지지 않게 함
이월	잔액 이월, 상한 없음	저축 후 고가 병기 선택을 허용함
대칭	양측 동일, 전투 성과 수입 없음	승패가 설계와 판단으로만 갈리게 함

레벨 디자인/맵 – 전장 레이아웃 상수

항목	값	이유
전장 폭	600u, 1u = 2px	1280px 화면에 1200px로 전체가 들어옴
레인	지상/공중 2개	대공 규칙을 가장 단순하게 표현함
성 HP	3,500, 양측 동일	경보병 1기 무저항으로 199초가 걸려 단독 승리를 막음
소환 지점	자기 성 앞 15u	소환 간 간격 12u로 정렬함
유닛 상한	진영당 30기	렌더 부하와 판독성을 함께 제한함

유저 생애 – 온보딩 구성

첫 접속 동선

이름 등록

이름만으로 접속/신규 생성

- 2~12자
- 중복 접속 차단

튜토리얼 6페이지

신규 유저에게 자동 표시

- 목표, 전장, 라운드
- 자금, 조립, 스테이터스

재열람

격납고 [?] 버튼으로 다시 보기

- tutorialSeen 저장

유저 생애 – 재방문 순환



랭킹

1~50위 리더보드로 목표를 줌

유저 생애 – 승패와 종료

조건	판정	비고
성 파괴	HP 0 이하인 쪽 즉시 패배	라운드 경계를 기다리지 않음
시간 종료	600초에 성 HP 비율이 높은 쪽 승리	동일하면 무승부
연결 끊김	60초 유예 후 몰수패	양측 동시면 무승부
결과 화면	레이팅 변동/지출 그래프/유닛 통계	격납고로 복귀

작업 계획 – 착수 전 작업

1

예산 곡선

시작 자금, 수입, 텀의 조합 검산

2

전장 상수

해상도와 배율 확정

3

튜토리얼 구성

6페이지 주제와 순서 확정

작업 계획 – 구현/검증 순서

1

스케줄 검산

R1~R7 시작 시각이 표와 일치하는지 확인

단위 테스트

근거 텀 공식이 한 줄이라 표와 직접 대조 가능함

2

예산 검산

가용 3,980원과 결전 시나리오를 계산

손계산/sim

의도 최종 라운드 결전이 남은 60초 안에 가능한지 확인함

3

동선 검수

신규/기존 이름의 튜토리얼 표시 확인

수동 플레이