

개인 프로젝트

고블린 부족 컨셉 기획서

혈통을 설계하는 개체 시뮬레이션 4X + 콜로니 경영

문서 최초 작성	문서 최종 수정
20261111	20261112
박도원	박도원

목차

개요 – 2P

1. 목차
2. 로그
3. 문서 계층

시작 동기 – 5P

1. 착수 시점 현황
2. 시작 이유
3. 프로젝트 목표

핵심 요소 – 8P

1. 핵심 요소 4가지
2. 재미 매트릭스
3. 주요 루프

기획 범위 – 11P

1. 타깃, 플랫폼, 범위

비주얼 방향 – 12P

1. 세계관, 톤, 화면
2. 목표 이미지 예시

제작 계획 – 14P

1. 제작 과정
2. 제작 관리
3. 리스크와 대응

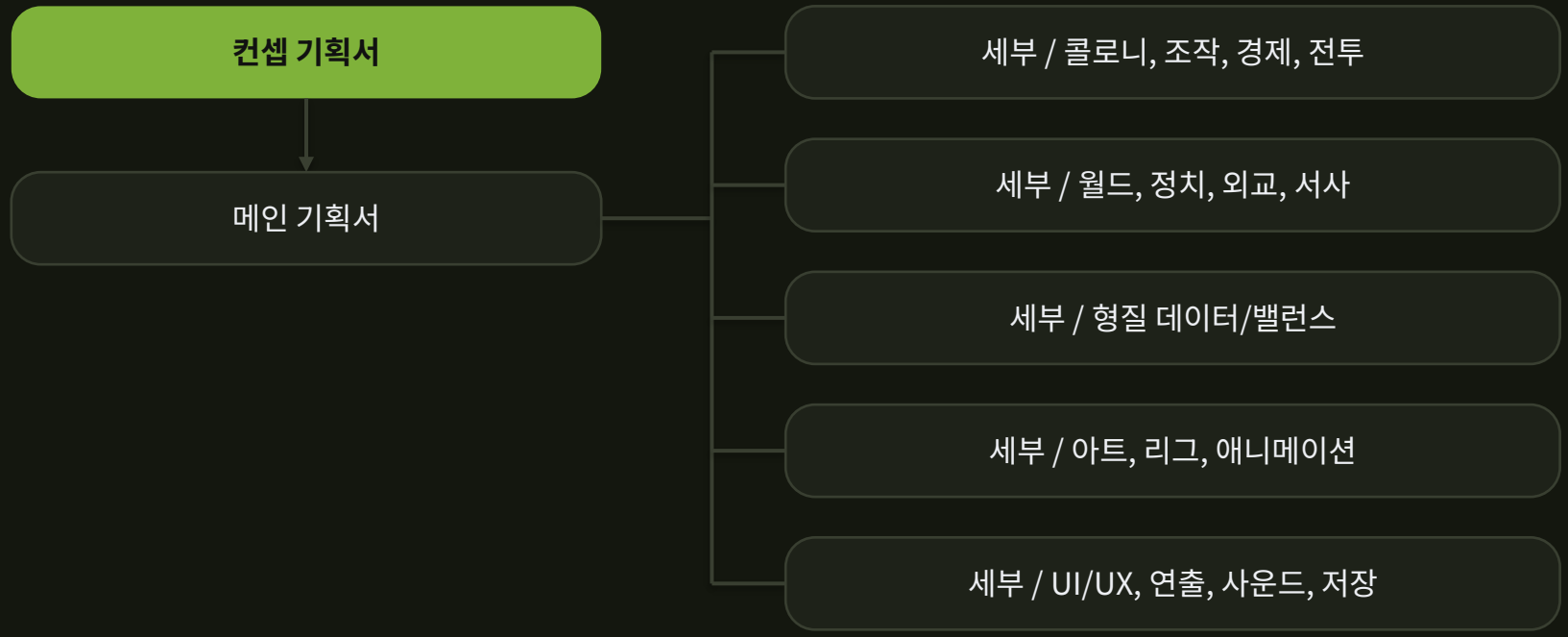
다음 단계 준비 – 17P

1. 메인 기획 착수 전 작업
2. 완수 방안

개요 – 로그

순번	작성일	작성자	작성 내용	비고
1	2026-11-11	박도원	컨셉 정리	원본 v0.8 기반 목표, 범위, 톤 정리
2	2026-11-12	박도원	메인 기획 착수	기획서 검토 지시와 핸드오프 작성 시작
3				
4				
5				
6				

개요 – 문서 계층



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

시작 동기 – 착수 시점 현황

기획자 원본 v0.8만 있고 구현은 시작 전인 단계임.

원본 기획서 v0.8

유전 규칙/진행 5단계/수단 자유가 정리돼 있음

의도 구현 전 기준 문서로 삼음

근거 기획자 작성 원본

1인 + AI 협업

결정/검수는 기획자, 구현은 Claude, 이미지는 GPT 담당임

의도 소규모 인원으로 범위를 제어함

근거 이전 프로젝트 협업 방식

없는 것

코드, 데이터, 그림이 전혀 없고 git도 없음

의도 웹 프로토타입으로 규칙부터 확인함

근거 착수 직전 상태

시작 동기 – 시작 이유

하고 싶은 게임

혈통 설계

크루세이더 킹즈/포켓몬 교배처럼 계보를 짜는 재미

의도 규칙이 읽혀야 전략이 성립함

근거 원본 v0.8 §2

몬스터 군주물

간악한 고블린이 대륙을 복속하는 서사

의도 차별화된 세계관 확보

근거 원본 v0.8 §1

노리는 지점

림월드류 팬

개체 애착 + 위임 스케일을 한 게임에서 원함

의도 타깃을 명확히 함

근거 레퍼런스 구성에서 역산

스케일 변화

1마리에서 수만 마리까지 조작 단위가 바뀜

의도 단계마다 새 플레이를 줌

근거 문명/스텔라리스

시작 동기 – 프로젝트 목표

규칙을 읽고 혈통을 설계하는 재미가 성립하는지 먼저 확인하고, 1마리에서 수만 마리까지 조작이 위임으로 바뀌는 스케일의 쾌감을 만듦.

9종

야생 개체가 모두 자기 종으로 판정되는 종족 수

60,000회

유전 규칙 표본 검증 횟수

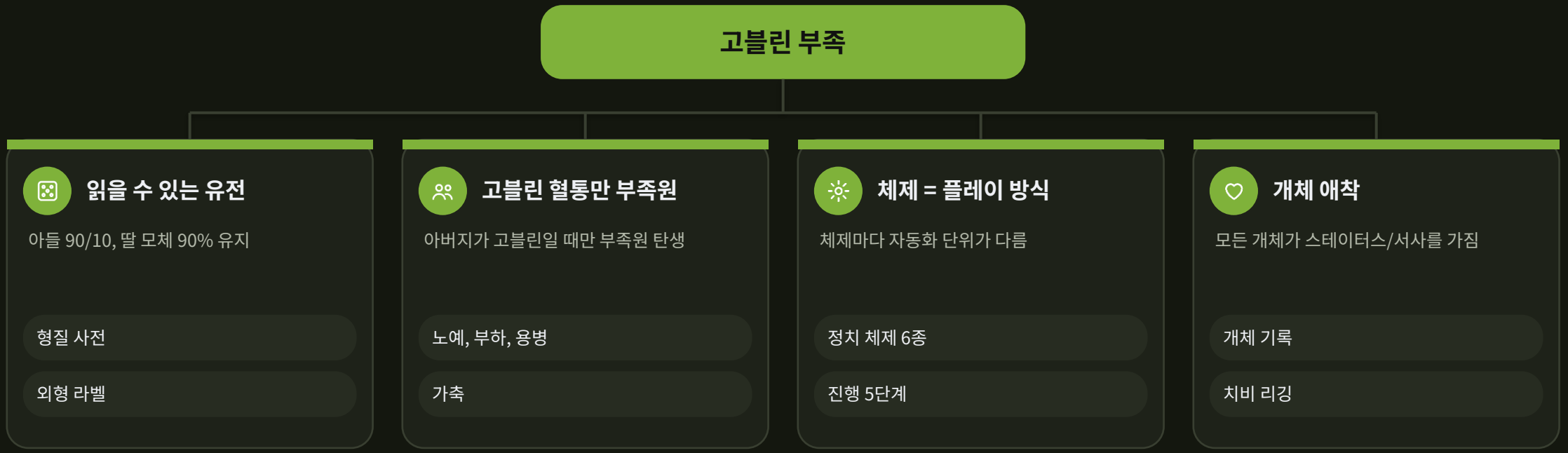
5단계

무리 → 대륙 제국 진행 구조

의도 재미의 핵심이 유전 규칙이므로 규칙 정확성을 먼저 증명하려 함.

근거 혈통 육성은 규칙이 읽혀야 전략이 성립한다는 판단임.

핵심 요소 – 핵심 요소 4가지



핵심 요소 – 재미 매트릭스

플레이어 개입 →

혈통 설계

소수 개체를 직접 짝지어 형질 조합을 노림

체제 선택

규모가 커질수록 위임 방식을 정함

수동 콜로니

지정/작업표로 초반 일꾼을 직접 굴림

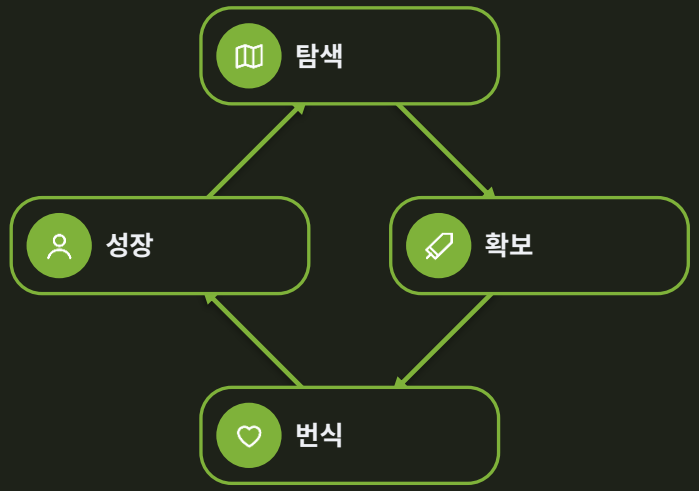
규칙 위임

정책, 장관, 군단에 목표만 줌

부족 규모 →

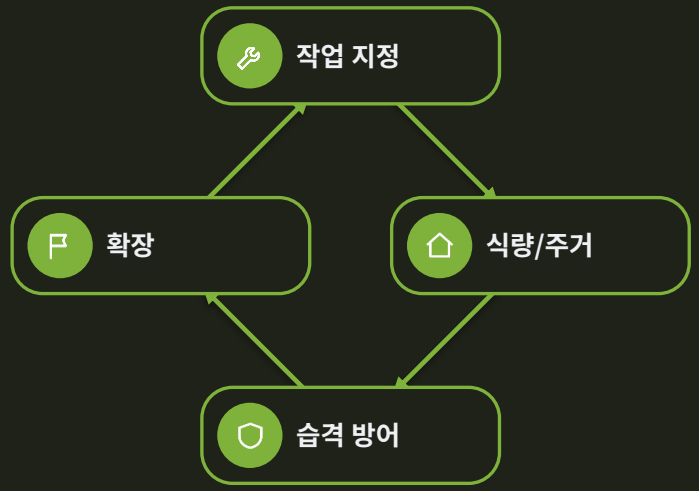
핵심 요소 – 주요 루프

코어 루프 (월 단위)



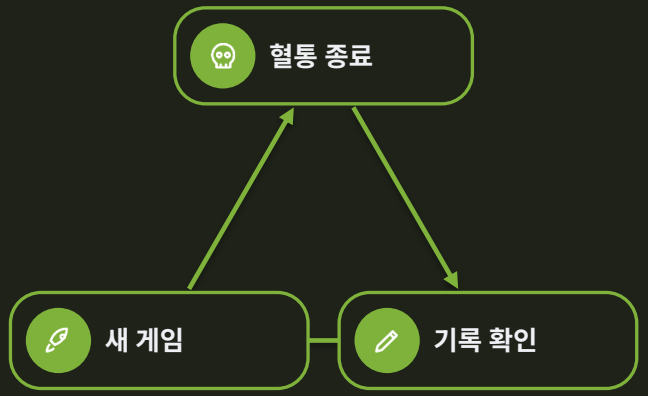
대상을 찾아 혈통을 키우는 반복임

인게임 루프 (콜로니 단위)



자원 압박을 풀며 영토를 넓힘

아웃게임 루프



메타 진행 없이 새 게임 재시작만 둘 예정임

기획 범위 – 타깃, 플랫폼, 범위

항목	결정	이유
타깃	림월드/크루세이더 킹즈 류를 좋아하는 PC 플레이어	레퍼런스 구성에서 역산함
플랫폼	PC (Windows) / Steam	수만 개체 시뮬이 필요함
엔진	웹 TypeScript → Unity 6, 최종 DOTS	규칙은 웹에서 빠르게 검증 후 이식함
범위	절차적 대륙 / 정치 5단계 / 체제 6종 / 외교 / 기술	처음엔 유전/콜로니만 구현하고 나머지는 기록만 함
레퍼런스	림월드 / CK3 / 문명 / 프리코네(아트)	조작, 혈통, 확장, 치비 리깅 참고임

비주얼 방향 – 세계관, 톤, 화면

세계와 톤

다종족 대륙

NPC 세력은 모두 타종, 고블린은 플레이어 혈통뿐임

어둡고 블랙코미디

표현은 비노출/비묘사로 제한함

의도 Steam 정책 대응

근거 원본 비노출 원칙

화면

탑다운 3/4

림월드/문명식 월드 뷰를 쓸 예정임

SD 치비 + 리깅

고블린은 간악한 몬스터, 타종 암컷은 모에하게 대비함

의도 형질이 곧 외형인 구조를 지원

근거 프리코네 레퍼런스

비주얼 방향 – 목표 이미지 예시



목표 이미지 예시 — 종별 파츠가 조립된 치비 캐릭터 라인업

3종 기준

고블린, 엘프, 하피를 기준 시안으로 삼을 예정임.

선 없는 평면

외곽선은 엔진에서 입힐 예정임.

제작 계획 – 제작 과정

1

기획 검토

v0.8 모순/공백 정리

2

웹 유전 검증

TS 코어/시뮬 수치

3

콜로니 프로토

수동 조작 플레이

4

아트 파이프라인

치비 파츠/리그

5

Unity 이식

C# 패리티/UI

제작 계획 – 제작 관리

항목	방식	이유
일정	단계별 마일스톤, 한 번에 기능 하나씩 구현	기획자가 순서대로 검수함
버전	git 없이 HANDOFF.md와 기획서 버전(v0.8→v0.9)으로 기록	세션이 바뀌어도 맥락 유지
검수	정하지 않은 값은 질문 시트로 먼저 확인	임의 확정을 막음
도구	Claude Code / GPT(Chrome) / Unity MCP	역할 분담이 명확함

제작 계획 – 리스크와 대응

⚠ 형질 수백 개로 확장하면 밸런스가 무너질 수 있음	→ 🛡 웹 자동 시뮬레이터로 매번 수치를 측정할 예정임
⚠ 수만 개체 동시 계산이 웹에서 불가능함	→ 🛡 Unity DOTS 전제로 조기 스트레스 테스트함
⚠ AI 생성 이미지의 정렬/공개 의무와 표현 수위 문제임	→ 🛡 가이드 시트/자동 절단으로 정렬하고 비노출 원칙을 지킬 예정임

다음 단계 준비 – 메인 기획 착수 전 작업

1

기획서 검토

모순/공백 목록화

2

질문 시트

결정 필요한 값 확정

3

데이터 시드

형질/종족 JSON 초안

4

착수 환경

웹 TS와 테스트

다음 단계 준비 – 완수 방안

1 핸드오프 작성

HANDOFF.md를 단일 출처로 둠

Markdown

의도 세션 간 맥락 유지

근거 AI 협업 개발

2 규칙 먼저

유전 코어와 대량 시뮬로 수치를 대조함

TypeScript

의도 재미의 핵심부터 검증

근거 웹이 수치 조정에 빠름

3 콜로니 프로토

수동 조작 1차 빌드를 만듦

웹 UI / 봇

의도 위임 감각 확인

근거 원본 5.1 전략

4 Unity 이식

검증된 규칙을 C#으로 옮김

Unity 6 / MCP

의도 최종 규모 대비

근거 수만 개체는 DOTS 전제