

개인 프로젝트

고블린 부족

세부 기획서 / 콜로니, 조작, 경제, 전투

필드 뷰 수동 조작과 초반 생존 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

레벨/초반 조건 – 8P

1. 초반 맵과 시작 조건

조작 – 9P

1. 수동 명령 체계 구현 순서
2. 자동화 해금 단계

경제 – 11P

1. 자원/부패 규칙

전투/난이도 – 12P

1. 습격과 장비

리스크 – 13P

1. 리스크와 대응

작업과 계획 – 14P

1. 필요한 작업
2. 완수 방안

개요 – 로그

순번	작성일	작성자	작성 내용	비고
1	2026-11-12	박도원	수동 조작 구현	지정/메뉴, 작업표, 구역/운반, 징집/전투, 재배, 원거리/방어구 구현
2	2026-11-12	박도원	임시값 확정	습격 시작/월 수정 한도를 질문 시트로 재확정
3				
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

유전 코어와 시뮬 도구가 있고 콜로니 플레이는 없는 단계임.

있는 것

유전 코어, 혈통/템포 시뮬, 웹 5탭 유전 UI

의도 콜로니 위에 얹음

근거 메인 기획 구현 결과

없는 것

맵/개체 AI, 작업, 전투, 구역이 없음

의도 기능별로 순서대로 만듦

근거 착수 직전

기획자 요구

수동은 림월드 정도의 자유도와 플레이 방식임

의도 초반의 쾌적한 수동 조작을 재미로 삼음

근거 기획자 구술

목표 – 세부 목표

고블린 1마리와 모체 2명으로 시작해 번식으로 부족이 커지는 초반을 수동 조작으로 플레이하고 봇으로 균형을 검증함.

100%	30년	5단계
초반 5년 생존율 기준선	봇 교착 없이 진행할 기간	수동 → 자동 해금 구간

의도 1마리에서 수만 마리로 가는 서사의 첫 구간을 만듦.

근거 수동에서 자동으로 위임하는 감각이 메인 목표임.

목표 – 핵심 요소

수동 명령 체계

박스 선택/우클릭 메뉴, 지정, 구역

의도 림월드급 자유도

근거 기획자 구술

개체 AI

욕구와 작업 효용으로 행동 선택

의도 살아 있는 콜로니

근거 개체 애착

징집/전투

습격 방어와 장비 제작

의도 위임의 긴장감

근거 초반 위협

자원 압박

식량, 목재, 부패, 주거 상한

의도 인구 압박 순환을 완성

근거 메인 메카닉스

레벨/초반 조건 – 초반 맵과 시작 조건

항목	값	이유
맵	56×36, 숲 17%/바위 4.5%/물 3곳/덤불 24개	초기 자원 균형
시작	식량 70/목재 40, 12세 고블린 1/모체 2/둥지 1	취약한 시작이 긴장을 만듦
주거	기본 6 + 오두막(목재 20, 수용 4)	인구 상한으로 압박
시간	1틱 2.5일, 월 12틱, 1배속 1달 ≈ 3초, 최대 32배속	장기 진행 가속

조작 – 수동 명령 체계 구현 순서

1

지정/메뉴

벌목/수확을 칠해서 지정

2

작업표

개체×작업 1~4/안 함

3

구역/운반

저장, 재배, 활동 구역

4

징집/전투

R 키 징집, 적 우클릭 공격

5

재배/원거리

공방, 병기고, 장비

조작 – 자동화 해금 단계

진행 단계	자동 비율	영토 반경
0 무리	0% (전부 수동)	10
1 부족	25%	14
2 족장국	50%	20
3 왕국	70%	28
4 대륙 제국	90%	40

경제 – 자원/부패 규칙

항목	규칙	이유
야적	식량 월 5%/목재 1% 부패	운반 작업의 가치를 만듦
구역 저장	식량 2%/목재 0.3%, 칸당 20	구역 설정의 보상
창고 건물	부패 0%, 용량 150, 목재 30	건설 투자 동기
인구 상한	영토 건물 상한 + 식량 상한	무한 번식 방지

전투/난이도 – 습격과 장비

항목	값	이유
습격 시작	60개월 이후 월 5%, 최대 6마리	초반 멸종 완화
적	늑대 HP45/공격7 / 약탈자 HP70/공격9	야수/약탈 두 유형
무기	곤봉 4 / 창 7 / 활 9(사거리 7)	제작 단계감
방어구	나무 22% / 가죽 38% 감소	가죽은 늑대 처치로 획득

리스크 – 리스크와 대응

⚠ 습격 시작이 이르면 초반 멸종률이 급등함	→ 🛡 60개월/월 5%로 늦추고 전투 수치는 밸런스 탭에서 조정함
⚠ 허기 교착/번식 폭주 같은 균형 버그가 생길 수 있음	→ 🛡 봇 측정으로 발견하고 규칙을 수정함
⚠ 수동 일꾼이 놀면 초반 성장이 느려질 수 있음	→ 🛡 봇 기준선과 자동화 한도 적용 시뮬로 비교함

작업과 계획 – 필요한 작업

1

맵 생성

56×36 지형/자원

→

2

개체 AI

욕구/작업 효용

→

3

수동 조작

지정, 작업표, 구역

→

4

전투/장비

징집, 습격, 공방

→

5

봇 측정

생존율/교착 확인

작업과 계획 – 완수 방안

1

기능별 구현

구현, 테스트, 브라우저 확인을 하나씩 진행함

웹 TS

의도 기획자가 단계별 검수

근거 한 번에 하나씩 지시

2

봇 측정

생존율, 굶주림, 사망 원인을 측정함

sim:colony

의도 수치 근거로 조정

근거 허기 교착 등 예상

3

플레이 확인

채집→번식→습격→사망→새 게임 흐름을 확인함

스크린샷

의도 완료 기준 확인

근거 시각 확인