

개인 프로젝트

고블린 부족

세부 기획서 / UI/UX, 연출, 사운드, 저장

콜로니 UI와 번식 연출, 저장/유저 생애 구조

문서 최초 작성	문서 최종 수정
20261114	20261115
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

UI/연출 – 8P

1. 화면 구성 사양
2. 번식 연출 방침

유저 생애 – 10P

1. 한 판의 흐름

저장/설정 – 11P

1. 저장, 설정, 현지화

리스크 – 12P

1. 리스크와 대응

작업과 계획 – 13P

1. 필요한 작업
2. 완수 방안

개요 – 로그

순번	작성일	작성자	작성 내용	비고
1	2026-11-14	박도원	Unity 콜로니 화면	C# 이식 패리티 일치 후 Colony.unity에 UI 구현
2	2026-11-15	박도원	번식 표현 정리	번식 자세는 만들지 않고 표정만 유지하기로 정리(09:07)
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

웹 UI와 C# 콜로니 코어가 있고 Unity 화면은 없는 단계임.

있는 것

웹 콜로니 UI, 유전 5탭, C# 이식 코어

의도 UI 기준으로 삼음

근거 메인/콜로니 구현

없는 것

Unity UI, 저장, 사운드, 튜토리얼이 없음

의도 플레이 흐름을 완성

근거 HANDOFF § 7.11

제약

UI 글꼴은 OS 맑은 고딕 임시, 배포 불가임

의도 라이선스 폰트로 교체

근거 HANDOFF Q12

목표 – 세부 목표



처음 켠 플레이어가 설명 없이 지정, 번식, 방어를 해내고, 비노출 연출로 정책을 지키며 한 판을 시작부터 종료까지 끝낼 수 있게 함.

10개

우측 정보 탭

128칸

최대 축소 시 화면 긴 변

1판

시작→혈통 종료/재시작

의도 규칙이 읽혀야 재미가 성립하므로 UI로 규칙을 드러냄.

근거 불가 항목은 이유를 표시하는 메뉴 방침.

목표 – 핵심 요소

정보 탭 UI

우측 탭/상단 상태 바

의도 수치를 한눈에 확인

근거 림월드 UI

비노출 번식 연출

하트 구름으로 가림

의도 Steam 정책 대응

근거 비노출 원칙

사운드 방향

WAV 48kHz/16bit → Vorbis

의도 용량/품질 균형

근거 HANDOFF § 4.4

한 판의 시작과 끝

시작 조건, 승리, 패배, 재시작

의도 플레이 완결성

근거 원본 승리 조건

UI/연출 – 화면 구성 사양

영역	내용	이유
상단 바	날짜, 배속, 식량, 목재, 인구/주거, 위협	핵심 압박 지표
우측 탭	정보 탭 10개	개체, 건물, 밸런스 확인
카메라	최대 축소 시 화면 긴 변 128칸으로 제한	줌 LOD 연동
메뉴	우클릭 맥락 메뉴, 불가 항목은 이유 표시	규칙이 읽히게 함

UI/연출 – 번식 연출 방침

연출함

하트 구름

두 개체를 숨기고 하트로 가림

의도 비노출

근거 Steam 정책

표정 유지

표정만 남김

의도 개체 애착 유지

근거 기획자 결정

만들지 않음

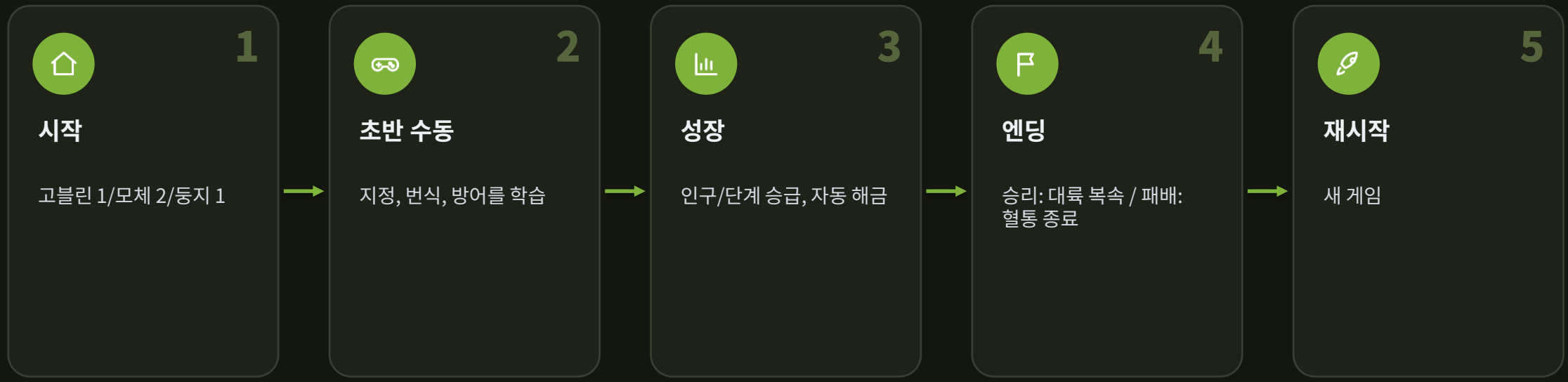
번식 자세 모션

시설/각도 확정 후 후속 점검

의도 수위 리스크 회피

근거 기획자 결정

유저 생애 – 한 판의 흐름



고블린 부족 / 세부 기획서 / UI/UX, 연출, 사운드, 저장

저장/설정 – 저장, 설정, 현지화

항목	방침	근거
저장	월 단위 시뮬 상태를 저장 파일로 보존 [추정]	HANDOFF: 저장 미구현
설정	배속/자동 일시정지/해상도 [추정]	경보 시 자동 일시정지 규칙
언어	한국어 우선, 다국어는 범위 밖 [추정]	기록 없음, 폰트 임시
폰트	라이선스 확인된 폰트로 교체	배포 불가 사유

리스크 – 리스크와 대응

⚠ 임시 한글 폰트는 배포할 수 없음	→ 🛡 라이선스가 확인된 폰트로 교체함
⚠ 번식 자세 모션은 수위 문제가 생길 수 있음	→ 🛡 지금은 만들지 않고 후속에 점검함
⚠ 웹과 Unity UI의 조작이 달라질 수 있음	→ 🛡 웹 UI를 기준으로 UI Toolkit으로 이식하고 스크린샷으로 대조함

작업과 계획 – 필요한 작업

1

UI 이식

UI Toolkit 탭/상단 바

2

번식 연출

하트 구름

3

사운드

방향/규격 확정

4

저장/설정

저장 파일/옵션

5

한 판 완결

엔딩/재시작

작업과 계획 – 완수 방안

1

웹 UI 기준

웹 UI를 기준으로 UI Toolkit 코드를 구성함

Unity MCP

의도 동일 조작 보장

근거 웹 UI 완성 후 이식

2

플레이 확인

채집→번식→습격→사망→새 게임 흐름을 확인함

스크린샷

의도 실제 플레이 검증

근거 시각 확인

3

후속 정리

폰트, 저장, 사운드를 후속 단계로 둠

HANDOFF

의도 범위 통제

근거 미구현 목록