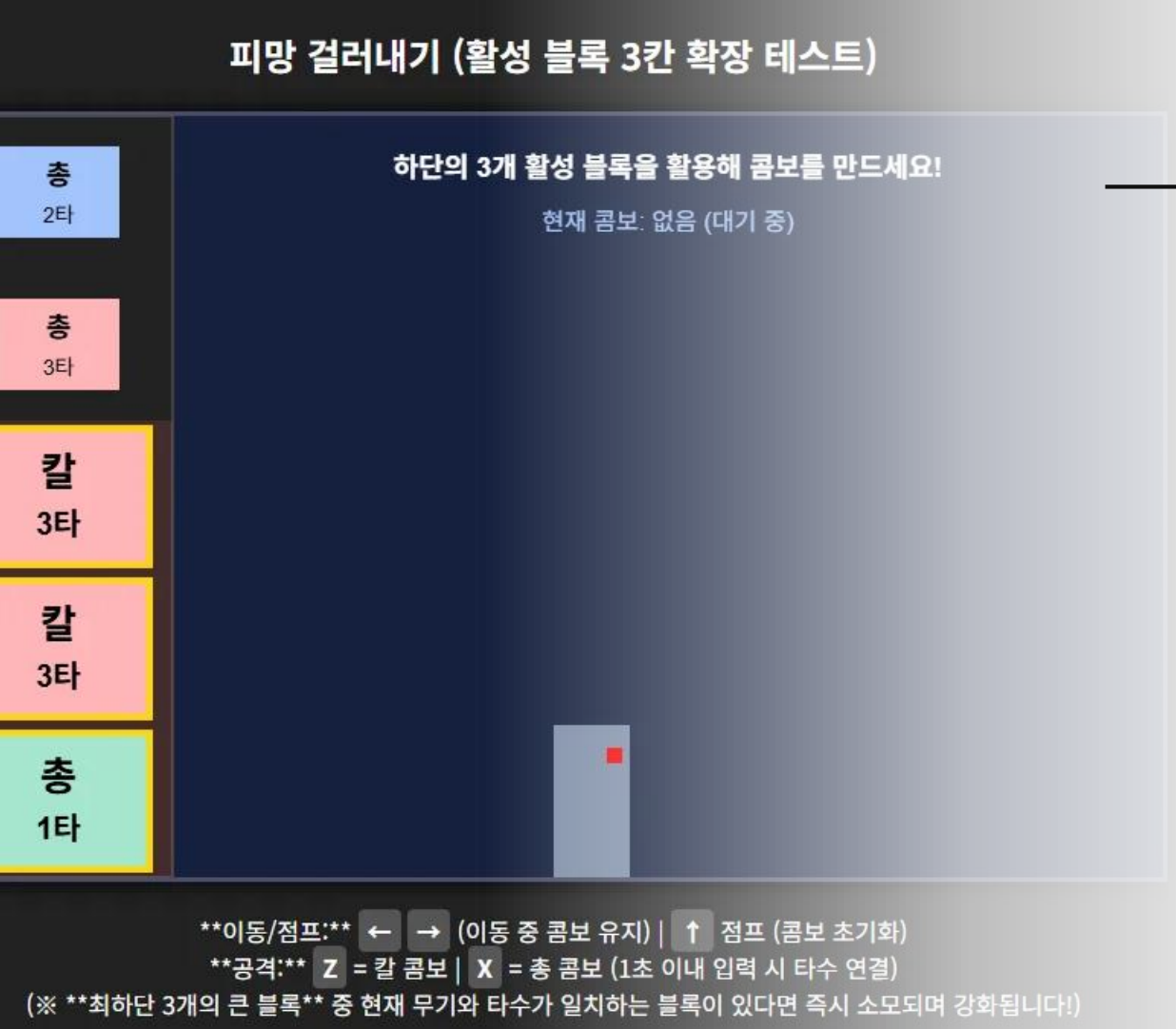



개인 프로젝트

# 액션 HTML 프로토 컨셉 기획서

HTML 한 장으로 거르는 액션 조작 아이디어 실험

| 문서 최초 작성 | 문서 최종 수정 |
| --- | --- |
| 20260724 | 20260725 |
| 박도원 | 박도원 |

# 목차


## 개요 – 2P

1. 목차
2. 로그
3. 문서 계층

## 시작 동기 – 5P

1. 착수 시점의 현황
2. 시작 동기

## 목표 – 7P

1. 프로젝트 목표
2. 핵심 요소

## 재미 요소 – 9P

1. 재미 위치
2. 재미의 순간
3. 주요 루프

## 비주얼 방향 – 12P

1. 비주얼 방향
2. 타깃, 플랫폼, 범위

## 제작 과정 – 14P

1. 제작 단계

## 제작 관리 – 15P

1. 제작 관리 방식
2. 리스크와 대응

## 다음 단계 – 17P

1. 메인 기획 착수까지 필요한 작업
2. 완수 방안

# 개요 – 로그

| 순번 | 작성일 | 작성자 | 작성 내용 | 비고 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | 2026-07-24 | 박도원 | 컨셉 확정 | 블록 큐 콤보와 단일 HTML 실험 방식 확정 |
| 2 | 2026-07-24 | 박도원 | 비주얼/관리 방식 정리 | 도형 전용/파일당 규칙 1개 방침 |
| 3 | 2026-07-25 | 박도원 | 메인 기획 착수 | 큐/콤보 수치 설계 시작 |
| 4 | | | | |
| 5 | | | | |
| 6 | | | | |

# 개요 – 문서 계층




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

# 시작 동기 – 착수 시점의 현황

엔진 작업 없이 조작 아이디어만 쥔 하루짜리 작업 단계임.

## 가진 것

### 블록 큐 콤보 구상

다음 블록을 읽고 무기/타수를 맞추는 아이디어임

### AI 코드 생성

대화 1회로 HTML 한 장을 얻는 흐름을 쓸 수 있음

### 브라우저 실행

설치 없이 바로 플레이/폐기 가능함

## 없는 것

### 기획 문서/세계관

이름 외 설정이 없음

### 검증된 조작감

규칙이 재미있는지 확인된 바 없음

### 인원/기간

1인, 하루 단위 작업뿐임

# 시작 동기

## 계기

### 연타 액션의 단조로움

입력만 반복하면 판단할 거리가 없다고 느낌

### 낙하형 퍼즐식 큐

다음 블록을 미리 보는 예측 재미를 액션에 접목하려 함

## 풀려는 문제

### 긴 제작 전 검증 부재

본작을 만든 뒤에야 재미 여부를 알게 되는 비용이 큼

### 선택지 확보

규칙 후보를 여러 개 두고 가장 손맛 좋은 것을 고르려 함

# 목표 – 프로젝트 목표



**하루 안에 규칙 단위로 조작 재미를 검증하고 본작 후보를 가려냄.**

## 10버전

피망 규칙 누적 목표

## 3계열

블록 콤보/지형 파괴/마우스 조준

## 약 2.5시간

핵심 전투 규칙 확정 목표

**의도** 긴 제작 전에 실패 비용을 낮추려는 의도임.

**근거** 단일 HTML은 수 KB~20KB로 즉시 실행/폐기 가능함.

# 목표 – 핵심 요소

### 블록 큐 읽기

무기+타수 일치가 강화 조건임

**의도** 판단을 입력 순서 퍼즐로 만들기 위함임.

**근거** 무기만 일치하면 판단이 약하다고 봄

### 콤보 시간 압박

1초 안에 1→2→3타를 이음

**의도** 읽기에 속도를 더하기 위함임.

**근거** 액션 템포 확보가 필요함

### 스크롤 월드/다수 적

넓은 맵에서 몬스터 다수를 상대함

**의도** 콤보 숙련을 시험할 공간임.

**근거** 소수 적으로는 배율 효과를 못 봄

### 대체 실험 계열

지형 파괴, 마우스 조준

**의도** 본작 후보 폭 확대임.

**근거** 장르 전환 여지를 남겨 둠

# 재미 요소 – 재미 위치

입력 속도 요구 →

### 지형 파괴

한 번 클릭으로 크게 부수는 쾌감

### 블록 큐 콤보

읽고 맞추면 강화되는 판단 재미

### 단순 연타

비교용 기준선, 판단이 없음

### 마우스 조준

조준, 대시, 도탄을 빠르게 섞음

읽어야 하는 정보량 →

# 재미 요소 – 재미의 순간

### 큐에서 답을 찾는 순간

활성 3칸에서 맞는 블록을 발견함

**의도** 읽기 보상을 주기 위함임.

**근거** 무기+타수 일치 설계

### 강화가 터지는 순간

일치 시 사거리/피해가 크게 커짐

**의도** 선택의 결과를 눈에 보이게 함.

**근거** 강화 ×3 배율 설계

### 겹쳐서 아껴 쓰는 순간

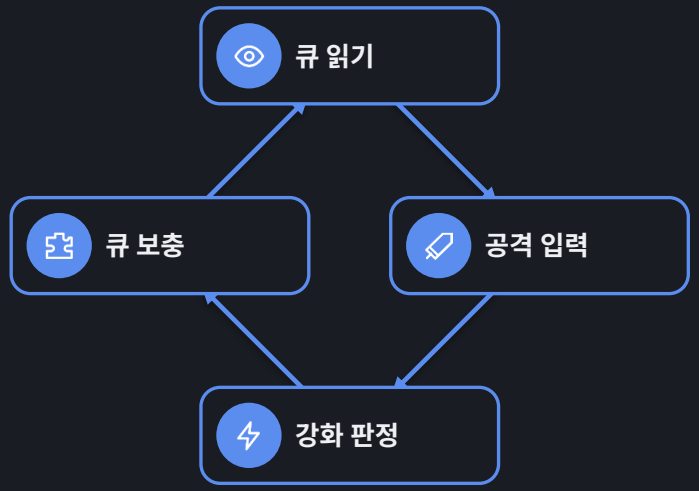
같은 블록이 합쳐져 배율이 쌓임

**의도** 아끼느냐 쓰느냐를 고민하게 함.

**근거** 병합 규칙 설계

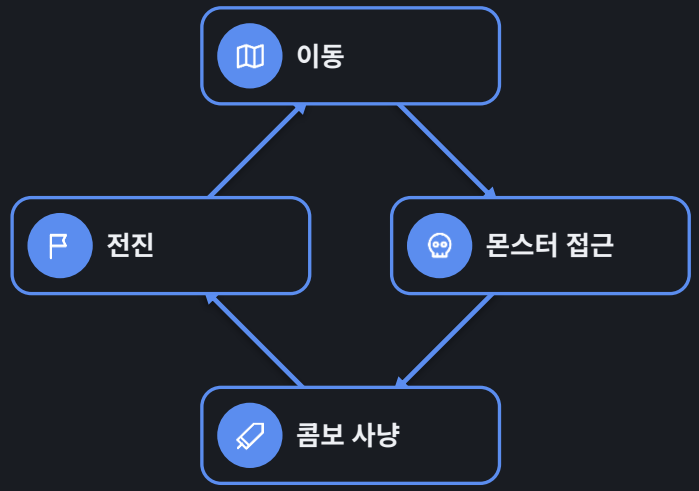
# 재미 요소 – 주요 루프

## 코어 루프 (초 단위)



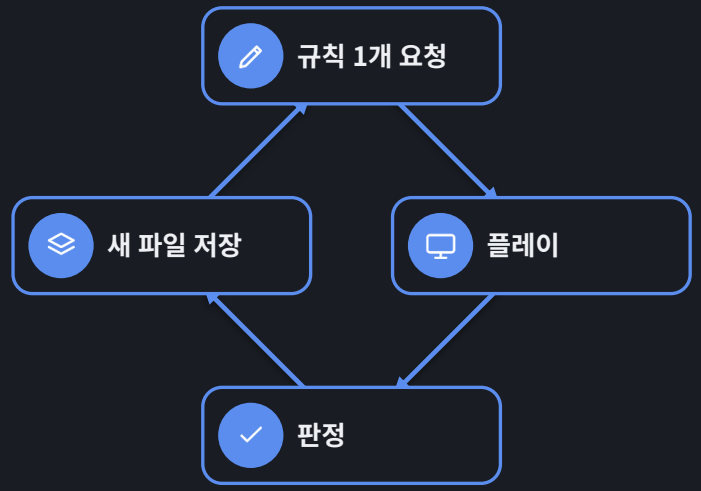

블록 소비 후 새 블록이 채워져 다시 읽게 함

## 인게임 루프 (판 단위)




월드를 걸으며 몬스터를 처치함

## 제작 루프 (버전 단위)




아웃게임 루프는 해당 없음: 저장/메타 진행이 없는 프로토임

# 비주얼 방향

규칙 검증이 목적이라 이미지 리소스 없이 도형만 사용함.

## 톤

### 어두운 남색 배경

#1a1a2e 계열로 블록 색이 눈에 띄게 함

### 파스텔 블록 3색

1타 초록/2타 파랑/3타 분홍으로 타수를 구분함

## 화풍/레퍼런스

### 사각 도형 캐릭터

플레이어/몬스터를 사각형과 눈 한 점으로 표현함

### 낙하형 퍼즐 UI

좌측 세로 큐 구성을 참고함

# 비주얼 방향 – 타깃, 플랫폼, 범위

| 항목 | 내용 |
| --- | --- |
| 플랫폼 | 웹 브라우저, Canvas 2D, 외부 라이브러리 없음 |
| 입력 | 키보드(방향키, Z, X), 마우스 조준은 별도 계열 |
| 범위 | 타이틀, 메뉴, 저장이 없는 플레이 테스트 화면 |
| 인원/도구 | 박도원 1인 + AI 코드 생성 |
| 타깃 | 본인 조작 실험용, 외부 타깃 없음 |

# 제작 과정 – 제작 단계

1

### 1. 전투 규칙

큐, 콤보, 병합 확정

**의도** 핵심 재미를 먼저 잠금.

**근거** 가장 불확실한 부분임

2

### 2. 월드/적

스크롤 맵/몬스터 배치

**의도** 규칙 시험 환경 확보.

**근거** 전투 규칙 이후 필요함

3

### 3. 템포 조정

속도, 체력, 밀도 상향

**의도** 손맛 확보.

**근거** 플레이 확인 후 조정함

4

### 4. 대체 계열

마우스 조준/지형 파괴

**의도** 본작 후보 확장.

**근거** 전투 규칙 확정 후 착수함

5

### 5. 후보 선정

3계열 비교

**의도** 다음 본작 결정.

**근거** 비교 재료가 모인 뒤 판단함

# 제작 관리 – 제작 관리 방식

| 항목 | 방식 |
| --- | --- |
| 일정 | 2026-07-25 하루, 규칙당 약 3~5분 단위로 반복함 |
| 버전 | 규칙 1개 = 파일 1개(gemini-code-<번호>.html), 덮어쓰기 없음 |
| 검수 | 브라우저 플레이와 화면의 행동 로그 문자열로 확인함 |
| 도구 | Gemini 계열 AI, Chrome, 파일 복사 |
| 기록 | 파일 제목의 괄호에 변경 내용을 적음 |

# 제작 관리 – 리스크와 대응

| | |
|---|---|
| ⚠ 승패 조건이 없어 긴장이 약할 수 있음 | → 🛡 전투 규칙이 잠기면 플레이어 체력/접촉 피해를 다음 과제로 둠 |
| ⚠ 어느 버전이 채택본인지 흐려질 수 있음 | → 🛡 파일 제목 괄호에 변경 내용을 기록함 |
| ⚠ 3계열 중 본작 후보 선정 기준 부재 | → 🛡 조작 쾌감과 이어 만들 여지로 비교함 |
| ⚠ 버전 간 코드 공유가 없어 중복 작업이 생김 | → 🛡 파일 단위 독립을 유지하고 수치만 문서에 모음 |

# 다음 단계 – 메인 기획 착수까지 필요한 작업

1

## 규칙 수치 초안

큐 길이/콤보 창/배율 정함

**의도** 메인 구현 기준 확보.

**근거** 수치 근거가 아직 없음

2

## 블록 구조 정의

무기, 타수, 중첩 필드 정의

**의도** 구현 혼선 방지.

**근거** 병합 규칙이 필드에 의존함

3

## 위협/승패 방침

후속 과제로 둘지 결정

**의도** 범위 통제.

**근거** 하루 작업 한도임

# 다음 단계 – 완수 방안

1

## 규칙 단위 의뢰

AI에 변경 하나만 요청함

Gemini 계열 AI

**의도** 원인 분리.

**근거** 한 번에 여러 규칙은 검증이 어려움

2

## 즉시 플레이

브라우저에서 바로 확인함

Chrome

**의도** 즉시 판정.

**근거** 설치가 필요 없음

3

## 새 파일로 누적

V1→V10 순으로 저장함

파일 복사

**의도** 되돌리기 보장.

**근거** git이 없는 환경임