액션 HTML 프로토 (피망 걸러내기/Path Breaker 등) — 컨셉기획서

> 재구성 기획서 (역설계) / 작성 기준 시점: 2026-07-25 (프로젝트 시작 시점) / 문서 버전: Ver 0.1 프로젝트 ID: P024 / 근거 수준: C / 작성: Claude (재구성) 이 문서는 결과물과 제작 기록으로부터 기획 의도를 역추정해 당시 작성한 것처럼 재구성한 것이다. 확인된 사실과 추정을 [근거]/[추정] 태그로 구분한다.

1. 한 줄 컨셉과 기획 의도

한 줄 컨셉: 단일 HTML 파일로 빠르게 돌려 보는 액션 조작 아이디어 실험군. 핵심은 "다음에 올 블록을 읽고 무기/타수를 맞춰 강화한다"는 피망 걸러내기의 콤보 퍼즐이다. [근거: gemini-code-1784956066795.html]

기획 의도. - 조작/전투 아이디어를 1회 대화로 생성되는 HTML 한 장으로 검증한다. 버전을 12회 덧붙이며 한 규칙씩 추가하는 방식이다 [근거: 피망 V1~V10 `<title>`]. - 단순 연타 대신 "블록 큐 예측 + 타수 맞추기"라는 판단을 액션에 넣는다 [추정: 강화 조건이 무기+타수 일치]. - 별도 계열로 지형 파괴(Path Breaker)와 마우스 조준 액션(`prototype.html`)을 실험해 후속 본작 후보의 감을 잡는다 [추정: 15시 이후 컨셉 전환].

2. 타깃, 플랫폼, 엔진, 범위, 인원, 도구

- 플랫폼: 웹(브라우저), Canvas 2D, 외부 라이브러리 없음. 키보드(피망: 방향키+Z/X, Path Breaker: A/D, Space, 마우스) [근거: 각 HTML 안내문].
- 범위: 19파일 약 0.30MB, 타이틀, 메뉴, 저장 없음 [근거: raw/codex2.md].
- 인원/도구: 사용자 1인 + AI 코드 생성(Gemini 추정) [추정: 파일명].
- 타깃 사용자: 기록 없음. 사용자 본인의 조작 실험.

3. 핵심 재미와 차별점

- 플레이어 판타지: 밀려오는 몬스터를 콤보 순서를 읽어 최대 배율로 쓸어내는 쾌감 [추정: 병합 배율 count와 몬스터 80마리].
- 차별점: 좌측 블록 큐(칼/총 × 1~3타)가 "다음에 칠 타수"를 요구한다. 강화 타이밍이 입력 순서 퍼즐이 된다 [근거: gemini-code-1784956066795.html].
- 레퍼런스: 기록 없음. 블록 큐는 낙하형 퍼즐식 UI에서 가져온 것으로 보인다 [추정].

4. 세계관, 톤, 아트 방향

- 세계관/서사: 기록 없음. 플레이어는 붉은 외눈(모노아이) 액션 로봇으로 코멘트되어 있다 [근거: gemini-code-1784951802330.html 98~102행].
- 톤/아트: 어두운 남청 배경, 사각형 플레이스홀더 [근거: V10 색상값]. Path Breaker는 갈색 일반 타일/회색 파괴불가/붉은 폭탄 [근거: gemini-code-1784960732644.html].

5. 게임 흐름 개요

- 피망: 이동/점프 → Z(칼)/X(총) 공격 → 콤보 단계 1→2→3 → 큐의 활성 슬롯과 일치하면 강화 → 몬스터 80마리 소탕. 클리어/실패 조건 없음 [근거: V10].
- Path Breaker: 좌상단 안전 구역 출발 → 좌클릭 빔으로 흙 타일 파괴, 폭탄 연쇄로 대량 파괴 → 아래로 길을 낸다. 목표 지점 없음 [근거: Path Breaker 최종본].

6. 제작 방향 (파트별 설계 블록)

시스템(블록 큐/콤보)

- 의도(Why): 단순 조작에 판단 요소를 넣어 반복 가능한 재미를 만든다.
- 설계(How): 5칸 큐, 최하단 3칸 활성, 같은 무기/타수 블록은 병합해 배율 가산. 대안인 "무기 일치만 강화"(V1)는 판단이 약해 V3에서 타수 일치로 바꾼 것으로 본다 [추정: V1→V3 변경].
- 필요(What): 상수 `MAX_BLOCKS=5`, `activeBlockSlots=3`, `COMBO_WINDOW_MS=1000` [근거: V10].
- 작업 방법: AI에 규칙 1개씩 추가 요청 → 브라우저 실행 확인 → 다음 버전.
- 완료 기준: 강화 로그와 UI가 콤보 단계와 일치하고 병합 반복이 무한루프 없이 끝난다.
- 리스크/대안: 활성 구간 밖 블록이 병합되지 않는 문제, 난수 편향. 시드 고정 도입.
- 근거: [근거: gemini-code-1784956066795.html]

콘텐츠(월드/적)

- 의도(Why): 콤보 규칙을 실제 적에게 시험할 공간을 준다.
- 설계(How): 월드 9000×1200, 발판 60개 랜덤, 몬스터 80마리(체력 200, 60%는 발판 위). [근거: V10 상수]
- 필요(What): 발판 생성기, 몬스터 배회 AI.
- 작업 방법: V7에서 월드 확장, V8 발판 높이 보정, V10 밀도 증가 순서.
- 완료 기준: 어느 위치에서든 몬스터와 교전 가능하며 낙하 몬스터가 없다.
- 리스크/대안: 몬스터가 플레이어를 공격하지 않아 긴장이 없다. 접촉 피해/플레이어 hp 추가 필요 [제안값 없음].
- 근거: [근거: gemini-code-1784956066795.html]

아트, 사운드, UI, 데이터

- 의도(Why): 프로토에서는 판독성만 확보한다.
- 설계(How): 사각형 + 색 코딩(1타 초록 `#a8e6cf`, 2타 파랑 `#a1c4fd`, 3타 분홍 `#ffb6b9`). 사운드는 없음. 데이터는 코드 상수에 내장 [근거: V10].
- 필요(What): 없음(플레이스홀더).
- 작업 방법: 규칙 확정 전에는 아트 투입 금지.
- 완료 기준: 큐 상태가 한눈에 읽힌다.
- 리스크/대안: 사운드/히트 피드백이 없어 타격감 판단 불가. 최소 히트스톱 추가.
- 근거: [근거: gemini-code-1784956066795.html]

7. 제작 단계(마일스톤)

단계	목표	산출물
M1 규칙 검증	큐/강화 판정	피망 V1~V3
M2 이동/콤보	무빙 공격, 타이머, 3슬롯, 병합	V4~V6
M3 월드/적	스크롤 월드/몬스터	V7~V10
M4 대체 실험	지형 파괴/조준 액션	Path Breaker 5종, prototype.html
[근거: 파일 시각/제목]		

8. 리스크와 결정이 필요한 사항

- 피망 계열의 패배 조건 부재, 채택본 불명 [근거: V10 코드].
- 세 계열(피망/Path Breaker/prototype) 중 본작 후보 선정: 미결.
- 원 기획의 "스토리 진행으로 활성 칸 확장" 구조를 쓸 것인지 미결 [근거: gemini-code-1784951802330.html 30행 주석].