Team: 무작위 총력전

컨셉 기획서

2026.11.25

최초 작성 박도원

목차

개요 – 2P

1. 목차
2. 로그
3. 문서 계층

현황 – 5P

1. 착수 시점의 현황

시작 동기 – 6P

1. 시작 동기

목표 – 7P

1. 프로젝트 목표

원본 컨셉 – 8P

1. 게임 개요 (원본 컨셉 기획서 Ver01)
2. 주요 콘텐츠 (원본 컨셉 기획서 Ver01)

핵심 요소 – 10P

1. 핵심 요소 4

재미 요소 – 11P

1. 재미 매트릭스

주요 루프 – 12P

1. 주요 루프

비주얼 – 13P

1. 목표 분위기
2. 톤과 화풍

범위 – 15P

1. 타깃, 플랫폼, 범위

개요

로그

순번	작성일	작성자	작성 내용	비고
1	2026-06-03	박도원	컨셉 정리	엔진 우선 방향과 열쇠 3개 목표 확정 (출처: 정리본)
2	2026-06-04	박도원	표 구조 초안	3행 헤더와 전역/스테이지 분리안 정리 (출처: 정리본)
3	2026-06-05	박도원	메인 기획 착수	첫 스냅샷 커밋(15ae487) 직전 (출처: 정리본)
4	2026-06-08	무작위총력전 팀	원본 컨셉 기획서 Ver01	팀 소개, 문서 목적, 게임 개요, 주요 콘텐츠, 화면 구성 (출처: 원본 컨셉 기획서, 작성자 표기 무작위총력전)
5	2026-11-25	박도원	원본, 정리본 통합	원본 기획서 내용 편입, 문체 정리
6				

개요

문서 계층



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

현황

착수 시점의 현황

말 이동, 트랩, 랜덤 이벤트가 도는 엔진 초안(M1~M15 수준)만 있고, 표 규약, 콘텐츠, 도구는 이제 정하는 단계

있는 것

엔진 초안

말 이동, 트랩, 랜덤 이벤트가 도는 기본 보드

근거 초기 마일스톤 진행분

AI 협업 환경

Antigravity/Claude로 코드/문서 작성 가능

이미지 소재

타일/조우 컷 등 AI 생성 그림을 모으는 중임

없는 것

표 규약

머리글, 참조, 조건 규칙이 정해지지 않음

콘텐츠

스테이지/이벤트 본문/엔딩이 비어 있음

제작 도구

오류 검증기와 엑셀 연동이 없음

시작 동기

혼자 AI와 만드는 상황에서는 콘텐츠를 바꾸는 속도가 곧 개발 속도이므로, 규칙을 코드가 아닌 표로 빼는 엔진이 필요했음

1인 + AI

제작 인원 구성

비개발자

표를 고칠 제작자 상정

엑셀

기획 표준 편집 도구

의도 게임 규칙보다 데이터 파이프라인을 제품 중심에 두려는 의도

근거 초기 엔진에서 이벤트/수치를 바꿀 때마다 코드를 열어야 했음(추정)

목표

프로젝트 목표



표(CSV)와 이미지만 교체해 새 보드게임이 되는 엔진을 만들고, 탈출 성을 그 첫 콘텐츠로 올림

0줄

다른 게임 제작 시 코드 수정

1개

클리어 가능한 스테이지

0건

검증기 오류 보고(정상 데이터)

의도 엔진 가치를 '새 게임을 코드 없이 만드는 것'으로 측정하려는 의도

근거 측정은 샘플 스테이지 교체 시험과 검증기 결과로 확인

원본 컨셉

게임 개요 (원본 컨셉 기획서 Ver01)

항목	내용
게임 이름	Escape Castle
주요 컨셉	고장난 기계성의 메인 시스템을 고쳐라
장르, 플랫폼	생존, 텍스트 어드벤처 / PC, 모바일 웹 게임
타깃	10~30대 보드게임 유저
재미 요소	추적의 긴장감, 분기의 재미
기획 의도	특정 칸 자동 이동으로 변칙 상황의 전략적 대응, 대응 불가능한 적으로부터의 도주로 긴장감과 스릴
레퍼런스	Dead By Daylight, 뱀 사다리
팀	팀장 김채연, 부팀장 오승명, 김현덕, 박도원, 이예성, 김재원

원본 컨셉

주요 콘텐츠 (원본 컨셉 기획서 Ver01)

콘텐츠	내용	의도
추적자	도망뿐인 선택지, 조우 시 큰 피해, 지나온 타일 붕괴 (턴당 피해)	압박감과 스릴
열쇠 조각	맵에 흩어진 조각 3개 순서대로 등장, 모두 모으면 엔딩 지점 개방	전략적 경로 선택
멀티 엔딩	완주 엔딩 (굿 1, 노멀 3), 사망 원인별 엔딩 2	반복 플레이 유도
이벤트 타일	열쇠, 랜덤 이벤트, 몬스터 (몬스터 7 : 회복 3), 스토리, 랜덤 이동 (−3~+3)	매 판 다른 플레이 경험
아이템	상황에 따른 아이템 사용	전략 요소 강화

핵심 요소

핵심 요소 4

탈출 성

데이터 주도

맵, 이벤트, 적을 전부 표로 정의

- CSV 규약
- 검증기
- 엑셀 연동

주사위 한 턴

한 번의 굴림으로 한 턴이 끝남

- 갈림길 선택
- 칸 이벤트

열쇠와 추적자

열쇠 3개 수집과 시간 압박

- 열쇠 3개 문
- 추적자 AI

스팀펑크 풍자

오작동 로봇 직장인 풍자 톤

- 타일 이미지
- VN 장면

재미 요소

재미 매트릭스

긴장/보상 크기 →

굴림 결과 확인

눈에 따라 칸이 정해지는 기대감

갈림길 선택

위험한 길과 안전한 길의 판단

추적자 접근

열쇠 수집이 늦으면 따라잡힘

열쇠 3개와 문

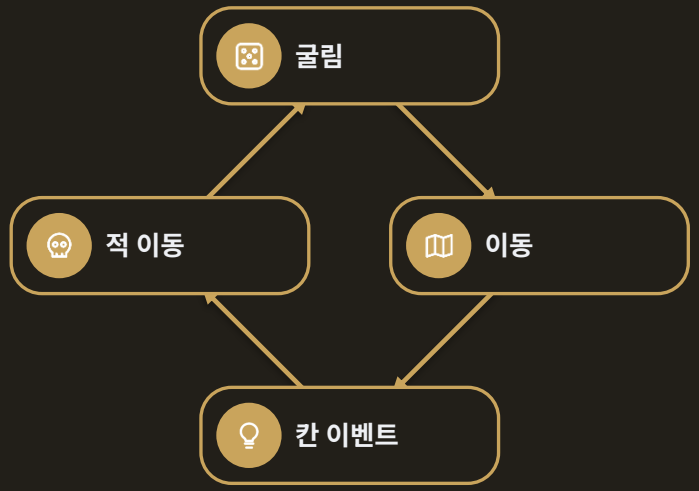
모은 열쇠로 문을 여는 순간

판단 개입 →

주요 루프

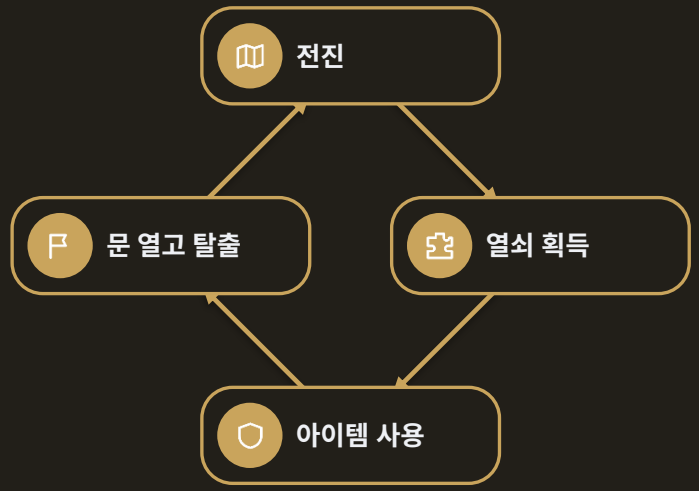
주요 루프

코어 루프 (턴 단위)



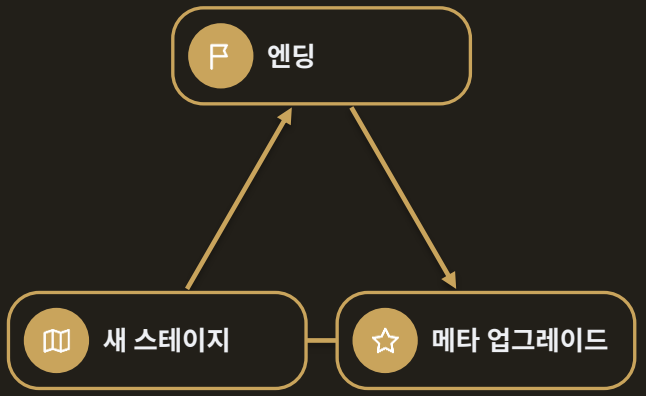
한 턴에 한 번 굴리고 칸 이벤트와 추적자까지 처리

인게임 루프 (한 판)



HP를 지키며 열쇠 3개를 모아 문에 도달

아웃게임 루프 (회차)



구조만 두고 콘텐츠는 후속 단계에서 채울 예정

비주얼

목표 분위기



몬스터 타일

타일에 도착 시 몬스터 조우,
해당 몬스터의 피해량 만큼 체력 감소



랜덤 타일

타일에 도착 시 랜덤 이벤트 발동,
체력 회복, 스토리, 이동 중 랜덤 발동



이동 타일

타일에 도착 시 캐릭터 이동,
-3~+3칸 사이에서 랜덤 이동



도착 타일

타일에 도착 시 게임 엔딩,
열쇠를 3개 모아야 활성화



열쇠 타일

최초 1개의 열쇠 타일만 활성화 상태
활성화 된 타일에 도착 시 열쇠 획득 및
다른 열쇠 타일 활성화.



스토리 타일

타일에 도착 시 스토리 팝업 표시.
획득한 스토리 개수에 따라 엔딩 변경



추적자 타일

게임 시작 후 3턴 뒤 등장하여 플레이어를 추적.
지나온 자리에 3턴간 유지되는 붕괴 타일 생성.
플레이어와 접촉 시 체력 5의 피해

타일 7종

몬스터, 랜덤, 이동, 도착, 열쇠, 스토리, 추적자 칸을
그림으로 구분

의도 이미지만 바꿔도 분위기가 바뀌는 구조를
시연하려는 의도

구리, 톱니, 증기

층마다 타일 소재를 바꿔 층 진행을 시각화 예정

착수 전 모아 둔 타일 설명 시안 — 구리색 판에 리벳 외곽선, 스팀펑크 톤 기준

비주얼

톤과 화풍

정할 것

화풍

AI 생성 그림 기반의 도트풍 스팀펑크

근거 소재가 이미 AI 그림으로 모이는 중

톤

오작동하는 유모, 비서, 짐꾼 로봇의 블랙코미디

의도 직장인 풍자로 가벼운 긴장을 줌

미정

세계관

성의 정체와 탈출 동기는 메인 단계에서 결정

공포 수위

코미디와 공포의 비율은 엔딩 설계 때 정함

범위

타깃, 플랫폼, 범위

항목	결정	이유
타깃	1차 콘텐츠 제작자, 2차 캐주얼 플레이어	문서가 제작자용 안내 중심이 됨
플랫폼	웹 브라우저 + Windows 더블클릭 실행	개발 서버로 즉시 확인 가능
엔진	TypeScript + Vite + 캔버스	외부 게임 엔진 없이 가볍게 시작
범위	엔진 + 스테이지 1개(5개 층 구상)	메타 업그레이드/엔딩은 구조만 먼저 둠
인원	박도원 1인 + AI	코드/문서는 AI, 방향/확인은 박도원 담당

제작 과정

제작 단계

1

표 규약

3행 헤더, 1NF, 2레이어 확정

의도 구조 변경이 가장 비쌈

2

엔진 코어

턴, 이동, 이벤트, 적 AI 구현

3

도구

검증기와 엑셀 왕복 도구

4

콘텐츠/아트

스테이지 1개와 이미지/사운드

5

클리어 시험

열쇠 3개로 탈출하는 한 판 확인

제작 관리

관리 방식

항목	방식	이유
일정	마일스톤 번호(M1~)로 기능 단위 관리	작은 기능을 하나씩 닫으려는 의도
버전	git 커밋(원격 없음) + package.json 버전	혼자 작업이라 로컬 이력이 충분
검수	data:validate 오류/경고 0/0을 기준으로 함	플레이 전에 표 오류를 잡으려는 의도
문서	docs/ 안내서를 기능과 함께 갱신	문서만으로 인수인계 가능해야 함
도구	Antigravity / Claude / 엑셀 / AI 이미지 생성	AI 협업과 비개발자 편집을 병행

제작 관리

리스크와 대응

엔진 기능이 콘텐츠를 앞지를 가능성	열쇠 탈출까지 클리어 가능한 한 판 확보를 완료 기준으로 둘 예정
표 구조 변경이 기존 데이터 호환을 깨뜨림	새 기능은 열 추가 대신 행 추가로만 확장 예정
세계관/엔딩 의도가 비어 있음	톤과 엔딩 기준을 메인 기획 단계에서 정 예정

작업 계획

메인 기획 착수 전 작업

메인 착수 준비

엔진 사양 확정

턴 처리/그래프 이동/적 AI 범위

- 한 턴 흐름
- 적 행동 방식

표 구조 확정

3행 헤더/2레이어

- 표 목록
- 참조 규칙

콘텐츠 방향

스테이지 1개, 층 구성안

- 열쇠 경로
- 톤 결정

작업 계획

착수까지의 완수 방안

1

표 구조 초안

3행 헤더와 전역/스테이지 분리안 작성

CSV / mermaid ERD

의도 구조를 먼저 고정

근거 구조 변경이 가장 비쌈

2

엔진 범위 정리

샘플 스테이지로 확인할 기능 목록화

TypeScript / Vite

의도 메인에서 구현할 시스템 확정

근거 표만 바꿔 보드가 뜨는지가 기준

3

메인 기획 착수

첫 스냅샷 커밋으로 구현 단계에 진입

git

의도 되돌릴 기준점 확보