탈출 성 — 컨셉기획서

> 재구성 기획서 (역설계) / 작성 기준 시점: 2026-06-05 (프로젝트 시작 시점) / 문서 버전: Ver 0.1 프로젝트 ID: P014 / 근거 수준: B / 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: 주사위를 굴려 위험한 성을 올라가 열쇠 3개를 모아 문을 열고 탈출하는, 표(CSV)만 고쳐 다른 게임으로 갈아끼울 수 있는 주사위 보드게임. [근거: README.md, conditions.csv, choices.csv]

기획 의도. - 코드를 모르는 기획자/아티스트가 CSV와 이미지만 고쳐 새 보드게임을 만들 수 있는 엔진을 먼저 만들고, "탈출 성"을 그 엔진의 첫 콘텐츠로 올린다. [근거: README.md, docs/안내.md] - 플레이어에게는 "뱀과 사다리" 수준의 낮은 진입 장벽(주사위 → 이동 → 이벤트)에, 자원 관리/갈림길 선택/추적 적 같은 판단 요소를 얹은 짧은 한 판을 경험하게 한다. [근거: README.md, AI-BEHAVIORS.md] - 판마다 보드의 칸 구성을 랜덤으로 다르게 하되(시드), 세이브를 이어 하면 같은 보드로 돌아오게 해 재도전 동기와 재현성을 모두 확보한다. [근거: README.md] - 제작자에게는 데이터 오류를 즉시 잡아 주는 검증/엑셀 도구를 제공해 "고치고 돌려 보기" 주기를 짧게 한다. [근거: README.md, docs/TOOLING.md]

2. 타깃, 플랫폼, 엔진, 범위, 인원, 도구

- 플랫폼: 웹(브라우저, 개발 서버 `http://localhost:5173`), Windows 더블클릭 실행(`play.bat`, `csv-tool.bat`). [근거: README.md]
- 엔진/스택: TypeScript 5.4 + Vite 5, 캔버스 렌더러, 외부 게임 엔진 없음. 엑셀 연동에 exceljs/xlsx 라이브러리. [근거: package.json, src 파일 목록]
- 타깃: 1차는 이 엔진으로 콘텐츠를 만드는 제작자(기획자/아티스트), 2차는 짧은 싱글 보드게임을 즐기는 캐주얼 플레이어. [추정: 문서가 전부 제작자 시점의 안내서임]
- 범위: 엔진 + `escape` 스테이지 1개(5개 층 구상, 칸 약 40개 이상). 메타 업그레이드, 엔딩, 스토리 이벤트는 구조만 있고 콘텐츠 미완. [근거: tiles.csv, generation.csv, meta.csv, endings.csv]
- 인원/도구: 사용자 1명이 복수 AI(Antigravity, Claude)와 협업. 커밋 작성자는 `dev@local`. [근거: .git/logs/HEAD, 인벤토리 요약]

3. 핵심 재미와 차별점

- 플레이어 판타지: "어둠 속 성에서 운과 선택으로 버티며 열쇠를 모아 문을 열고 나간다." 시작 이벤트 문구 "어둠 속으로 발을 내딛는다. 목적지는 저 앞이다."가 이 톤을 보여 준다. [근거: events.csv]
- 핵심 재미: (1) 주사위가 만드는 불확실성, (2) 함정, 회복, 후퇴 이동이 섞인 랜덤 칸, (3) 3 이상 열쇠가 있어야 문이 열리는 수집 목표, (4) 3턴 뒤 나타나 따라붙는 추적자의 압박. [근거: generation.csv, tile_events.csv, conditions.csv, enemies.csv]
- 차별점: 게임 규칙이 아니라 "데이터 파이프라인"이 제품의 중심이다. 표 구조(ERD), 3행 헤더, 검증기(`data:validate`), 엑셀 워크북 변환이 한 세트다. [근거: docs/ERD.md, README.md]

- 레퍼런스: 뱀과 사다리(분기/후퇴 이동), 로그라이크식 메타 업그레이드 구조(`meta.csv`), 비주얼 노벨 연출(VN 오버레이). [근거: README.md, meta.csv, docs/AUTHORING.md]

4. 세계관, 톤, 아트 방향

- 세계관: 로봇들이 지키는 성. 함정 이벤트는 "오작동하는 유모 로봇", "비서 로봇", "폭주하는 짐꾼 로봇", "거대한 수확기 로봇"으로 피해 단계를 나누고, 회복 이벤트는 "치유 기계"다. [근거: events.csv] 성의 정체/플레이어의 정체는 기록 없음.
- 톤: 어두운 분위기 + 가벼운 블랙코미디(로봇 직장인 묘사). [추정: 이벤트 문장이 공포보다 유머에 가깝다]
- 아트: 층별 타일 이미지(잔디, 콘크리트, 카펫, 목재, 마지막 타일), 몬스터 조우 컷, 보스, 엔딩 4종, 스토리 컷 4종, VN 배경(왕좌)/캐릭터(왕, 광대) 등 PNG와 SVG가 혼재. [근거: 이미지 파일 목록] 통일된 아트 가이드는 기록 없음.
- 사운드: 주사위, 획득, 패배 효과음 3종, BGM은 `config.bgm`으로 지정 가능하나 파일 없음. [근거: 오디오 파일 목록, docs/GUIDE.md]

5. 게임 흐름 개요

- 코어 루프: 주사위 굴림 → 한 칸씩 이동(갈림길이면 선택, `stop` 칸이면 정지) → 도착 칸 이벤트 → 효과 적용/HUD 갱신 → 적 이동 → 다음 턴. [근거: README.md, AI-BEHAVIORS.md]
- 종료: 패배 조건(기본 HP ≤ 0) 또는 목표 칸 `t_24`의 문에서 열쇠 3개로 탈출. [근거: GUIDE.md, config.csv, choices.csv]
- 진행 구조: 메뉴 → 스테이지 선택 → 게임 → 결과, 별도 메타 업그레이드 화면. [근거: src/scenes 파일 목록]
- 장기 구조: `stages.csv`의 `unlock_cost`와 `meta.csv`로 판을 넘어 남는 성장 구조를 엔진에 갖췄다. 현재 콘텐츠는 비어 있다. [근거: stages.csv, meta.csv]

6. 제작 방향 (파트별 설계 블록)

시스템(엔진 코어)

- 의도(Why): 규칙은 코드에 고정하고 내용물은 표로 교체해, 새 게임을 만들 때 코드를 거의 건드리지 않게 한다.
- 설계(How): 한 판 = 전역 표 캐시 + 스테이지 폴더 병합. 한 턴은 주사위 → 이동 → 이벤트 → 효과 → 적 순으로 처리한다. 새 효과 종류는 `registerEffect`, 새 적 행동은 `registerBehavior` 한 줄로 확장한다. 대안(규칙까지 데이터화)은 복잡도가 커서 택하지 않고, 상태 머신은 코드로 둔다.
- 필요(What): `src/core`(Board, Dice, EventEngine, Condition 등), `src/effects`, 난수 `Rng.ts`.
- 작업 방법: 엔진 먼저 → 샘플 스테이지로 검증 → 기능 추가마다 문서 갱신. 담당은 AI 코딩 + 사용자 확인.
- 완료 기준: 표만 바꿔 다른 보드가 뜨고 `data:validate` 0 오류.
- 리스크/대안: 표 구조 변경이 호환을 깨므로 UI 확장은 행 추가만 허용한다.
- 근거: [근거: README.md, docs/UI-EXTENSION-PLAN.md, docs/AI-BEHAVIORS.md]

콘텐츠(탈출 성 스테이지)

- 의도(Why): 엔진 시연을 겸한 첫 시나리오로, "열쇠 3개 수집 후 탈출"이라는 가장 단순한 목표를 제공한다.
- 설계(How): 시작 `t_00`, 목표 `t_24`. 층(1f~5f)마다 칸 타입 비중을 default 35 / trap 15 / random 30 / move 15로 고정해 층 구성이 균일하다. 열쇠는 지급 이벤트 `e_random_item_04`로 얻도록 설계했으나 칸 풀 연결은 미완이다.
- 필요(What): `data/escape/` 표 11종, 이벤트 본문, 스토리 컷.
- 작업 방법: 맵 배치 → 칸 풀 → 이벤트 본문 → 수치 → 검증 순서.
- 완료 기준: 처음부터 끝까지 클리어 가능(열쇠 3개 확보 경로 존재).
- 리스크/대안: 현재 스토리 이벤트/엔딩이 비어 있어 서사 목표가 미완이다.
- 근거: [근거: config.csv, generation.csv, events.csv, endings.csv]

아트/사운드

- 의도(Why): 이미지만 갈아끼워도 분위기가 바뀌는 구조로, 제작자가 코드 없이 외형을 바꾼다.
- 설계(How): `assets.csv`에 이름표를 붙이고 타일, 이벤트, 말이 id로 참조한다. `ui.csv` 색 토큰과 배경/버튼 이미지 슬롯으로 화면 전체 테마를 바꾼다. 이미지 로드 실패 시 색 원으로 폴백한다.
- 필요(What): 타일, 말, 컷, VN용 이미지, 효과음, BGM.
- 작업 방법: 에셋 제작(AI 생성 포함 [추정]) → 파일 배치 → assets.csv 등록 → 표에서 id 참조.
- 완료 기준: 모든 참조 이미지가 로드되고 폴백이 필요 없다.
- 리스크/대안: 형식(PNG/SVG)과 해상도가 불균일하다. 규격은 `config`의 이미지 규격 키로 맞춘다.
- 근거: [근거: docs/GUIDE.md, docs/AUTHORING.md, 이미지 파일 목록]

UI/데이터 도구

- 의도(Why): 제작자의 반복 작업 비용을 줄인다.
- 설계(How): UI는 `ui.csv`/`config.csv` 키로 제어하는 3단 캐스케이드(코드 기본값 ← 전역 ← 스테이지). 데이터 도구는 CSV↔엑셀 워크북 동기화(드롭다운/오류 빨강 표시), 번역 추출/빌드, 검증기로 구성한다.
- 필요(What): `tools/csv-sync.mjs`, `tools/validate.mjs`, `tools/schema-meta.mjs`, `csv-tool.bat`.
- 작업 방법: 스키마 → 도구 → 문서 순.
- 완료 기준: 엑셀 편집 후 내보내기 → 검증 통과.
- 리스크/대안: 엑셀 사본과 CSV가 어긋나면 CSV를 진실의 원본으로 삼는다.
- 근거: [근거: docs/TOOLING.md, docs/UI-EXTENSION-PLAN.md, README.md]

7. 제작 단계(마일스톤)

단계	목표	산출물	근거
M1~M15	기본 엔진(이동, 이벤트, CSV 로딩)	git 이전 상태, 세부 기록 없음	[추정: 첫 커밋 메시지가 M16부터 언급]
M16~M21	3행 스키마, 이미지, 도구	첫 스냅샷 커밋 (2026-06-05)	.git/logs/HEAD
중간	멀티 엔딩, rep 스탯, 진행바, 이벤트 로그, 적 AI, 분기, 오디오, 세이브 슬롯	커밋 2~3	.git/logs/HEAD

단계	목표	산출물	근거
M27	VN 렌더 레이어, v2 데이터 개편, vntest QA 스테이지	2026-06-10 커밋	.git/logs/HEAD
UI 확장 M1~M5	UiSettings, 줌, 팬, 타자기, 로그, 단축키 등	v1.6.0	docs/UI-EXTENSION-PLAN.md
다음 [제안값]	엔딩/스토리 이벤트/열쇠 경로 완성, 밸런스	클리어 가능한 빌드	02 문서 참고

8. 리스크와 결정이 필요한 사항

- 서사 미정: 성, 로봇, 탈출 동기 설정이 기록에 없다. 결정 필요: 톤(블랙코미디 vs 공포)과 엔딩 4종의 분기 기준.
- 엔진 vs 게임: 엔진 기능이 콘텐츠를 앞질렀다. 결정 필요: 다음 단계를 콘텐츠 완성에 둘지, 엔진 확장(미니맵/접근성)을 계속할지.
- 데이터 모순: 붕괴 피해 2 vs 3, 열쇠 스탯과 아이템 중복, d100 설정. 정리 필요. [근거: 00 문서 6절]
- 사본 이중화: Desktop/OneDrive 사본 중 정본 확정 필요.
- 근거 부족: 세션 로그가 없어 일부 의도는 추정이다.