Team: 무작위 총력전

메인 기획서

2026.11.25

최초 작성 박도원

목차

개요 - 2P

1. 목차
2. 로그
3. 문서 계층

현황 - 5P

1. 컨셉 확정 시점의 현황

목표 - 6P

1. 목표 재확인
2. 컨셉 요소의 담당 시스템

핵심 메카닉스 - 8P

1. 한 턴 루프
2. 이동/칸 생성 규칙

원본 시스템 - 10P

1. 시스템 개요 (원본 시스템 기획서 Ver01)
2. 게임 플레이 흐름 (원본 시스템 기획서 Ver01)

핵심 메카닉스 - 12P

1. 이벤트, 효과, 조건 어휘
2. 적 행동 루프
3. 자원/수치 기준

구현 - 15P

1. 코드 구조
2. 기술 선택과 이유
3. 구현 필요 요소
4. 구현 순서와 완료 기준

리소스 - 19P

1. 리소스 수량
2. 리소스 규격
3. 리소스 생산 방법

개요

로그

순번	작성일	작성자	작성 내용	비고
1	2026-06-05	박도원	첫 스냅샷	3행 스키마, 이미지, 도구(M16~M21) 이전 상태를 커밋(15ae487) (출처: 정리본)
2	2026-06-05	박도원	엔딩/적대 AI 추가	멀티 엔딩, 자유 스탯(rep), 진행바, 이벤트 로그, 적 AI(4a4fc77) (출처: 정리본)
3	2026-06-06	박도원	분기, 오디오, 세이브	분기 경로, 효과음, 멀티 세이브 슬롯(baf5f13) (출처: 정리본)
4	2026-06-08	무작위총력전 팀	원본 시스템 기획서 Ver01	시스템 개요, 플레이 흐름도, 시스템 구조, 시스템 DB (출처: 원본 시스템 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

컨셉 확정 시점의 현황

컨셉이 확정됐고 엔진 초안만 있음, 핵심 시스템은 구현 전임

확정/보유

확정된 것

엔진 우선, 열쇠 3개 탈출, 추적자 압박, 웹 실행

근거 컨셉 기획서

있는 코드

이동, 트랩, 랜덤 이벤트 수준의 초기 보드(M1~M15)

근거 첫 커밋 메시지가 M16부터 시작

제약/미정

제약

1인 + AI, 외부 엔진 없음

의도 범위를 표 기반 엔진에 집중

미정

세계관, 엔딩, 표 규약은 아직 정해지지 않음

목표

목표 재확인

표만 바꿔 다른 보드가 뜨고, 열쇠 3개로 탈출하는 한 판이 도는 엔진 코어를 완성

0/0

data:validate 오류/경고

6종

핵심 시스템

5종

기본 적 행동 패턴

의도 컨셉의 '코드 수정 0줄' 목표를 핵심 시스템 범위로 구체화

근거 컨셉 단계에서 데이터 파이프라인이 제품 중심으로 정해짐

목표

컨셉 요소의 담당 시스템

컨셉 핵심 요소

데이터 주도

이벤트 4표/자원 표

- 조건, 이벤트, 선택지, 효과
- stats 표

주사위 한 턴

턴 진행/이동

- 주사위 표기
- 갈림길/정지 칸

열쇠와 추적자

적 AI, 아이템, 열쇠 문

- behaviors 스크립트
- 열쇠 3개 조건

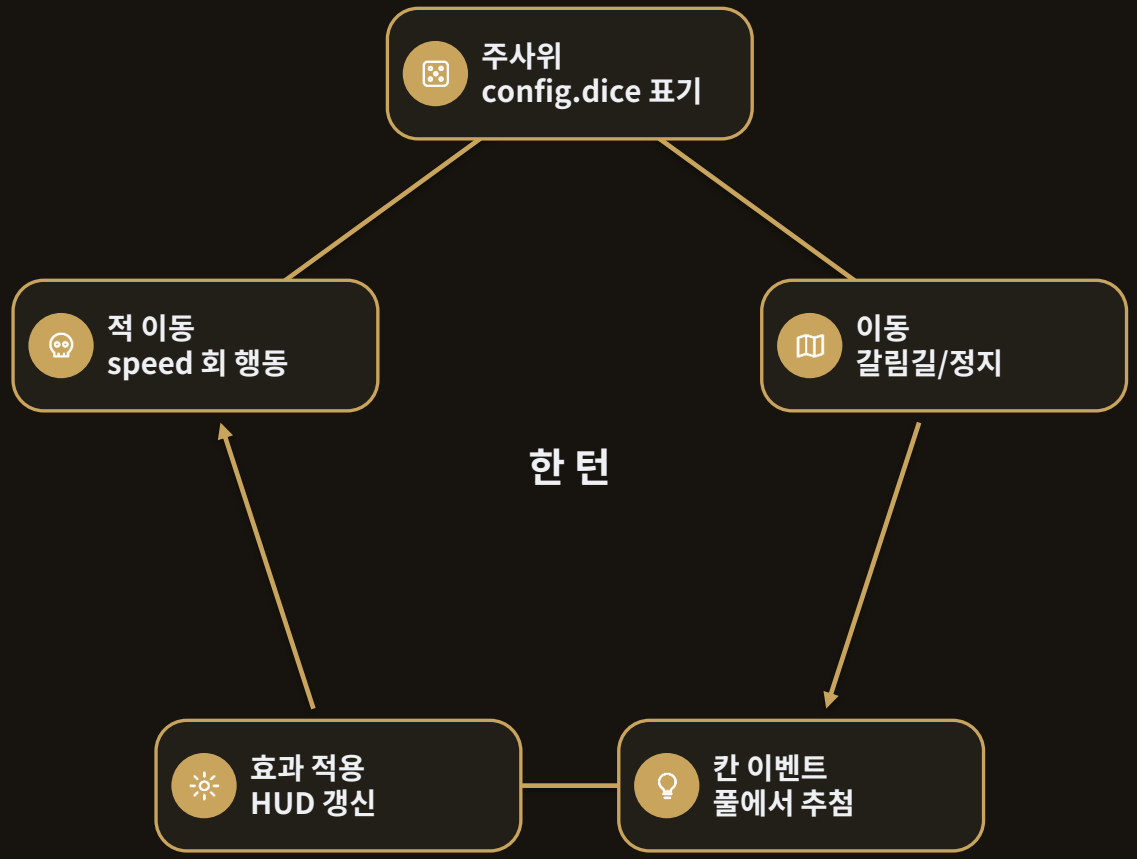
스팀펑크 풍자

세부 기획에서 구체화

- UI/VN
- 아트/사운드

핵심 메카닉스

한 턴 루프



난수는 판 시드

세이브 이어하기와 재현성을 위해 Math.random을 금지

추적자 3턴 뒤 등장

열쇠를 빨리 모아야 하는 압박 제작

핵심 메카닉스

이동/칸 생성 규칙

항목	설계	이유
주사위	d6, 2d6, d20, 3d4+2 표기, 없으면 dice_sides, 그것도 없으면 d6	보드 길이에 맞춘 조정을 표에서 함
갈림길	나가는 edge가 둘 이상이면 선택 팝업	판단을 이동 선택으로 옮김
정지 칸	tiles.stop=1이면 남은 이동을 중단	연출/이벤트 칸을 강제
칸 타입	region의 generation 가중치로 추첨	층별 구성이 쉬움
칸 이벤트	tile_events에서 타입별 풀을 weight/cond_group으로 추첨	고정 칸은 locked=1로 보존

원본 시스템

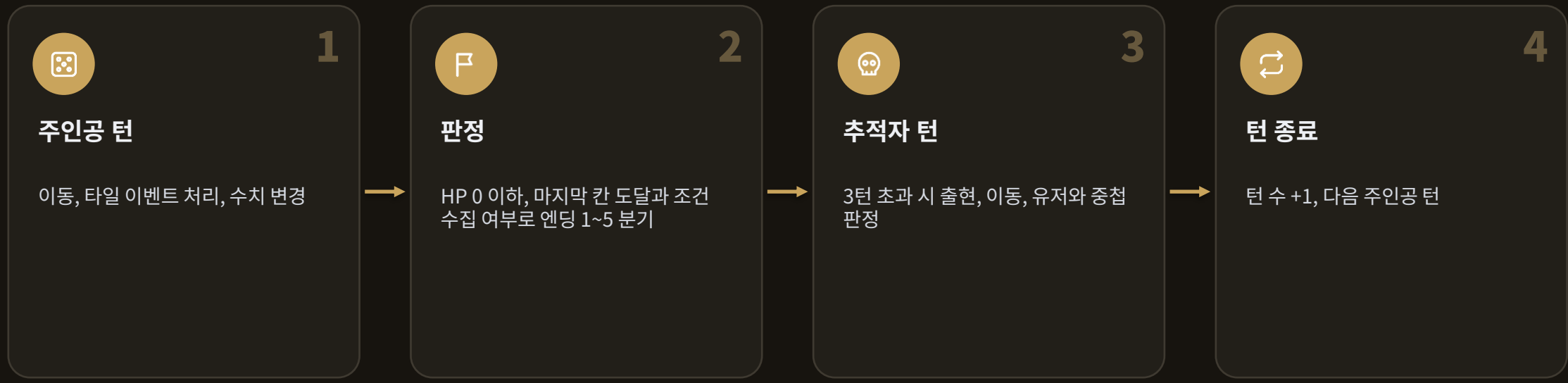
시스템 개요 (원본 시스템 기획서 Ver01)

문서 목적: 텍스트 어드벤처 제작용 시스템 기획, 내부 작업 방향 통일 가이드라인

시스템	구성
캐릭터	스탯: HP, 이동 속도, 아이템 소지 개수 / 1d6 주사위 이동 / 아이템 선택 사용과 소모
추적자	스탯: 이동 속도, 공격력 / 1d6 이동 / 한 번이라도 밟은 타일 붕괴, 붕괴 타일은 턴당 피해
이벤트 타일	보상 값 랜덤 이벤트
적 타일	DB 지정 비율의 적 몬스터, 힐 몬스터 조우
이동 타일	±3칸 강제 이동
구조	캐릭터 (플레이어, 추격자, 일반 적, 우호 적), 맵 (맵 생성, 타일, 트랩), 이벤트 (랜덤 이벤트), 엔딩 (A, B)

원본 시스템

게임 플레이 흐름 (원본 시스템 기획서 Ver01)



핵심 메카닉스

이벤트, 효과, 조건 어휘

표	구성	규칙
events	EFFECT / CHOICE / MOVE / NONE	CHOICE는 next_event로 연쇄
effects	GAIN, LOSE, SET, MOVE_DELTA, SET_FLAG, APPLY_STATUS, GIVE_ITEM, RUN_EVENT 등	같은 group_id를 seq 순으로 실행
conditions	한 행에 술어 하나, 같은 그룹은 AND	min/max/over/under/is/not 키워드를 씀
본문 치환	{roll} {hp} {flag.x}	문구에 수치를 직접 넣음

핵심 메카닉스

적 행동 루프

1

플레이어 턴 종료

적을 하나씩 깨움

2

기절/활성 검사

stun, cond_group 확인

3

행동 함수

speed번 호출, move/attack 응답

4

접촉 해소

contact에 따라 event 또는 damage

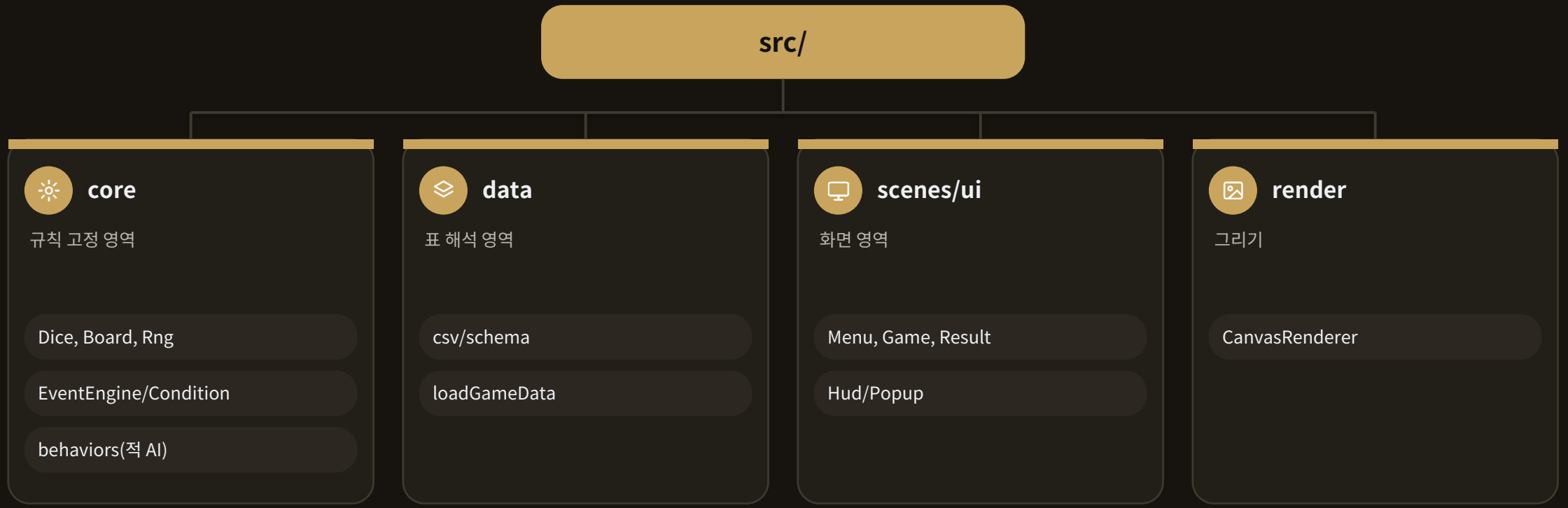
핵심 메카닉스

자원/수치 기준

스탯	범위	시작/특이
HP	0~20	시작 20, 0 이하 패배
골드	0~999	시작 5
횃불	0~15	시작 5
기력	0~5	턴당 −1 감소(시간 압박용)
명성(rep)	0~10	자유 스탯, 엔딩 조건 후보
보호막, 재생, 저주	status	지속 턴과 per_turn 인라인 효과

구현

코드 구조


src/
core
규칙 고정 영역
Dice, Board, Rng
EventEngine/Condition
behaviors(적 AI)
data
표 해석 영역
csv/schema
loadGameData
scenes/ui
화면 영역
Menu, Game, Result
Hud/Popup
render
그리기
CanvasRenderer

구현

기술 선택과 이유

선택	대안	이유
CSV 3행 헤더	JSON/DB	엑셀 편집이 가능하고 사람이 읽기 쉬움
조건 키워드(min/max)	기호(>=, <=)	엑셀이 기호를 수식으로 오인하는 문제를 막음
AND만 지원	OR 지원	단순성 유지, OR은 SET_FLAG로 우회
적은 스크립트 + 표	전부 표	상태 머신은 코드가 편하고 배치는 표가 편함
캔버스 + TypeScript	외부 게임 엔진	가볍고 웹 배포가 쉬움

구현

구현 필요 요소

핵심 시스템 6종

엔진

턴, 이동, 이벤트, 효과

- Board, Dice, Rng
- EventEngine

데이터

표/검증

- 표 스키마
- validate.mjs

적/아이템

추적자, 붕대, 실드, EMP

- behaviors.ts
- enemies/items 표

씬/저장

한 판의 순환

- 씬 5종
- 멀티 세이브

구현

구현 순서와 완료 기준

1

표 스키마/검증기

id 참조와 레이어 불변식 고정

Node / validate.mjs

의도 구조 오류 선차단

근거 이후 모든 작업이 표 위에 올라감

2

엔진 코어

주사위→이동→이벤트→효과→적 순서

TypeScript / Vite / Antigravity

의도 턴 단위 검증

근거 한 턴이 가장 작은 완결 단위

3

샘플 스테이지 검증

QA 스테이지에서 기능별 확인

dev 서버

의도 회귀 방지

근거 기능 추가마다 문서 갱신

4

첫 시나리오

escape 스테이지 열쇠 경로 연결

CSV / 엑셀

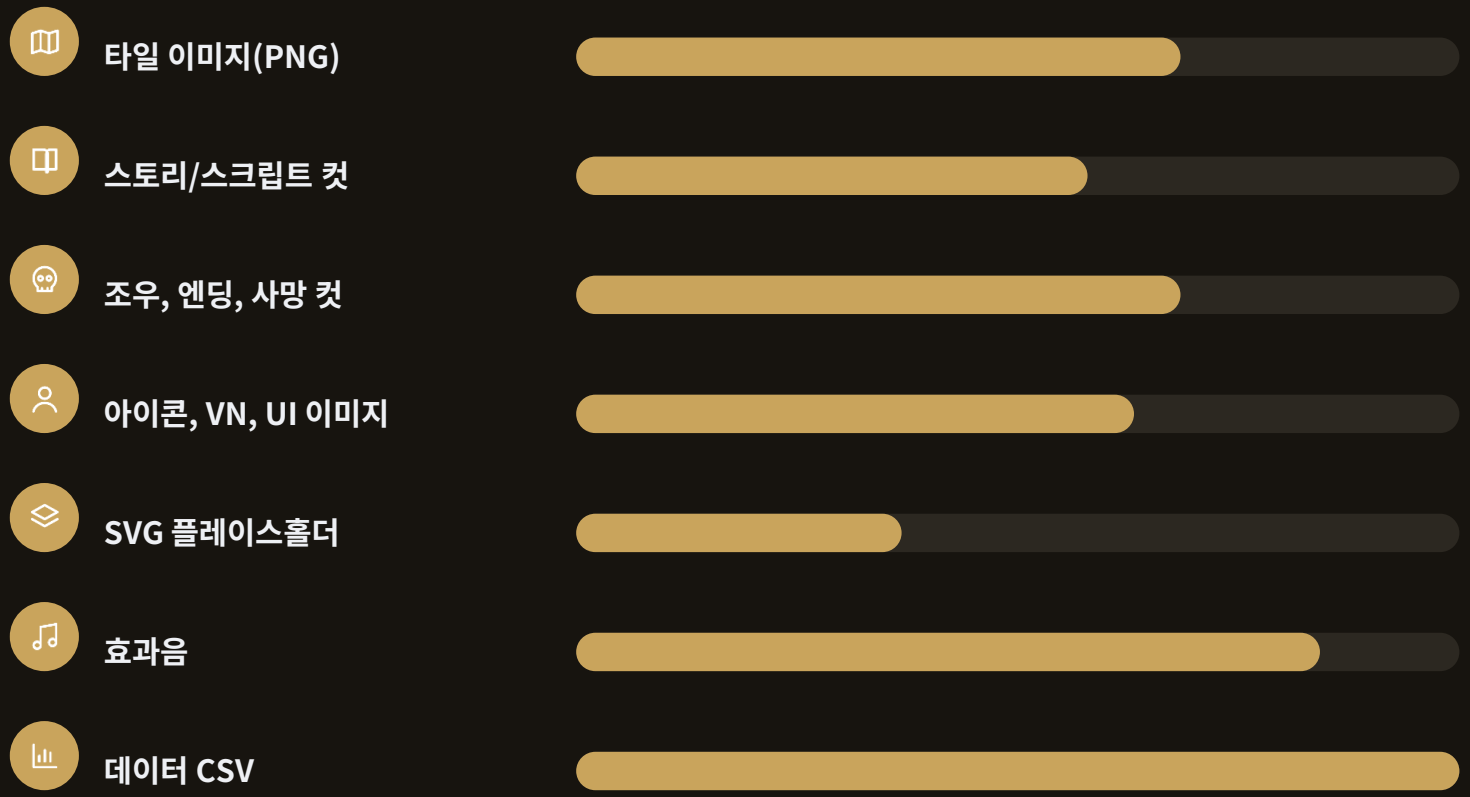
의도 클리어 가능한 한 판

근거 컨셉 완료 기준

리소스

리소스 수량

수량은 프로젝트 폴더 실측 기준의 목표치이며, 착수 시점에는 효과음 3종만 있음



타일 이미지(PNG)	13장	타입/층별 타일, 약 529~668px 정사각
스토리/스크립트 컷	11장	스토리 5 + 스크립트 5 + 문 1
조우, 엔딩, 사망 컷	13장	조우 5 + 엔딩 4 + 패배/붕괴 4
아이콘, VN, UI 이미지	12장	아이템/캐릭터 5 + VN 3 + 메뉴/타이틀 4
SVG 플레이스홀더	7장	타일 4 + 영웅, 악마문, 엔딩 3
효과음	16종	mp3 11 + wav 5
데이터 CSV	19개	전역 8 + 스테이지 11

리소스

리소스 규격

대상	규격	명명/등록
타일	PNG, 약 529~668px 정사각	img_<타입>Tile_NNN.png
컷, 조우, 엔딩	PNG, 1182×665(16:9) 기준	img_<종류>_NNN.png
아이템/초상	PNG 200×200 / 490×490	img_item_<이름>_NNN.png
VN 캐릭터/배경	240×360 / 480×270	vn_char_*, vn_bg_*
효과음	mp3/wav	sfx_<이름>_NNN, assets.csv의 id로 참조

리소스

리소스 생산 방법

1

AI 생성

프롬프트로 타일/컷 생성

AI 이미지 생성

2

크기/이름 정리

규격과 명명 규칙에 맞춤

이미지 편집기

3

assets.csv 등록

id에 파일 경로 연결

Excel

4

검수

미등록/폴백 이미지 확인

data:validate

구현

리스크와 대응

⚠ 추적자 피해 5/속도 2/시야 99가 HP 20에 가혹	→ 🛡 붕대, 실드, EMP 수급과 함께 피해 3/속도 1부터 재조정 예정
⚠ 열쇠 지급 이벤트가 어느 칸 풀에도 연결되지 않으면 클리어 불가	→ 🛡 열쇠 경로 존재 검사를 검증기에 추가 예정
⚠ 모든 선택지가 조건에 막히는 교착	→ 🛡 항상 열린 선택지를 하나 두는 규칙을 둘 예정