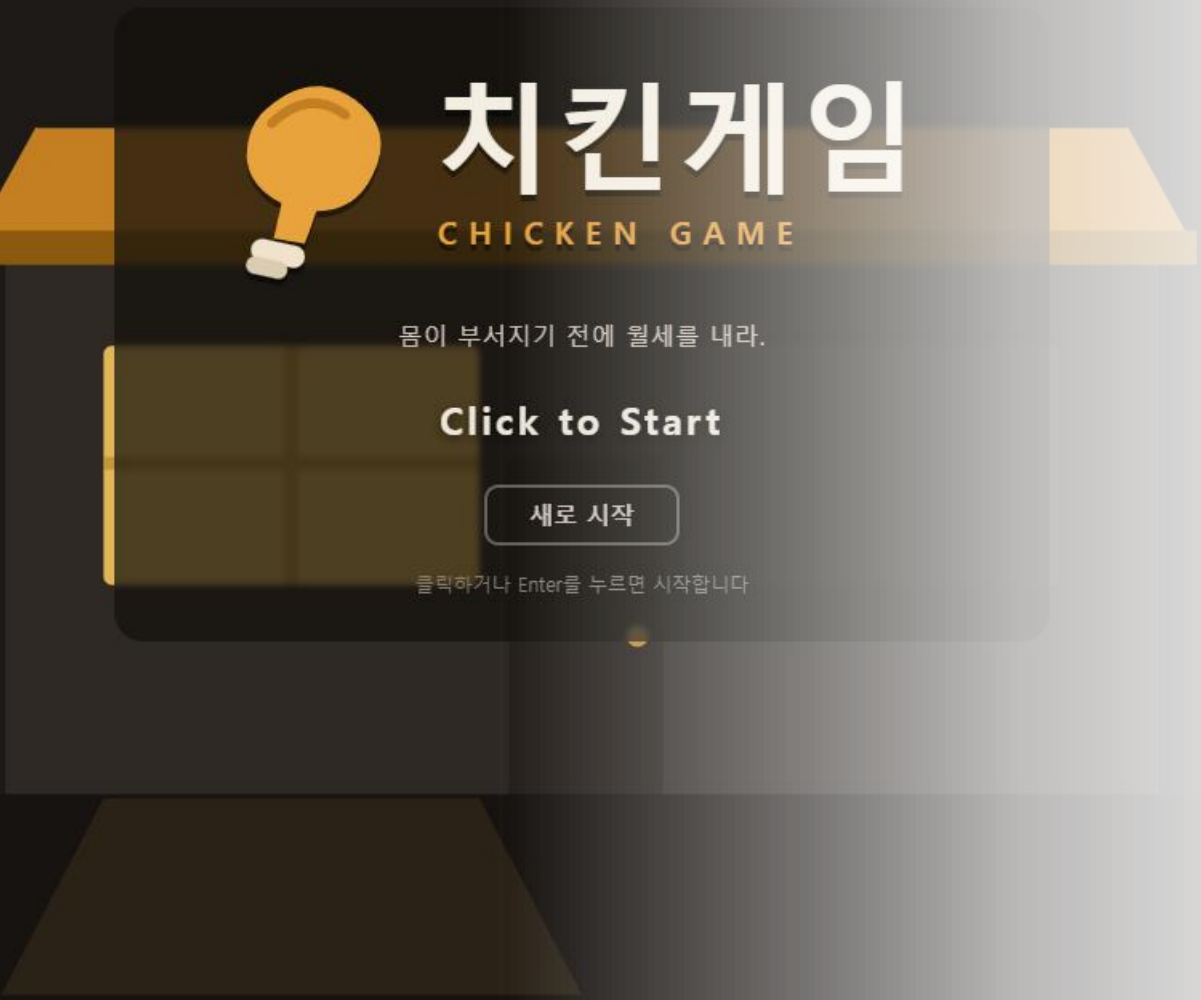


개인 프로젝트

치킨게임 컨셉 기획서

폐업 직전 치킨집 / 실시간 경영 블랙코미디

문서 최초 작성	문서 최종 수정
20260807	20260808
박도원	박도원

목차

개요 - 2P

1. 목차
2. 로그
3. 문서 계층

현황 - 5P

1. 착수 시점의 현 상황

시작 동기 - 6P

1. 원안의 매력과 위험

목표 - 7P

1. 프로젝트 목적

핵심 요소 - 8P

1. 목적을 받치는 핵심 요소

재미 요소 - 9P

1. 재미가 나오는 순간

주요 루프 - 10P

1. 주요 루프

비주얼 - 11P

1. 화면 방향
2. 톤과 화풍

제작 과정 - 13P

1. 제작 과정(마일스톤)

제작 관리 - 14P

1. 제작 관리 방식
2. 예상 리스크

작업 계획 - 16P

1. 메인 기획 착수까지 필요한 작업

개요 – 로그

순번	작성일	작성자	작성 내용	비고
1	2026-08-07	박도원	기획서 v1.0 작성	원안 메모를 22개 절 명세서로 확장
2	2026-08-08	박도원	원안 점검 요청	빠진 정보/모순 체크와 질문 요청
3	2026-08-08	박도원	모순 보고	시작 재고로 손질 불가 등 치명적 모순 발견
4	2026-08-08	박도원	결정 반영	소금후추 통합/닭 비스택/무손님 페널티 제거 등
5				
6				

개요 – 문서 계층



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

현황 – 착수 시점의 현 상황

있는 것

규칙 메모(치킨게임.txt, 약 7KB)와 4화면 스케치

의도 원안 규칙을 기준선으로 삼으려 함.

근거 자원, 일과표, 재료, 위생도, 평판, 주문 규칙이 적혀 있음.

없는 것

완전 명세서, 구현, 테스트, 레퍼런스

의도 명세서 확장부터 시작하려 함.

근거 원안은 규칙 목록이라 수치 일부(소금/후추 등)가 비어 있음.

제약

기획 1인 + AI 에이전트, 웹 대상, 외부 에셋 없음

의도 범위를 작게 잡아 단기간에 플레이 가능 상태까지 가려 함.

근거 이전 프로젝트에서도 에이전트와 웹 빌드를 만든 경험이 있음.

시작 동기 – 원안의 매력과 위험

시작하는 이유

자기 착취의 시각화

기력 0이어도 일할 수 있고 대신 생명력이 깎이는 구조가 흥미로움

근거 원안의 생명력/기력 이원 구조.

선을 넘는 유혹

시멘트, 구리스, 비둘기, 마법의 가루를 금지 대신 확률적 대가로 열어 둠

근거 원안 재료 설명 스크립트.

건조한 블랙코미디

사무적 시스템 문구와 능청스러운 아이템 설명의 온도차

근거 원안 재료 설명 문구.

그대로 두면 생기는 문제

수치 공백/모순

원안만으로는 구현 중 판단이 막히거나 규칙이 충돌할 가능성이 큼

근거 시작 재고/조미료 수량 미정.

붕괴 가능성

첫날 재료 소진이나 평판 0 고착 같은 데드락이 생길 수 있음

근거 발주 리드타임 2일, 무손님 감점 규칙.

확인 수단 부재

규칙이 많아 사람이 손으로 검증하기 어려움

근거 자원 9종, 평판, 위생, 유통기한이 서로 얽힘.

목표 – 프로젝트 목적



원안을 그대로 구현해도 붕괴하지 않는 완전 명세서로 확장하고, 이를 기준으로 플레이 가능한 웹 빌드까지 가는 것임.

Day 1

처음부터 끝까지 완주 가능

60~120분

1회차 플레이 시간 목표

1파일

브라우저에서 바로 실행되는 단일 HTML

의도 구현 전에 모순을 문서에서 먼저 걷어 내려 함.

근거 코드에서 규칙 충돌을 찾으면 수정 비용이 큼.

핵심 요소 – 목적을 받치는 핵심 요소

치킨게임

시간 압박

하루 24시간/치킨 맛 반감기 60분

- 실시간 1분=500ms
- 늦은 퇴근 복리 페널티

손 3칸 제약

인벤토리 3칸이 곧 작업대

- 닭 비스택
- 동선/선행 작업 계획

위험 재료 유혹

강력하지만 확률적 대가

- 판매 건당 판정
- 영업정지/클레임

블랙코미디 톤

사무적 문구 vs 능청스러운 설명

- 폭력/자극 연출 배제

재미 요소 – 재미가 나오는 순간

숙성 선행

60분 전에 손질해 맛 ×1.5를 얻음

위험 재료 투입

마법의 가루/비둘기로 맛과 원가를 압축함

정석 한 판

손질→튀기기→전달이 딱 맞아떨어짐

몸을 갈아 넣기

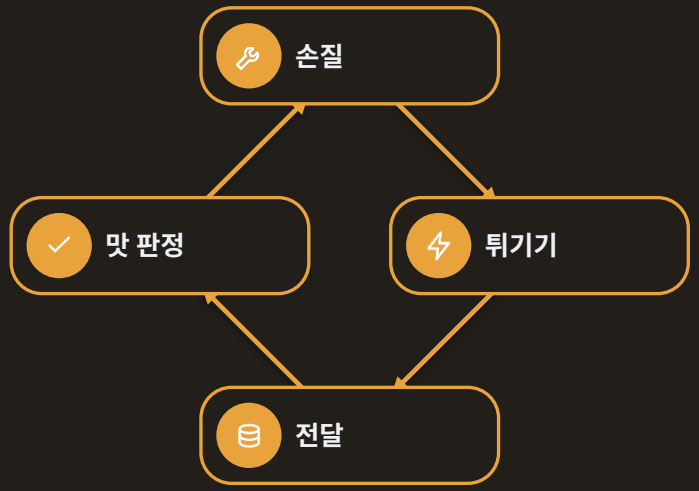
탈진 상태로 생명력을 깎아 가며 마감함

맵기 ↑

대가의 크기 →

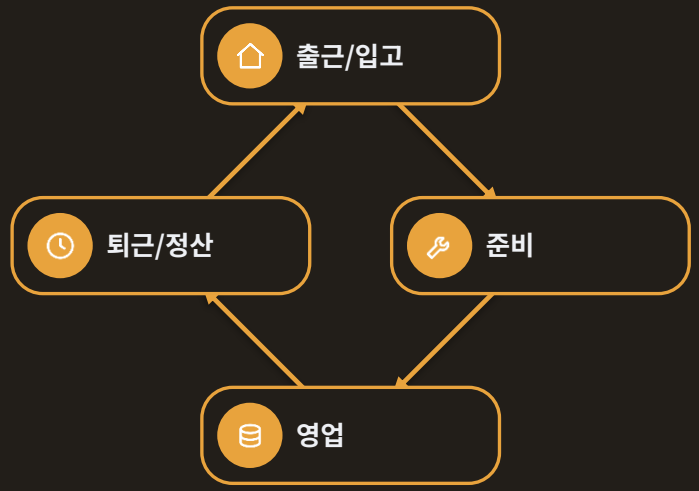
주요 루프

코어 루프 (분 단위)



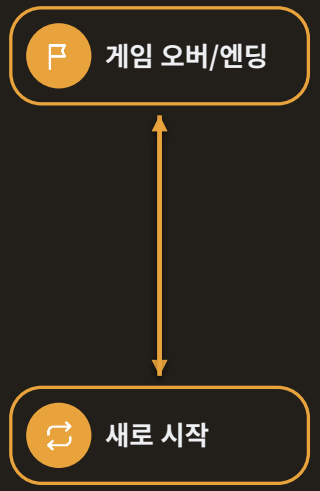
맛이 식기 전에 전달해 평판을 얻음

인게임 루프 (하루 단위)



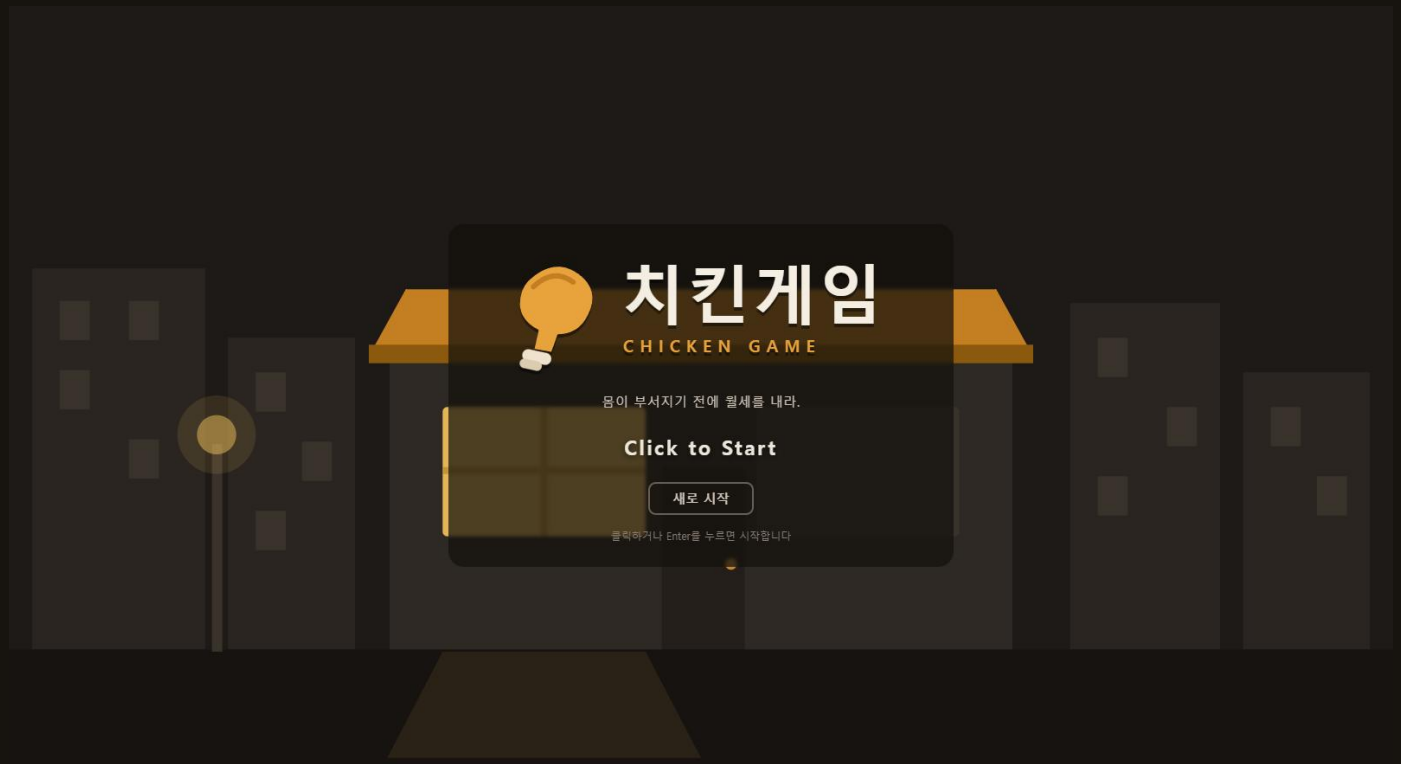
하루 약 14마리가 기력 한계

아웃게임 루프 (회차)



영구 성장 없이 새 판으로 재도전

비주얼 – 화면 방향



컬러 플랫

면색 + 1단계 그림자, 그라디언트/텍스처 없음

2D 사이드뷰

냉장고, 계산대, 주방, 선반 4화면 순환

목표 이미지 예시(타이틀 화면). 밤의 가게 앞 구도와 로고 톤을 노릴 예정임

비주얼 – 톤과 화풍

글 톤

시스템 문구

사무적 어조(예: "가게는 남았습니다.")

근거 원안 톤.

아이템 설명

능청스러운 구어체로 위험 재료를 소개함

근거 원안 재료 설명.

그림 방향

상태가 그림에 드러남

위생도 얼룩, 탈진 시 채도 저하, 영업정지 셔터

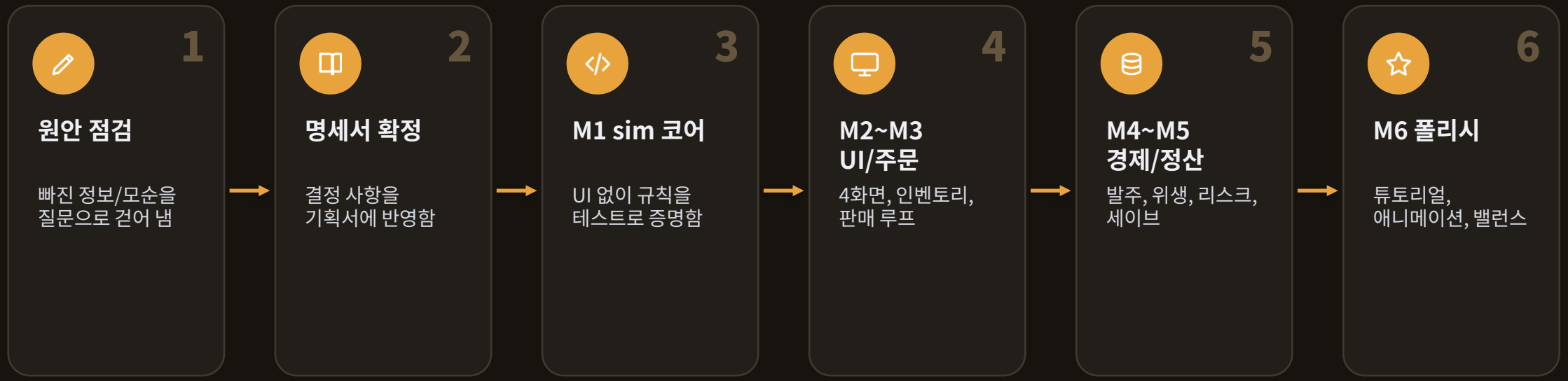
의도 숫자를 읽지 않고도 상태를 느끼게 함.

외부 에셋 0개

전부 인라인 SVG로 절차 생성함

의도 단일 HTML 배포를 가능하게 함.

제작 과정 – 제작 과정(마일스톤)



제작 관리 – 제작 관리 방식

항목	방식	이유
일정	마일스톤 M1~M6 순서만 두고 날짜는 두지 않음	1인 + AI 단기 작업이라 순서가 일정을 대신함
버전	기획서 v1.x에 결정 기록(§17)과 변경 이력을 남김	git이 없어 문서가 이력 역할을 함
검수	마일스톤 수용 기준을 테스트로 기록하고 브라우저로 실확인	사람이 규칙을 손으로 검증하기 어려움
도구	Claude Code, Vitest, Vite 개발 서버	구현/검증을 한 환경에서 반복함
수치 관리	상수는 constants.ts 한 곳에서만 변경	문서, 코드, UI 문구 불일치 방지

제작 관리 – 예상 리스크

⚠ 시작 재고로 손질이 불가능해 Day 2 종료될 수 있음	→ 🛡 조미료 보강/시작 재고 3일치로 데드락 방지
⚠ 원안 확률(5%/10%)이 하루 20건에서 사실상 확정 폐업	→ 🛡 확률을 낮추고 원값은 주석에 병기
⚠ git이 없어 변경 이력과 백업이 취약함	→ 🛡 결정 기록/변경 이력을 문서에 누적하고 사본을 보관

작업 계획 – 메인 기획 착수까지 필요한 작업

1

원안 점검

빠진 정보/모순 목록 작성

2

질문/결정

사용자 응답으로 규칙 확정

3

명세서 갱신

v1.0 → v1.1, 결정 기록

4

스택 확정

구현 기술 스택 결정

작업 계획 – 완수 방안

1

모순 선별

구현을 막는 항목부터 정리

Claude Code

의도 치명적 모순을 먼저 제거함.

근거 시작 재고/무손님 페널티 항목.

2

선택지 질문

대안 2~3개와 권장안을 함께 제시

대화

의도 사용자가 판단만 하게 함.

근거 원안의 수치 공백.

3

기획서 반영

§ 17 결정 기록에 이유까지 누적

Markdown

의도 구현 근거를 한 곳에 둠.

근거 HANDOFF가 없음.