치킨게임 — 컨셉기획서

> 재구성 기획서 (역설계) / 작성 기준 시점: 2026-08-07 (프로젝트 시작 시점) / 문서 버전: Ver 0.1 프로젝트 ID: P010 / 근거 수준: A / 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: 폐업 직전의 치킨집 사장이 되어, 몸이 부서지기 전에 월세를 내라. [근거: 치킨게임_기획서.md §1.1]

기획 의도. - 하루 24시간을 실시간으로 쪼개 쓰는 압박 속에서 "돈, 몸, 평판 중 무엇을 태울지"를 매 순간 고르게 한다. 기력이 0이어도 일할 수 있고 대신 생명력이 깎이는 구조로 자기 착취를 눈에 보이게 만든다. [근거: 치킨게임_기획서.md §1.2, §4.2] - 시멘트, 구리스, 비둘기, 마법의 가루처럼 명백히 강력하지만 대가가 있는 재료를 열어두고, 플레이어가 스스로 선을 넘게 한다. 금지가 아니라 확률적 대가로 유혹을 만든다. [근거: 치킨게임.txt, 기획서 §1.2/§13.3] - 건조한 시스템 메시지와 능청스러운 아이템 설명의 온도차로 웃기는 블랙코미디를 목표로 한다. 폭력적/자극적 연출은 배제한다. [근거: 기획서 §1.3] - 한 번 밀리면 계속 밀리는 스노우볼(늦은 퇴근 → 회복 감소 → 효율 저하 → 더 늦은 퇴근)을 설계의 중심에 둔다. [근거: 기획서 §1.2] - 원안은 사용자가 쓴 규칙 메모였고, 이를 "그대로 구현해도 붕괴하지 않는 게임"으로 만드는 것이 기획서 작업의 목적이었다. [근거: claude_d88b9294-e9a5-4cb2-ad98-a3457ec5a033.txt]

2. 타깃, 플랫폼, 엔진, 범위, 인원, 도구

항목	내용	근거
플랫폼	웹(데스크톱 브라우저), 최소 1280×720. 단일 HTML 파일로도 배포(`file://` 실행)	기획서 §1, 세션 08-08
엔진/스택	TypeScript(strict) + Vite 6 + React 18 + Zustand 4 + Vitest 2, 그래픽은 인라인 SVG	`package.json`
조작	키보드 + 마우스. 키보드만으로 1일 완주 가능해야 함	기획서 §1, §20 M2
플레이 시간	1일 실시간 약 12분(1분=500ms, 기본 속도), 1회차 목표 60~120분. 기획서 표기는 1일 5~10분과 12분이 병존	기획서 §1/§3.1
타깃	경영/자원관리 시뮬레이션 선호층, 블랙코미디 취향. 구체 타깃 기록 없음	[추정: 장르와 톤에서 도출]
인원/도구	사용자(기획/피드백) 1인 + AI 에이전트(명세, 구현, 테스트). 구현 도구는 Claude Code	세션 08-08
범위	싱글플레이, 로컬 세이브(슬롯 3 + 퀵 + 오토). 사운드는 선택 사항	기획서 §2.1, §20 M6

3. 핵심 재미와 차별점

- **플레이어 판타지:** 망해가는 가게의 사장이 한 사람 몫을 넘어 일하며 간신히 월세를 내는 경험. 이길 수 있지만 몸을 갈아 넣어야 한다. [근거: 기획서 §1.1–1.2]
- **핵심 판단 1 — 치킨의 맛은 1시간마다 절반이 된다.** 미리 튀기면 식고, 늦게 튀기면 주문이 끝난다. 숙성(손질 후 60분 뒤 맛 ×1.5)까지 선행하는 것이 정석이다. [근거: 기획서 §8.4, §18.2]

- **핵심 판단 2 — 인벤토리 3칸.** 주방에는 보관 슬롯이 없고 3칸이 곧 작업대라, 동선과 선행 작업 계획이 게임이 된다. [근거: 기획서 §7.3]
- **핵심 판단 3 — 맛 기준은 공개된다.** 숨기지 않고 "어떤 치킨을 낼지"가 선택이 되게 하며, 난이도의 원천을 정보 은닉이 아니라 시간 압박에 둔다. [근거: 기획서 §17-17]
- **차별점:** 시간, 기력, 생명력, 돈, 위생, 평판이 하나의 사이클에 얽힌 다중 자원 압박. 처리 가능량이 기력으로 먼저 막히는 구조(하루 약 14마리)를 의도된 설계로 둔다. [근거: 기획서 §18.2]
- 레퍼런스: 기록 없음.

4. 세계관, 톤, 아트 방향

- 세계관: 폐업 직전 동네 치킨집. 월세, 생활비, 보증금이 사장을 조인다. 시작 자금 5,000,000원에 월세 1,500,000원(집 보유 시)이다. [근거: 기획서 §11, `constants.ts`]
- 톤: 건조한 블랙코미디. 시스템 문구는 사무적("가게는 남았습니다."), 아이템 설명은 능청스럽게("근처 공사장에서 긴빠이 쳐 왔습니다."). [근거: 기획서 §19.1, §5.2]
- 아트: 2D 사이드뷰 4화면 순환. 컬러 플랫 일러스트(면색 + 1단계 그림자, 그라디언트/텍스처 금지), 전부 인라인 SVG 절차 생성, 이모지 미사용. 화면별 지배색(계산대 베이지, 주방 황갈, 선반 목재 갈색, 냉장고 민트)으로 위치를 한눈에 읽히게 한다. [근거: 기획서 §14.5, 세션 08-08]
- 상태가 그림에 드러난다: 위생도에 비례한 얼룩, 탈진 시 채도 저하와 비네트, 영업정지 중 셔터. [근거: 기획서 §14.5]
- 사운드: 선택 사항으로만 정의, 방향 기록 없음. [근거: 기획서 §20 M6]

5. 게임 흐름 개요

- **코어 루프(하루):** 출근/입고(06:00 또는 05:00) → 준비(손질, 숙성, 청소, 09:00 전) → 영업(09:00~22:00, 점심 12:01~13:00 스폰 정지) → 저녁 식사(22:00~22:30) → 정리/발주 → 퇴근/정산(22:31~, 05:00 강제). [근거: 기획서 §3.3, §12.1]
- **주문 루프:** 손님 스폰 → 9분 내 수주 → 60분 내 전달 → 현재 맛과 요구 맛 비교로 성공/실패 판정. 성공은 평판 +0.5, 실패는 -1. [근거: 기획서 §10.5, `constants.ts`]
- **진행 구조:** 평판이 손님 수를, 손님 수가 매출을 정하고, 매출로 고급 재료/확장(2천/4천/8천만원)에 투자한다. 평판 20이 하루 20명, 100이 100명이다. [근거: 기획서 §10.3, §11.4]
- **종료:** 생명력 0 또는 파산이면 게임 오버, 엔딩 8종은 달성 후에도 계속 플레이 가능. [근거: 기획서 §19]

6. 제작 방향 (파트별 설계 블록)

시스템 파트 — 결정론적 시뮬레이션 코어

- 의도(Why): 수십 개 규칙이 얽힌 경영 게임은 사람이 손으로 확인하기 어렵다. 같은 시드와 입력이면 같은 결과가 나오는 코어가 있어야 AI가 구현하고 테스트로 검증할 수 있다.
- 설계(How): `sim/`은 React/DOM 의존성 0의 순수 리듀서(`reduce(state, event) → newState`)다. `Date.now()`/`Math.random()`을 쓰지 않고 시드 기반 PRNG(mulberry32)만 쓴다. 모든 수치는 `constants.ts`에 모은다. UI는 상태를 읽고 이벤트만 보낸다. 대안(컴포넌트 상태에 로직 분산)은 테스트와 세이브 복원이 어려워 버렸다.

- 필요(What): TypeScript, Vitest, 상태 타입 정의(`types.ts`), PRNG.
- 작업 방법: 명세 → 상수 → 아이템 마스터 → 저장소 → 상태 초기화 → 일일 사이클 → 틱 → 액션 순으로 구현(AI), 마일스톤 수용 기준을 테스트로 고정한다.
- 완료 기준: 1440틱이 정확히 하루이고, 동일 시드/동일 입력이 동일 최종 상태를 낸다.
- 리스크/대안: 세이브에 난수 시드를 포함하지 않으면 로드 후 시퀀스가 어긋난다. 시드를 상태에 둔다.
- 근거: [근거: 치킨게임_기획서.md §2.2, §13.1, claude_d88b9294-e9a5-4cb2-ad98-a3457ec5a033.txt]

콘텐츠 파트 — 재료, 주문, 경제의 압력 설계

- 의도(Why): 유혹(위험 재료)과 성장(재료 티어/확장)이 숫자로 맞물려야 "선을 넘을지"가 의미 있는 선택이 된다.
- 설계(How): 재료 18종(밀가루 4, 기름 4, 조미료 5, 닭 3, 위생용품 2)과 가공품 3종을 합쳐 21종. 빌드 4단계(생존형 55.0 / 표준형 107.5 / 고급형 226.4 / 범죄형 37.6)가 평판별 맛 기준과 맞물려 업그레이드 압력을 만든다. 위험 재료는 금지 대신 판매 건당 확률로 처벌한다.
- 필요(What): 아이템 마스터 데이터, 맛 공식((닭+밀가루)×기름배율×숙련배율), 리스크 확률표, 평판 곡선.
- 작업 방법: 원안 수치를 표로 고정(기획) → `items.ts`로 전사(AI) → 밸런스 스펙으로 빌드별 맛/원가를 검증.
- 완료 기준: §8.5 빌드 표의 맛 값을 테스트가 소수 1자리까지 재현한다.
- 리스크/대안: 원안 영업정지 확률(판매 건당 5%/10%)은 하루 20건 기준 64%/88%라 아이템이 사실상 못 쓰이므로 0.5%/1.2%로 낮췄다. 원값은 상수 주석에 병기한다.
- 근거: [근거: 치킨게임_기획서.md §8.5, §13.3, §17-3, `src/sim/constants.ts`]

아트 파트 — 상태가 읽히는 플랫 일러스트

- 의도(Why): 숫자를 읽지 않고도 재고량, 위생, 탈진이 느껴지게 해 정보 과부하를 줄인다.
- 설계(How): 팔레트를 `art/palette.ts` 한 곳에 두고, 화면 4종 배경과 재료 아이콘 21종, 손님 9종(색 3 × 실루엣 3)을 SVG로 그린다. 애니메이션은 모두 `GameState`에서 파생되고 상태를 바꾸지 않는다.
- 필요(What): SVG 컴포넌트, CSS 키프레임, `prefers-reduced-motion` 대응.
- 작업 방법: 팔레트 → 배경 → 아이콘 → 손님 → 키프레임(AI), 브라우저에서 실제 렌더 확인.
- 완료 기준: 외부 이미지/폰트 요청 0개로 단일 HTML이 `file://`에서 동작한다.
- 리스크/대안: 외부 에셋을 쓰면 단일 파일 배포가 깨진다. SVG 절차 생성으로 회피한다.
- 근거: [근거: 치킨게임_기획서.md §14.5/§14.6, claude_d88b9294-e9a5-4cb2-ad98-a3457ec5a033.txt]

사운드 파트

- 의도(Why): 원안/기획서 어디에도 사운드 요구가 없고 폴리시 단계의 선택 항목으로만 남겼다.
- 설계(How): 기록 없음. 사운드 구현 여부는 미확인이다.
- 필요(What): 해당 없음(기록 없음).
- 작업 방법: 해당 없음.
- 완료 기준: 해당 없음.

- 리스크/대안: 사운드 없이도 토스트, 로그, 진행 바로 피드백이 전달되도록 시각 신호를 우선했다.
- 근거: [근거: 치킨게임_기획서.md § 20 M6]

UI 파트 — 키보드 완주와 정보 상시 공개

- 의도(Why): 시간 압박이 큰 게임에서 조작 부담이 압박을 흐리면 안 된다. 판단에 필요한 정보(요구 맛, 현재 맛, 남은 시간)는 항상 보여 준다.
- 설계(How): 상단 HUD, 중앙 4화면 순환, 우측 주문/로그 패널, 하단 인벤토리 3칸과 진행 바. 전달 직전 확인 다이얼로그에 요구 맛/현재 맛/예상 결과/리스크를 모두 표시한다. 색 신호에는 텍스트 라벨을 병기한다.
- 필요(What): 키맵, 다이얼로그, 튜토리얼, 타이틀.
- 작업 방법: 기본 UI → 키보드 완주 확인 → 사용자 피드백으로 가시성 보강(자동 열림, 이름 표시, 카테고리 색).
- 완료 기준: 키보드만으로 하루가 완주되고 콘솔 에러 0건.
- 리스크/대안: 화면 내 설비 이동에 비용을 매기면 조작 피로만 늘고 밸런스 표를 모두 다시 계산해야 하므로 무비용으로 했다.
- 근거: [근거: 치킨게임_기획서.md § 14, § 17-25, claude_d88b9294-e9a5-4cb2-ad98-a3457ec5a033.txt]

데이터 파트 — 상수 단일 원천과 세이브

- 의도(Why): 밸런스가 문서, 코드, UI 문구에서 어긋나면 디버깅 비용이 커진다.
- 설계(How): 기획서 표 → `constants.ts` → UI 문구(튜토리얼/도해가 상수를 직접 참조) 순으로 단방향 참조한다. 세이브는 `localStorage`의 `chickengame.save.<slot>` 키에 `{schema, savedAtRealTime, slot, state}` 형태로 저장한다(슬롯 3 + 퀵 + 오토).
- 필요(What): 직렬화 함수, 스키마 버전, 예외 처리(저장소 접근 실패).
- 작업 방법: 상수 변경 시 테스트를 상수 기준으로 작성(AI), 기획서 갱신까지 한 번에.
- 완료 기준: 세이브 왕복 후 상태가 동일하다.
- 리스크/대안: 스키마 불일치 시 v1은 로드를 거부하고 안내한다.
- 근거: [근거: 치킨게임_기획서.md § 15.4, `src/save/save.ts`, claude_d88b9294-e9a5-4cb2-ad98-a3457ec5a033.txt]

7. 제작 단계(마일스톤)

단계	목표	산출물	근거
M1 시뮬레이션 코어	UI 없이 규칙 전체가 테스트로 증명됨	`src/sim/*`, Vitest	기획서 § 20
M2 기본 UI/조작	4화면 순환, 인벤토리 3칸, 진행 바, 키보드 완주	HUD, 저장소 그리드	기획서 § 20
M3 주문/판매 루프	수주→전달→판정의 전체 흐름	주문 패널, 전달 다이얼로그	기획서 § 20
M4 경제, 발주, 위생, 이벤트	2일 배송, 위생 판정, 영업정지, 리스크 판정	발주, 가격, 부동산, 확장 메뉴	기획서 § 20

단계	목표	산출물	근거
M5 퇴근, 정산, 세이브, 엔딩	정산 화면, 강제 퇴근, 세이브 복원, 게임 오버	정산/결과 화면	기획서 §20
M6 폴리시	사운드(선택), 애니메이션, 튜토리얼, 옵션, 밸런스 조정	튜토리얼 10장, 타이틀	기획서 §20

실제로는 M1~M5와 M6의 애니메이션/튜토리얼이 2026-08-08 하루에 연속 구현됐다. 사운드/옵션 화면은 미확인. [근거: claude_d88b9294-e9a5-4cb2-ad98-a3457ec5a033.txt]

8. 리스크와 결정이 필요한 사항

- 난이도: 사용자가 첫 플레이 후 "너무 어렵다"고 보고했다. 제한시간을 3배로 늘렸지만 맛 감쇠 반감기(60분)가 다음 조절 손잡이다. 추가 조정 필요 여부는 결정 필요. [근거: 기획서 §10.5, claude_d88b9294…]
- 초반 붕괴 위험: Day 1~2 데드락은 수정됐으나 평판 하락 후 회생 경로(가격 2단계 인하)가 플레이어에게 충분히 안내되는지는 미확인.
- 처리량 상한(하루 약 14마리)이 후반 확장(20마리 이상)과 어떻게 맞물리는지는 장기 시뮬레이션 수치로만 확인했고 실플레이 검증 기록은 없다. [근거: 기획서 §18.2, `test/playthrough.spec.ts`]
- 사운드, 옵션 화면, 엔딩 화면의 완성 여부 미확인.
- 기획서 본문의 구버전 수치(3분/20분) 정리 필요. [근거: 00_제작기록정리.md §6]
- git 미사용. 이력 관리와 백업 정책 결정 필요.