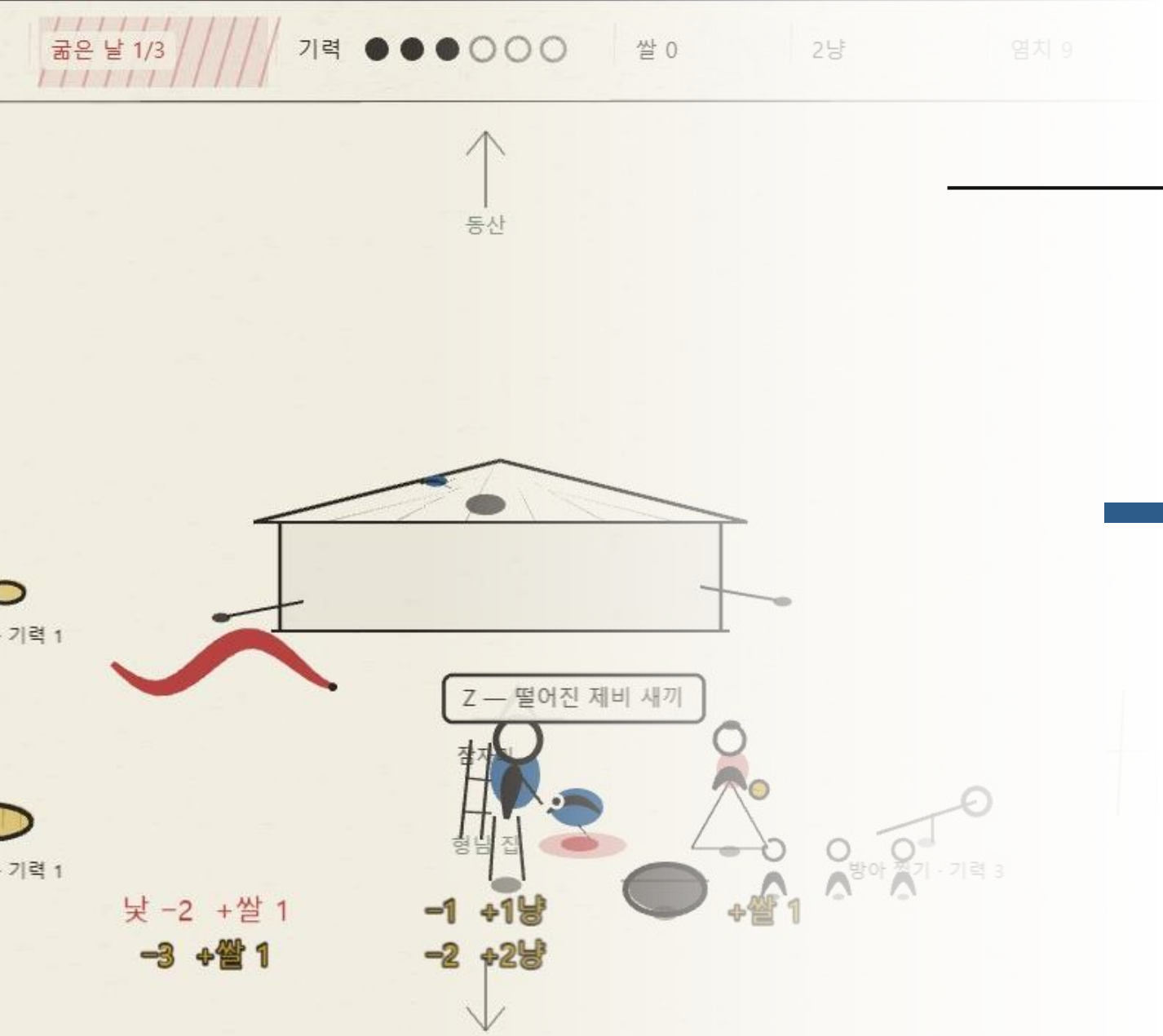


개인 프로젝트

흥부전 (소설->게임) 컨셉 기획서

염치의 한 해 / 선의가 손해로 느껴지는 생활경영

문서 최초 작성	문서 최종 수정
20260804	20260804
박도원	박도원

목차

개요 - 2P

1. 목차
2. 로그
3. 문서 계층

현 상황 - 5P

1. 착수 시점의 가진 것과 없는 것

시작 동기 - 6P

1. 원작이 게임이 되는 이유

프로젝트 목적 - 7P

1. 얻어갈 것과 측정 기준

핵심 요소 - 8P

1. 목적을 받치는 4요소

재미 요소 - 9P

1. 재미가 나오는 순간

주요 루프 - 10P

1. 코어 / 인게임 / 아웃게임

비주얼 방향 - 11P

1. 민화/수묵 분위기
2. 색의 기능 고정

제작 과정 - 13P

1. 단계와 마일스톤

제작 관리 - 14P

1. 관리 방식
2. 예상 리스크

다음 단계 준비 - 16P

1. 메인 기획 착수까지 필요한 작업

개요 – 로그

순번	작성일	작성자	작성 내용	비고
1	2026-08-04	박도원	Ver 0.1 작성	PDF 게임화 요청, 살림 경영, 웹, 2D, 민화 수묵 선택
2	2026-08-04	박도원	후보 비교	염치 중심안 채택, 놀부 후반 축약 결정
3	2026-08-04	박도원	수치 보정	톱질 하루 한 통, 비용 1→4, 후반 나물 제거
4	2026-08-04	박도원	방향 확정	Phaser 확인 후 메인 기획 착수
5				
6				

개요 – 문서 계층



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

현 상황 – 착수 시점의 가진 것과 없는 것

있는 것

원작 PDF

흥부전 12쪽 축약본, 텍스트를 복원해 규칙 단서를 뽑을 수 있음

근거 사용자의 '이 소설을 게임으로 만들어 줘' 요청 자료

스킬 파이프라인

분석 → 컨셉 → 설계 → 구현 → QA를 순서대로 맡길 수 있음

근거 Claude 스킬 5단계

참고 틀

스타듀 밸리/목장이야기의 하루, 기력, 계절 구조를 빌릴 수 있음

없는 것

게임 방향

장르, 플랫폼, 화풍이 요청 한 줄뿐이라 정해지지 않음

의도 질문으로 사용자 선택을 받아 확정할 예정임

외부 에셋

이미지, 음원, 폰트가 없어 도형과 합성음으로만 구성해야 함

인력/이력

1인 + AI 작업이고 git 이력이 없음

시작 동기 – 원작이 게임이 되는 이유

원작의 구조

매양 얻을 염치

같은 곳에 반복해서 손 벌릴 수 없다는 제한이 있음

근거 원문 '짚인들 매양 얻을 염치가 있으랴'

제비 구조 → 박

한 번의 선의가 이듬해 가을 박으로 돌아오는 인과가 있음

근거 원문 제비 새끼 다리 맴 → 박씨

한 해의 순환

봄 나물부터 추석 박까지 계절이 사건을 나눔

게임의 틀

선의의 비용화

도움 청하기와 베풀기를 같은 자원 압력으로 묶음

의도 착한 선택이 손해로 느껴지는 순간을 만들려 함

지연 보상

구조의 손해와 박의 보상을 계절 간격으로 떼어 놓음

하루 루프

걷기, 일하기, 먹이기, 잠자기로 반복 틀을 이미 확보함

근거 스타듀 밸리식 하루 구조

프로젝트 목적 – 얻어갈 것과 측정 기준



원작의 '매양 얻을 염치'를 매일의 선택 비용으로 바꿔, 선의가 손해로 느껴지는 순간을 10~30분 한 해에 담는 것임.

10~30분

3막/16일 단판 완주

60fps

첫 화면 3초 / 총 5MB 이내

3종

엔딩(굶주림, 미구조, 보은)

의도 정답 버튼 대신 팔 수 있는 재산을 포기하는 선택으로 선행을 체험하게 함.

근거 구걸/제비 구조/박 타기가 반복 행동과 지연 보상으로 옮기기 쉬운 구조임.

핵심 요소 – 목적을 받치는 4요소

염치의 한 해

소진되는 염치

쓸수록 다음 도움이 비싸지고 끝내 닫힘

- 문 3곳
- 비용 누적

당사실 양자택일

팔면 15냥, 쓰면 제비 구조 / 한 번뿐

- 판매
- 구조

계절 뒤의 보답

8일차 선택이 12일차 박씨로 돌아옴

- 제비 사건
- 박 톱질

기력 경영

먹인 양이 내일의 행동 폭을 정함

- 노동 7종
- 밤 정산

재미 요소 – 재미가 나오는 순간

가을의 문 한 번

아껴 둔 염치로 쌀을 얻어 박 4통을 여는 순간

박이 갈라지는 순간

당사실을 내준 손해가 보은으로 돌아옴

하루를 짜는 계산

기력을 일, 끼니, 톱질에 나눠 쓰는 판단

문을 일찍 태운 후회

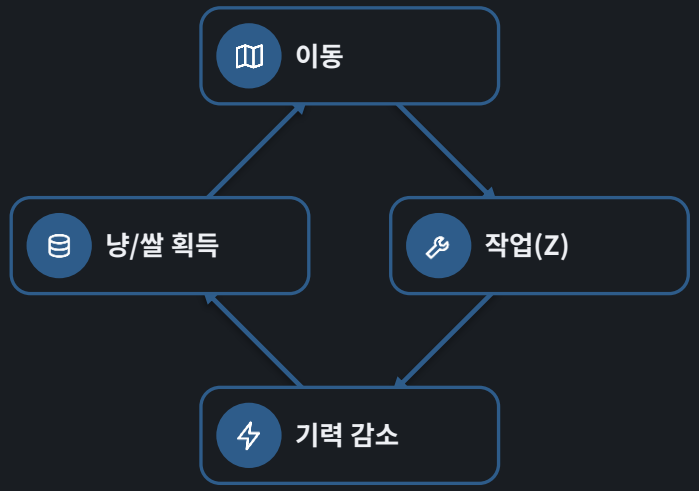
초반에 쓴 염치가 가을에 닫힌 문으로 돌아옴

↑ 얻는 보람

치르는 대가 →

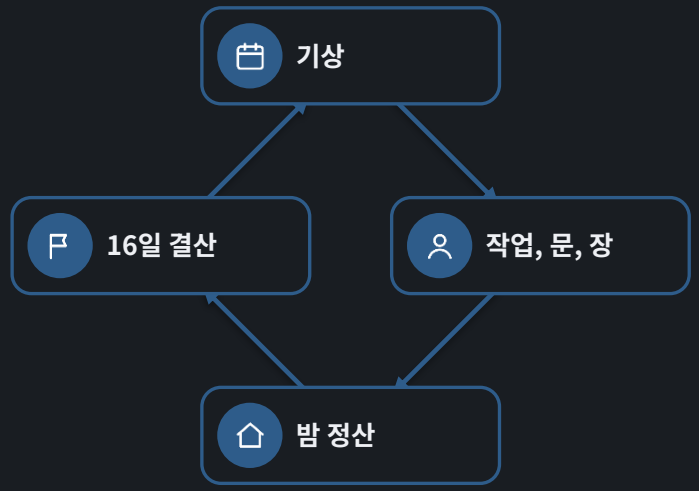
주요 루프 – 코어 / 인게임 / 아웃게임

코어 루프 (초~분 단위)



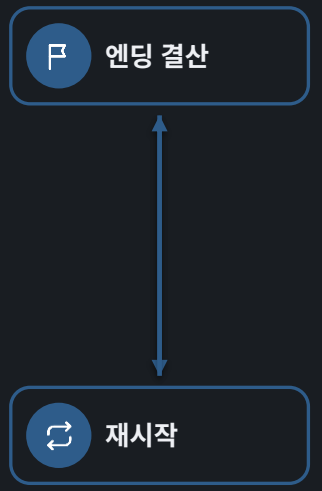
걸어서 지점에 서고, 기력을 써서 자원을 회수함

인게임 루프 (하루 → 한 해)



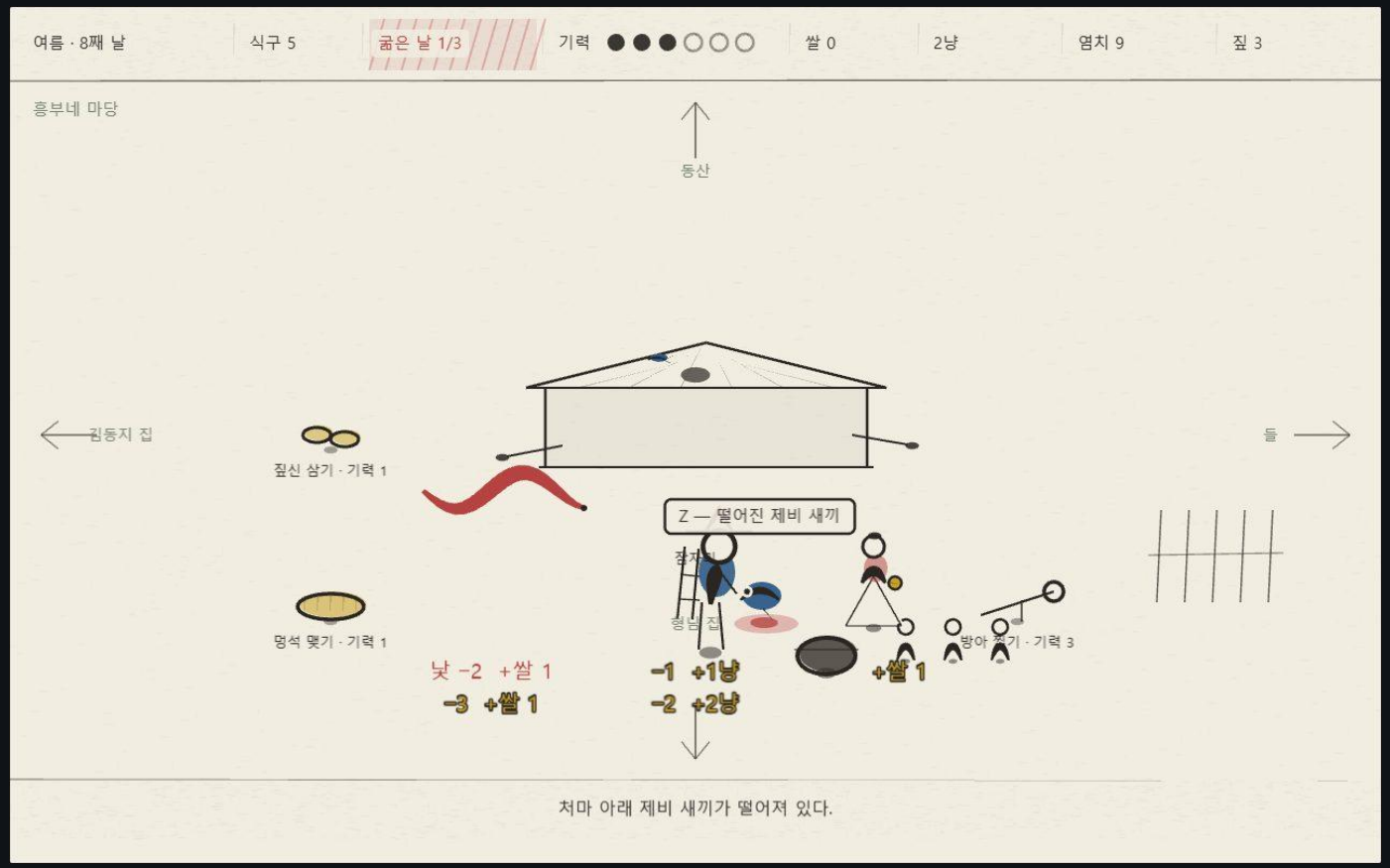
먹인 양이 내일 기력이 되고, 하루가 쌓여 한 해가 됨

아웃게임 루프 (해당 없음)



저장/영구 성장이 없는 단판이라 재시작만 둠 (사유: 개인 프로젝트, 상업화 N/A)

비주얼 방향 – 민화/수묵 분위기



목표 이미지 예시 — 한지 바탕에 먹선과 오방색으로 상태를 보여 주는 마당

한지/먹선

여백과 먹의 농담으로 화면을 구성함

의도 수치 없이도 빈곤과 소진이 읽히게 함

자세로 전하는 상태

기력이 줄면 허리가 굽는 식으로 표현함

전체 이용가

폭력은 만화적 수준, 인물 보상은 재물 표현으로 치환함

비주얼 방향 – 색의 기능 고정

색	값	기능
백 (한지)	#F2EDE1	지면/중립
흑 (먹)	#2B2622	먹선, 윤곽, 모든 글자
청	#2E5C8A	제비/보은(희망)
적	#B33A3A	위험, 굶주림, 염치 소모
황	#C9A227	재물, 박, 보상
회록	#7A8471	소진/닫힘

제작 과정 – 단계와 마일스톤

1

원작 분석

원문 근거가 붙은 규칙 문서

2

컨셉 선택

후보 3안 비교 후 1안 확정

3

게임 설계

루프, 수치, 엔딩을 연산으로 검증

4

미술 설계

민화 수묵/음향 방향 확정

5

구현

상태 규칙 → Phaser 화면

6

검증/교부

자동 검사 후 단일 HTML 포장

제작 관리 – 관리 방식

항목	방식	이유
일정	날짜 대신 단계 순서로 관리함	한 번의 작업 세션에서 끝낼 규모(M)임
버전	상위 문서를 하위가 계승하고 변경 시 상위로 돌아가 사유를 기록함	git 이력이 없어 문서가 이력 역할을 함
검수	상수 대조와 자동 검사 뒤 사람 시연 항목을 따로 둠	재미/감정은 자동 검사로 증명할 수 없음
도구	Claude 스킬, Node 스크립트, Phaser 4.2.1, Puppeteer	화면 없는 검증과 실제 브라우저 검증을 모두 하기 위함

제작 관리 – 예상 리스크

⚠ 극단 전략이 과도한 이익을 내거나 박 수확이 불가능할 수 있음	→ 🛡 구현 전에 비용 증가, 계절, 최고 성과 조건을 계산으로 검증할 예정임
⚠ 원작 후반(놀부 보수박)을 모두 넣으면 별도 게임이 됨	→ 🛡 에필로그로 축약하고 짧은 생활경영 루프에 집중함
⚠ 제비 선택의 감정 전달을 자동 검사로 확인할 수 없음	→ 🛡 사람 시연 항목으로 남겨 관찰할 예정임

다음 단계 준비 – 메인 기획 착수까지 필요한 작업

1

원작 분석

세계 규칙/플레이어 동사 정리

2

후보 비교

세 방향의 차이와 위험 비교

3

수치 점검

극단 전략의 이익 검토

4

미술/구현 방향

민화 수묵과 Phaser 가능성 확인

다음 단계 준비 – 완수 방안

1

SOURCE_BIBLE

원문 근거가 붙은 규칙 문서를 작성함

Claude 스킬

의도 원작과 각색의 경계를 처음부터 구분함

2

CONCEPT

세 후보를 하드 기준으로 비교해 하나를 고름

Claude 스킬

근거 부부 배치안은 조작 부담, 굶주림안은 억제 위험이 큼

3

수치 연산

비용, 계절, 톱질 조건의 도달 가능성을 계산함

Node 스크립트

근거 극단 전략이 과도한 이익을 낼 위험이 있음

4

방향 확정

민화 수묵과 Phaser 사용 가능성을 확인함

npm 레지스트리

근거 외부 에셋 없이 도형/WebAudio로 구성해야 함