흥부전 (소설->게임) — 컨셉기획서

> 재구성 기획서 (역설계) / 작성 기준 시점: 2026-08-04 (프로젝트 시작 시점) / 문서 버전: Ver 0.1 프로젝트 ID: P012 / 근거 수준: A / 작성: Codex (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

흥부가 품을 팔아 식구를 먹이고 남에게 손 벌릴 낯을 아끼는 동안, 팔면 생계가 되는 당사실을 제비에게 내주고 이듬해 박으로 보답받는 생활경영 게임을 만든다. [근거: CONCEPT.md §1/§2] '염치'는 도움을 청할 때 소모하는 사회적 여력을 뜻하고, '문'은 김동지, 형님, 아전에게 자원을 받는 상호작용 단위를 뜻한다. [근거: GAME_DESIGN.md §8] '당사실'은 아내가 가져온 실이며 판매와 제비 구조 중 한 번만 사용할 수 있는 재산으로 각색한다. [근거: source-text.txt U5; state.js sellThread/helpChick]

2. 타깃, 플랫폼, 엔진, 범위, 인원, 도구

한국어를 사용하는 라이트~중도 이용자의 서사 몰입을 목표로 하며, 데스크톱 가로 웹(브라우저), Phaser 4.2.1, 키보드 중심의 싱글플레이로 설계한다. [근거: PRODUCT_BRIEF.md] 목표 화면은 1280×800, 최소 화면은 1024×640, 성능 예산은 60fps/첫 화면 3초 이내/총 5MB 이내로 둔다. [근거: PRODUCT_BRIEF.md] 약 10~30분의 3막/16일 단판을 목표로 하되, 저장, 이어하기, 멀티플레이, 모바일 세로/장기 메타 성장/상업화 기능은 범위에 넣지 않는다. [근거: PRODUCT_BRIEF.md] 제작은 사용자 방향 결정과 Claude 파이프라인의 분석, 설계, 구현으로 진행하며, 별도 전문 인력 수와 외주 계획은 기록 없음으로 둔다. [근거: 세션 S1/S2; PRODUCT_BRIEF.md] 외부 이미지, 폰트, 오디오를 받지 않고 Canvas 도형과 WebAudio로 자산을 생성하며, 검증에는 Node.js와 Puppeteer를 사용한다. [근거: BUILD_BRIEF.md]

3. 핵심 재미와 차별점

하루에 할 수 있는 일을 고르는 재미 위에 '지금 도움을 받으면 다음 도움은 비싸진다'는 장기 판단을 얹는다. [근거: CONCEPT.md; GAME_DESIGN.md §6/§8] 스타듀 밸리와 목장이야기의 걷기, 일하기, 수확, 투자, 잠들기 구조를 참고하되, 인물과의 관계는 반복 사용으로 소진되는 염치로 표현한다. [근거: PRODUCT_BRIEF.md 대상 작품 행렬; CONCEPT.md] 선의는 정답 버튼이 아니라 판매 가능한 재산의 포기로 만들며, 보답을 계절 뒤로 미뤄 당장의 손실과 미래의 기대를 함께 경험하게 한다. [근거: CONCEPT.md §2] 부부 배치안은 교대 조작 학습 부담 때문에, 굶주림 중심안은 제비 구조를 경제적으로 억제할 위험 때문에 우선순위를 낮춘다. [근거: CONCEPT.md §5]

4. 세계관, 톤, 아트 방향

조선 후기 판소리계 소설의 품팔이, 구걸, 제비 구조/박 타기를 생활의 반복 행동으로 구성한다. [근거: SOURCE_BIBLE.md] 민화/수묵의 한지 여백과 먹선, 기능을 구분하는 오방색을 사용하며, 귀여운 표정보다 기력에 따라 굽는 허리와 사라지는 실패로 상태를 전달한다. [근거: ART_DIRECTION.md §1~§4] 전체 이용가를 지향하고 폭력은 만화적 연출 수준으로 제한하며, 원작의 인물 획득 보상은 재물/인력 표현으로 치환한다. [근거:

PRODUCT_BRIEF.md] 등급, 수용자, 플레이 시간은 제작 문서에 명시된 가정이며, 정식 심의나 사용자 승인 완료 사실로 취급하지 않는다. [근거: PRODUCT_BRIEF.md 미확인 가정]

5. 게임 흐름 개요

기상 → 걸어서 작업 지점 선택 → 기력을 써서 냥/쌀 확보 → 부족분을 문이나 장에서 보충 → 밤의 자동 급식 → 다음 날 기력 산정으로 하루를 연결한다. [근거: config.js; state.js; play.js] 첫 막은 작업과 끼니, 둘째 막은 염치와 당사실 선택, 셋째 막은 남겨 둔 자원으로 박을 켜는 판단을 중심으로 한다. [근거: GAME_DESIGN.md §4/§12] 굶은 날 누적 3회는 실패, 제비 미구조는 12일차 조기 종료, 구조한 경로는 16일차 결산으로 진행한다. [근거: state.js sleep]

6. 제작 방향 (파트별 설계 블록)

시스템 — 소진되는 염치

- 의도(Why): 원작의 '매양 얻을 염치'라는 제한을 매일의 선택 비용으로 만든다. [근거: source-text.txt U5; CONCEPT.md]
- 설계(How): 문별 누적 사용 횟수로 다음 비용을 올리고, 염치가 부족하면 사용할 수 없게 하며, 같은 문은 하루 한 번만 사용한다. [근거: state.js doorCost/doorStatus]
- 필요(What): 염치 잔량, 문별 기본 비용, 증가량, 누적 횟수, 닫힘 표시가 필요하다. [근거: config.js; state.js]
- 작업 방법: 기획이 비용을 정의하고 AI 구현이 판정과 화면 표시를 연결한 뒤 반복 사용 경로를 검증한다. [추정: 기존 순수 로직과 검증 구조에 맞춘 분담]
- 완료 기준: 같은 문을 다시 쓸 때 비용이 오르며 부족한 경우 자원을 받지 못한다. [근거: GAME_DESIGN.md §8]
- 리스크/대안: 판매로 염치가 회복되면 닫힌 문을 다시 쓸 수 있으므로 '영구 폐쇄'와 실제 잔량 판정을 구분한다. [근거: state.js sellThread/doorStatus]
- 근거: [근거: CONCEPT.md §2; config.js; state.js]

콘텐츠 — 비용 있는 선의와 지연 보상

- 의도(Why): 제비를 살리는 행동을 현재의 생계와 충돌시켜 원작의 선의를 체험하게 한다. [근거: CONCEPT.md §2]
- 설계(How): 당사실 판매는 15냥/염치 4를 주고, 구조는 이를 소모한 뒤 12일차 박씨 도착을 연다. [근거: config.js; state.js]
- 필요(What): 제비 선택, 당사실 보유, 구조 결과, 박씨 도착과 엔딩 문안이 필요하다. [근거: state.js; strings.ko.js]
- 작업 방법: 기획이 선택 전후 정보를 정리하고 AI가 상태와 장면을 연결한 뒤 판매, 구조, 방치 경로를 대조한다. [추정: 선택 분기를 누락 없이 구현하기 위한 절차]
- 완료 기준: 선택이 이후 처마, 박씨, 엔딩을 바꾸고, 사람 시연에서 대가를 인지하는지 확인한다. [근거: GAME_DESIGN.md §16; PLAYTEST_PROTOCOL.md]

- 리스크/대안: 즉시 구조하거나 지나치기만 한다면 판매 가치 전달을 조정하며, 감정 전달 성공은 자동 검사로 확정하지 않는다. [근거: GAME_DESIGN.md § 16]
- 근거: [근거: CONCEPT.md; state.js; PLAYTEST_PROTOCOL.md]

아트/사운드 — 상태가 보이는 민화

- 의도(Why): 수치만 읽지 않아도 빈곤과 소진을 장면에서 이해하게 한다. [근거: ART_DIRECTION.md § 1]
- 설계(How): 기력별 자세, 닫힌 문의 먹선과 글자, 당사실 소모 후 실패 제거를 사용하고 사건마다 절차 생성 타악을 배치한다. [근거: ART_DIRECTION.md; play.js; audio.js]
- 필요(What): 인물, 문, 박, 톱 도형과 한지 배경, 작업, 구걸, 구조, 개봉 음향이 필요하다. [근거: BUILD_BRIEF.md]
- 작업 방법: AI가 절차 자산을 제작하고 기획이 상태별 이미지와 음향 청감으로 기능을 확인한다. [추정: 기존 자산 제작 방식에 맞춘 검수 분담]
- 완료 기준: 닫힘, 소모, 구조 상태가 색을 제외한 문자/형태로도 구별된다. [근거: ART_DIRECTION.md § 4]
- 리스크/대안: 합성 음향의 국악적 인상은 미확인이므로 사람 시연 항목으로 남긴다. [근거: PLAYTEST_PROTOCOL.md]
- 근거: [근거: ART_DIRECTION.md; audio.js]

UI/데이터 — 판단을 가리는 정보 제거

- 의도(Why): 다음 행동의 비용과 하루 종료의 결과를 선택 전에 읽게 한다. [근거: GAME_DESIGN.md § 7/ § 13]
- 설계(How): 상단 자원, 대상 주변 비용, 하단 목표, 별도 반응 띠를 분리하고 상수, 상태, 문안을 파일 단위로 나눈다. [근거: hud.js; config.js; state.js; strings.ko.js]
- 필요(What): 한국어 문안, 작업/문 데이터, 상태별 비활성 이유, 문안 확대/움직임 감소 기능이 필요하다. [근거: BUILD_BRIEF.md; play.js]
- 작업 방법: 데이터부터 확정하고 상태 판정과 안내 문구를 연결한 뒤 최소 화면에서 중첩을 검사한다. [추정: 세션의 글자 중첩 수정 경험을 반영한 절차]
- 완료 기준: 자원 부족/오늘 완료/계절 제한을 구분하고 확대 상태에서도 핵심 정보가 가려지지 않는다. [근거: QA_REPORT.md; play.js]
- 리스크/대안: 최초 이용자 이해도는 기록상 미수행이므로 문구 존재 검사를 이해 성공으로 바꾸지 않는다. [근거: QA_REPORT.md § 10]
- 근거: [근거: hud.js; QA_REPORT.md]

7. 제작 단계(마일스톤)

단계	목표/산출물
제품/원작	제품 틀과 원작 규칙을 확정하고 PRODUCT_BRIEF/SOURCE_BIBLE을 작성한다. [근거: _progress.md]
컨셉/수치	후보 비교, 행동 루프, 계절, 문턱 검증을 거쳐 CONCEPT/GAME_DESIGN을 작성한다. [근거: _progress.md; S1]

단계	목표/산출물
표현/구현	ART_DIRECTION/BUILD_BRIEF를 기준으로 순수 규칙과 Phaser 장면을 연결한다. [근거: S1; BUILD_BRIEF.md]
검증/교부	실행, 엔딩, 재시작 증거와 QA_REPORT를 남기고 단일 HTML을 별도로 포장한다. [근거: S1; bundle-single-file.mjs]

8. 리스크와 결정이 필요한 사항

제비 앞의 망설임, 첫 이용자 이해도, 음향 청감은 사람 시연으로 남기며, 구현 진척 비율/부제 변경 이유/Antigravity 관여는 미확인으로 둔다. [근거: QA_REPORT.md; 00_제작기록정리.md] 이동 비용/막별 공간 제한/영구 폐쇄/최고 성과의 엔딩 반영은 문서와 코드의 차이를 먼저 정리한 뒤 변경 여부를 결정한다. [추정: 의도와 구현의 충돌을 숨기지 않기 위한 후속 절차]