

개인 프로젝트

흥부전 (소설->게임) 세부 기획서 / 웹드와 서사

7개 구역 / 3막 16일 / 제비 사건과 인물

문서 최초 작성	문서 최종 수정
20260804	20260804
박도원	박도원

목차

개요 - 2P

1. 목차
2. 로그
3. 문서 계층

현 상황 - 5P

1. 메인 확정 직후

세부 목표 - 6P

1. 월드/서사 목표

핵심 요소 - 7P

1. 월드/서사의 4요소

스토리 구조 - 8P

1. 3막 진행

레벨/맵 - 9P

1. 구역 연결과 콘텐츠

스토리 구조 - 10P

1. 제비 사건의 세 경로

인물 - 11P

1. 인물 층위

리스크 - 12P

1. 서사 리스크

필요한 작업 - 13P

1. 월드/서사 작업

완수 방안 - 14P

1. 완수 방안

개요 – 로그

순번	작성일	작성자	작성 내용	비고
1	2026-08-04	박도원	Ver 0.3 작성	3막 16일과 제비 사건 설계
2	2026-08-04	박도원	후반 축약 확정	놀부 보수박을 에필로그로 대체
3	2026-08-04	박도원	사건/엔딩 구현	제비, 박, 엔딩 상태 연결
4	2026-08-04	박도원	경로 검사	엔딩/재시작 경로 검사, 파트 도달
5				
6				

개요 – 문서 계층



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

현 상황 – 메인 확정 직후

있는 것

핵심 루프, 문, 당사실 규칙/원문 단서

근거 컨셉/메인 단계 결과

원작 처리 방침

놀부 후반은 에필로그로 축약하기로 정함

근거 짧은 루프 안에 별도 게임을 만들지 않음

제약

전투, 던전, 보스 없음, 인물별 독립 시스템 없음

세부 목표 – 월드/서사 목표



플레이어가 한 행동의 결과를 다음 계절과 엔딩에서 확인하는 3막 16일을 구성함.

7곳	3막	3종
구역(한 구역 = 한 화면)	16일 진행	엔딩

의도 원작 줄거리 재연보다 인과 체감을 우선함.

근거 짧은 생활경영 루프 안에 별도 게임을 만들지 않는다는 결정임.

핵심 요소 – 월드/서사의 4요소

계절 구조

봄, 여름, 가을로 안전한 노동 조합이 바뀜

의도 염치를 쓸 이유를 만듦

근거 나물이 1~4/12~13일에만 가능

제비 사건

8일차 낙하, 구조/지나침을 한 번만 확정

의도 선의를 손해 감수 결정으로 읽히게 함

구역 구조

7개 구역을 오가며 행동이 늘어남

의도 문을 오가는 이동 비용을 만듦

결산 회고

켠 박/굶은 날/닫힌 문을 엔딩에 되돌려 줌

의도 선택의 흔적을 읽게 함

스토리 구조 – 3막 진행

1

1막 1~4일

작업/끼니 학습, 염치 HUD는 잠금

의도 노동→급식→기력 연결을 먼저 익힘

2

2막 전반 5~7일

나물 제한, 문, 짚신, 이엉 해금

근거 안전 조합을 깨야 문을 씀

3

2막 후반 8~11일

제비 낙하와 당사실 선택

의도 생계와 선의 충돌

4

3막 12~16일

박씨 도착 또는 조기 종료, 톱질과 결산

레벨/맵 – 구역 연결과 콘텐츠

구역	연결	콘텐츠
마당	동산, 김동지, 들, 형님	멍석, 방아, 짚신, 잠자리, 제비집, 박
동산	마당	봄 나물, 박 덩굴
들	마당/장	가래질, 이엉, 무논
장	들	쌀 구입/당사실 판매
김동지 집	마당	짚 얻기 문
형님 집 / 읍내 관청	마당 / 형님 집	쌀 구걸 문 / 매품 선금 문

스토리 구조 – 제비 사건의 세 경로

구조

당사실 소모

12일차 박씨 도착, 박 개봉 경로가 열림

지나침

미구조

11일차 밤까지 미결이면 지나침 처리, 12일차 종료

판매

당사실 판매

구조 불가, 15냥과 염치 4를 얻고 박씨는 오지 않음

인물 – 인물 층위

인물	층위	게임 안 역할
흥부 아내/제비	핵심	당사실 원소유자 / 구조 여부가 3막과 엔딩을 가름
놀부	단선	구걸 문, 사용 횟수가 에필로그 문안을 바꿈
김동지/이방	단선	각각 문 하나, 비용 누적이 닫힌 문 수로 회고됨
자식 셋, 구렁이, 제비왕	배경	상태 없이 연출만 담당

리스크 – 서사 리스크

⚠ 설계 표의 구역 구성과 실제 나물 위치가 어긋남	→ 콘텐츠 표는 실제 위치를 기준으로 함
⚠ 구역은 먼저 방문할 수 있어 '새 지역이 열린다'는 설명과 다름	→ '새 행동이 가능해진다'로 설명함
⚠ 굶은 날짜 목록과 당시 열린 문은 저장하지 않음	→ 그 수준의 회고는 제공한다고 쓰지 않음

필요한 작업 – 월드/서사 작업

1
원작 근거 정리
각색 경계 확정

2
구역/날짜 전이
사건 일정 연결

3
제비/박
선택 상태 지속 구현

4
문안
막간/결산 문안

5
경계 검수
날짜 경계 확인

완수 방안

1

원문 단서

원작 사실과 게임 각색을 구분함

SOURCE_BIBLE

의도 각색 이유를 기록해 둠

2

날짜/구역

날짜 전이와 구역 상호작용을 연결함

state.js / config.js

근거 인과를 상태 의존성 순서로 둠

3

제비~엔딩

선택에서 엔딩까지 지속 상태를 구현함

state.js

4

경로 검사

엔딩 3종과 재시작 도달이 완료 기준

Puppeteer