

개인 프로젝트

까미의 모험 / 까미 둠 컨셉 기획서

같은 캐릭터의 두 장르 실험

문서 최초 작성	문서 최종 수정
20260802	20260803
박도원	박도원

목차

개요 - 2P

1. 목차
2. 로그
3. 문서 계층

현황 - 5P

1. 착수 시점의 보유/부족

시작 동기 - 6P

1. 시작 동기

목표 - 7P

1. 프로젝트 목표

핵심 요소 - 8P

1. 목적 달성의 핵심 요소

재미 요소 - 9P

1. 재미가 나오는 순간

주요 루프 - 10P

1. 코어, 인게임, 아웃게임 루프

비주얼 - 11P

1. 둠의 톤 레퍼런스
2. 두 작품의 톤 대비

제작 과정 - 13P

1. 제작 단계

제작 관리 - 14P

1. 제작 관리 방식
2. 제작 리스크

작업 계획 - 16P

1. 메인 기획 착수 전 작업

개요 – 로그

순번	작성일	작성자	작성 내용	비고
1	2026-08-02	박도원	Ver 0.1 작성	컨셉 초안
2	2026-08-02	박도원	범위 확정	모험 3스테이지, 둠 6웨이브+보스
3	2026-08-03	박도원	방향 확정	메인 기획 착수
4				
5				
6				

개요 – 문서 계층



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

현황 – 착수 시점의 보유/부족

착수 전이라 기획서, 코드, 에셋이 모두 없는 상태임.

있는 것

웹 프로토 제작 경험

브라우저에서 바로 여는 Canvas 2D 방식에 익숙함

근거 이전 웹 프로토 제작 경험(추정)

AI 구현 협업

코드는 AI가 쓰고 사람이 플레이로 확인하는 흐름임

없는 것/제약

외부 에셋

그림/음원 없음. 전부 코드로 만들어야 함

짧은 기간

이틀 안에 두 작품을 끝내야 함

근거 파일 수정일이 8/3~8/4(추정)

세계관 문서

두 작품의 관계가 정해지지 않음

시작 동기

상세한 제작 의도를 밝힌 기록은 없어 결과물에서 추정함.

하고 싶은 것

서로 다른 장르 시연

플랫포머와 FPS를 같은 방식으로 빠르게 만들어 봄

같은 이름의 정반대 사용

귀여운 주인공과 학살 대상을 한 캐릭터로 대비시킴

그렇게 하는 이유

즉시 시연

파일 하나를 열면 바로 플레이되는 형태가 필요함

근거 빌드/배포 부담 제거

장르 감각 확인

단순한 규칙으로도 쾌감이 나오는지 확인하려 함

목표 – 프로젝트 목표

파일 하나로 열리는 플랫포머와 FPS 두 장르 프로토를 이틀 안에 만들어 바로 시연함.

2	3 + 6	0
단일 HTML 프로토	모험 스테이지 + 둠 스테이지(보스 별도)	외부 에셋 파일

의도 장르가 달라도 같은 캐릭터가 성립하는지 빠르게 확인하려 함.

근거 단일 파일은 빌드/배포 부담이 없어 이틀 일정에 맞음.

핵심 요소 – 목적 달성의 핵심 요소

두 장르 프로토

쏘며 이동

모험의 개성

- 산탄 반동
- 가변 점프

빌드 선택

모험의 재도전 동기

- 주사위
- 아이템

과장된 타격감

둠의 쾌감

- 히트스캔
- 파티클

읽고 피하는 보스

둠의 절정

- 돌진 예고
- 엔딩 컷씬

에셋 없는 단일 파일

공통 제약

- 코드 생성 그래픽
- 합성 사운드

재미 요소 – 재미가 나오는 순간

순간의 강도 →

모험: 반동으로 구덩이 넘기

공중에서 쏘아 거리를 늘리는 순간

둠: 보스 처치 컷씬

슬로모션과 연쇄 폭사

모험: 주사위 굴림

면이 돌며 능력이 정해지는 기대감

둠: 군집 샷건 사격

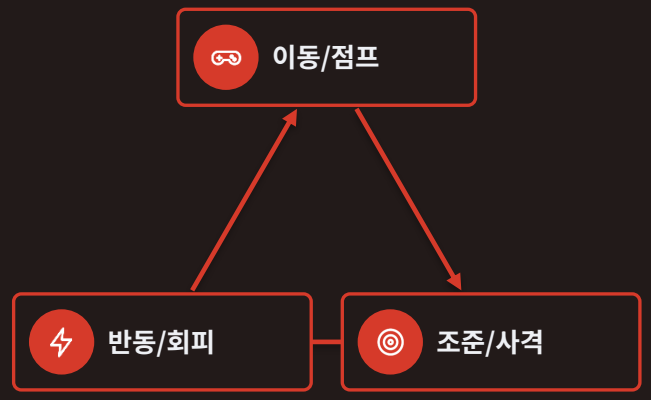
9발 산탄에 적이 터지는 반복 쾌감

작품 →

주요 루프 – 코어, 인게임, 아웃게임 루프

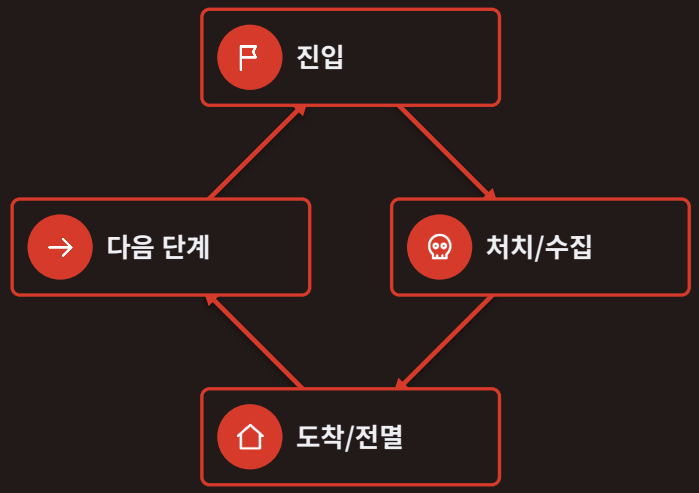
둠은 저장/성장 없는 단판이라 아웃게임 루프는 모험에만 둠.

코어 루프 (초 단위)



움직이며 쏘고 맞으면 피하는 반복임

인게임 루프 (스테이지 단위)



모험은 도착, 둠은 웨이브 전멸로 진행함

아웃게임 루프 (런 단위)



모험만 해당. 둠은 해당 없음(영구 성장 없음)

비주얼 – 둠의 톤 레퍼런스



목표 이미지 예시 — 둠 타이틀 톤

어두운 붉은 톤

붉은 비네트와 픽셀 고어를 지향함

근거 id Software의 DOOM 직접 참조

저해상도 픽셀

320x200 확대로 클래식 FPS 질감을 냄

비주얼 – 두 작품의 톤 대비

톤이 극단적으로 다른 점은 의도된 패러디 대비로 둠.

까미의 모험

밝고 둥근 카툰

벡터 드로잉과 둥근 형태로 그림

낮→노을→밤

스테이지마다 하늘 팔레트를 바꿈

까미 둠

어둡고 붉은 지옥

중앙 제단과 붉은 발톱 자국을 둠

문자 스프라이트

20x16 도트를 코드로 찍어 만듦

제작 과정 – 제작 단계

1

모험 코어

이동, 충돌, 쥐, 산탄

의도 조작감을 먼저 확정함

2

모험 확장

3스테이지/장비 선택

3

둠 렌더러

레이캐스터, 사격, 웨이브

4

둠 보스/엔딩

보스 AI, 컷씬, 결과

5

검증

실플레이 확인과 수치 조정

제작 관리 – 제작 관리 방식

항목	방식	이유
인원	1인 + AI 구현	코드는 AI, 확인은 사람이 맡음
일정	이틀, 작품별 하루	모험 8/3, 둠 8/4 완료가 목표임
버전	단일 파일 덮어쓰기	git 없이 즉시 실행/공유함
검수	브라우저 실플레이	완주와 피드백을 눈으로 확인함
도구	브라우저 + 텍스트 편집	빌드/외부 도구가 필요 없음

제작 관리 – 제작 리스크

⚠ 이틀 안에 두 작품을 끝내지 못함	→ 🛡 코어 루프가 끝까지 도는 범위로 고정함
⚠ 까미가 주인공인지 적인지 모호함	→ 🛡 별개 패러디로 두고 연결은 보류함
⚠ 에셋 없이 단조로운 화면이 됨	→ 🛡 파티클/카메라 흔들림 등 피드백으로 보완함

작업 계획 – 메인 기획 착수 전 작업

까미 설정 확정

주인공/적의 관계 정하기

범위 고정

모험 3스테이지, 둠 6웨이브+보스

기술 선택

Canvas 2D 단일 HTML로 결정

수치 초안

이동, 무기, 웨이브 값 정리

작업 계획 – 완수 방안

1

범위 확정

두 작품의 엔딩 조건을 정함

2

기술 확정

렌더링/물리 방식을 정함

3

목표 수치 정리

메인 기획의 입력으로 넘김