까미의 모험 / 까미 둠 — 컨셉기획서

> 재구성 기획서 (역설계) / 작성 기준 시점: 2026-08-03 (프로젝트 시작 시점) / 문서 버전: Ver 0.1 프로젝트 ID: P021 / 근거 수준: C / 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: 같은 캐릭터 "까미"를 한 번은 귀여운 샷건 플랫포머의 주인공으로, 한 번은 지옥 FPS의 학살 대상으로 세운 두 개의 단일 HTML 장르 실험.

기획 의도. - 모험은 "쉬운 입문형 플랫포머"를 목표로 한다. 말투가 "~해요"체이고 가시 낙하에 안전 지점 복귀를 둔다. [근거: kkami-adventure/index.html 854행, 1089~1119행] [추정: 문구 어조와 관용 설계에서 읽은 난이도 의도] - 모험의 재미는 점프 위에 얹은 샷건과, 출발 전 주사위/아이템으로 빌드를 정하는 가벼운 로그라이트 맛이다. [근거: kkami-adventure/index.html 538~598행, 1936~1945행] - 둠은 "과장된 타격감과 파괴 쾌감"을 목표로 한다. 안내문이 "까미를 쏘면 붉게 터지며 산산조각 난다"고 약속한다. [근거: kkami-doom.html 40~41행] - 두 작품 모두 외부 에셋 없이 한 파일로 실행되어 즉시 시연 가능한 프로토타입이다. [근거: kkami-adventure/index.html, kkami-doom.html] [추정: 공유/시연 목적] - 상세한 제작 의도를 밝힌 문서/대화는 없다. 기록 없음.

2. 타깃, 플랫폼, 엔진, 범위, 인원, 도구

항목	까미의 모험	까미 둠
플랫폼	웹(브라우저), 터치 버튼 지원	웹(브라우저), 키보드+마우스
엔진	순수 JavaScript + Canvas 2D, 960x540 논리 해상도	순수 JavaScript + Canvas 2D 소프트웨어 레이캐스터, 320x200
범위	3스테이지(초록 언덕/노을 숲/별밤 절벽)	6스테이지 + 최종 보스 + 엔딩
인원/도구	1인(사용자) + AI 추정, 인원 기록 없음	동일
[근거: kkami-adventure/index.html 252행, 307~392행, kkami-doom.html 52행, 447~449행] 인원/도구는 [추정: 단일 파일 구성과 주석 스타일].		
- 타깃 플레이어층은 기록 없음. 모험은 터치 UI와 쉬운 문구로 폭넓은 캐주얼을, 둠은 키보드/마우스를 쓰는 PC 이용자를 상정한 것으로 읽힌다. [추정: 입력 방식 차이]		

3. 핵심 재미와 차별점

- 모험: 점프/이단 점프/밟기와 산탄 반동이 한 입력계에서 섞이는 "움직이며 쏘는" 플랫포머. 샷건 반동이 플레이어를 밀어 이동 수단이 된다. [근거: kkami-adventure/index.html 1057행]

- 모험의 차별점: 주사위 4종 x 6면 + 아이템 7종으로 매 판 빌드가 달라진다. [근거: kkami-adventure/index.html 538~598행]
- 둠: 샷건 9발 산탄/체인건, 질주, 보스 돌진 회피의 단순한 아케이드 FPS. 파티클/화면 번쩍임/히트스톱을 합친 과장된 피드백이 차별점이다. [근거: kkami-doom.html 441~446행, 609~645행]
- 레퍼런스: 둠은 제목/320x200 해상도, 더블배럴, 체인건, 레이캐스팅에서 id Software의 DOOM을 직접 참조한다. [근거: kkami-doom.html 2행, 52행, 441~446행] 모험의 직접 레퍼런스는 기록 없음(코인 대신 생선을 쓰는 마리오류 플랫포머 문법으로 읽힘). [추정: 코인/이동 발판/가시 타일 문법]

4. 세계관, 톤, 아트 방향

- 모험: 밝고 둥근 카툰 톤. 스테이지마다 하늘/언덕 팔레트를 바꿔 낮(초록 언덕)/노을(노을 숲)/밤(별밤 절벽)으로 "집으로 돌아가는 하루"를 표현한다. 부제 "까미의 첫 산책", "해가 지기 전에", "집으로 가는 길", 목표가 "집(G)". [근거: kkami-adventure/index.html 307~391행, 220행]
- 둠: 어둡고 붉은 지옥 톤. 붉은 발톱 자국이 난 중앙 "까미 제단", 붉은 비네트, 픽셀 고어. 결말 문구 "지옥은 조용해졌다. 당신은 살아남았다." [근거: kkami-doom.html 283~297행, 350행, 1464~1468행]
- 고어 요소는 파티클/화면 효과 수준이며 이 문서는 시스템 수준으로만 다룬다.
- 두 톤이 극단적으로 다른 점은 의도된 패러디 대비로 읽히나 확인 기록은 없다. [추정: 동일 이름의 상반된 사용]

5. 게임 흐름 개요

- 모험: 타이틀 -> 장비 선택(주사위 1회 굴림 + 아이템 1개) -> 스테이지 1~3 진행(생선 수집, 쥐 처치, 도착 지점 도달) -> 클리어 화면(생선, 처치, 기록, 하트) -> 전체 클리어 후 총 기록. 패배 시 같은 스테이지 재시작 또는 장비 다시 고르기. [근거: kkami-adventure/index.html 1820~1845행, 1121~1143행, 210~216행]
- 둠: 타이틀 클릭 -> 스테이지 1~6 웨이브(전멸 시 다음) -> 7번째에 보스 강림 -> 처치 시 슬로모션 컷씬 -> GAME CLEAR 결과(스테이지/처치 수/남은 체력, 시간, 등급). 사망 시 즉시 재시작. [근거: kkami-doom.html 485~531행, 684~691행, 1571~1621행, 1447~1459행]

6. 제작 방향 (파트별 설계 블록)

시스템 — 모험의 이동/전투 물리

- 의도(Why): 짧은 3스테이지에서 조작 자체가 쾌감이 되도록 한다.
- 설계(How): 가속/마찰 기반 이동, 코요테 타임 0.1초와 점프 버퍼 0.13초로 입력을 관대하게 처리한다. 점프 키를 누르는 동안 상승 중력은 낮추어 가변 점프를 만든다. 고정 스텝 1/120초로 갱신한다. 대안(프레임 의존 물리)은 기기별 점프 높이가 달라져 택하지 않았다고 읽힌다. [근거: kkami-adventure/index.html 770~789행, 746행] [추정: 선택 이유]
- 필요(What): 타일 충돌 해소, 일방통행 발판, 이동 발판 탑승.
- 작업 방법: AI가 구현 -> 플레이 확인 -> 수치 조정. 산출물은 `index.html`.
- 완료 기준: 3스테이지를 끊김 없이 완주 가능.
- 리스크/대안: 실제 완주 검증은 미확인. 스테이지별 플레이 테스트 필요.
- 근거: [근거: kkami-adventure/index.html 683~726행, 770~789행]

시스템 — 장비 선택(주사위/아이템)

- 의도(Why): 짧은 런에 재도전 동기와 빌드 차이를 준다.
- 설계(How): 4종 주사위(불꽃 화력, 물결 생존, 바람 기동, 황금 행운) 중 하나를 굴려 6면 중 임의 능력 1개를 받고, 아이템 7종 중 1개(또는 없음)를 더한다. 모두 `baseBuffs()` 변수에 가감한다. 연출상 면이 14회 돌며 소리가 커진다. 대안(고정 직업)은 반복 재미가 작아 택하지 않았다고 읽힌다.
- 필요(What): 능력 변수 목록, 선택 UI, 굴림 연출.
- 작업 방법: 데이터 배열 정의 -> UI 생성 -> `startRun()`에서 합산.
- 완료 기준: 어느 조합도 시작 가능, 생존/화력 능력이 실제로 적용.
- 리스크/대안: 조합 밸런스 미검증(황금 3배 생선은 점수 외 이득이 없음).
- 근거: [근거: kkami-adventure/index.html 515~598행, 1859~1945행] 설계 이유는 [추정: 로그라이트 장비 선택 문법]

콘텐츠 — 모험 3스테이지

- 의도(Why): 낮->노을->밤으로 진행감과 난이도 곡선을 표현한다.
- 설계(How): 폭 70/76/84 타일, 높이 15타일. 문자 기반 타일 맵을 `row()`로 선언하고 가시/이동 발판(M 좌우, V 상하)/쥐를 단계적으로 추가한다. 상세는 03 문서.
- 필요(What): 스테이지 맵 문자열, 테마 팔레트.
- 작업 방법: 맵 데이터 편집 -> 구덩이 폭/발판 높이 검증.
- 완료 기준: 3스테이지 모두 도착 지점 도달 가능.
- 리스크/대안: 완주 가능 여부 미확인.
- 근거: [근거: kkami-adventure/index.html 289~392행]

시스템/콘텐츠 — 둠의 웨이브와 보스

- 의도(Why): 단순 규칙(웨이브 전멸 -> 다음)으로 학살의 반복 쾌감을 만들고, 마지막에 절정을 둔다.
- 설계(How): 스테이지 n의 수는 `min(40, 7+3.5n)`(정수 절사)로 10, 14, 17, 21, 24, 28마리, 체력, 속도, 피해는 단계별로 증가. 7번째 웨이브에서 3x3 빈 공간 후보 중 플레이어와 5.5~15 칸 거리에 보스를 두고 호위 9마리를 붙인다. 보스 체력 2000. 상세는 02/03 문서.
- 필요(What): 스폰 지점, 픽업 지점, 보스 AI.
- 작업 방법: 수치 조정은 플레이로 확인.
- 완료 기준: 보스 처치 후 컷씬과 결과 화면 도달.
- 리스크/대안: 반복 맵으로 지루할 수 있음.
- 근거: [근거: kkami-doom.html 447~546행]

아트, 사운드, UI

- 의도(Why): 에셋 없이 개성 있는 룩과 소리를 만든다.
- 설계(How): 둠은 20x16 문자 스프라이트와 64x64 절차 텍스처, 모험은 Canvas 벡터 드로잉, 사운드는 둘 다 WebAudio 합성(오실레이터/노이즈). UI는 모험이 HTML 오버레이, 둠이 저해상도 Canvas HUD.
- 필요(What): 팔레트, 합성 음 목록(둠 17종 SFX, 모험 10종).

- 작업 방법: 코드로 생성 -> 청취/시각 확인.
- 완료 기준: 모든 행동에 시청각 피드백이 있음.
- 리스크/대안: 음량 균형 미검증.
- 근거: [근거: kkami-doom.html 94~320행, 410~436행, kkami-adventure/index.html 395~450행]

7. 제작 단계(마일스톤)

단계	목표	산출물	상태
M1	모험 코어(이동, 충돌, 쥐, 산탄)	플레이 가능한 1스테이지	[근거: kkami-adventure/index.html] 구현됨
M2	모험 3스테이지 + 장비 선택 + 클리어 흐름	`index.html` 최종	구현됨(2026-08-03)
M3	둠 렌더러, 사격, 웨이브	레이캐스터, 적 AI	구현됨
M4	둠 보스, 컷씬, 결과	`kkami-doom.html` 최종	구현됨(2026-08-04)
M5	실플레이 검증, 밸런스, 후속	없음	paused
단계 구분은 [추정: 파일 구조와 기능 순서에서 재구성]. 실제 일정 기록 없음.			

8. 리스크와 결정이 필요한 사항

- 까미를 주인공으로 둘지 적으로 둘지, 두 작품을 하나의 세계관으로 묶을지 결정이 필요하다(00 문서 6장 참조).
- 둠 S등급 기준(150)이 최대 처치 수 124를 넘는다. 기준을 낮추거나 소환 수를 늘려야 한다. [근거: kkami-doom.html nextWave, drawVictory]
- 둠은 맵 하나 반복이므로 스테이지별 변화(맵/적 종류)가 필요한지 결정.
- 모험은 스테이지 3개뿐이라 확장 여부와 주사위 밸런스 검증이 필요.
- 두 작품 모두 실행/완주 검증이 없다. 완성도는 미확인.