

개인 프로젝트

딥웰
컨셉 기획서

원통형 초고층 / 탐사 익스트랙션 2D 플랫포머

문서 최초 작성	문서 최종 수정
20260828	20260831
박도원	박도원

목차

개요 – 2P

1. 목차
2. 로그
3. 문서 계층

현황 – 5P

1. 착수 직전 상황

시작 동기 – 6P

1. 시작 동기
2. v0.2에서 v0.3으로의 전환

목표 – 8P

1. 프로젝트 목표

핵심 요소 – 9P

1. 핵심 요소 4가지

재미 요소 – 10P

1. 재미가 생기는 순간
2. 위험과 보상의 배치

주요 루프 – 12P

1. 코어, 인게임, 아웃게임 루프

비주얼 – 13P

1. 홀 레퍼런스
2. 비주얼 기준 초안

제작 과정 – 15P

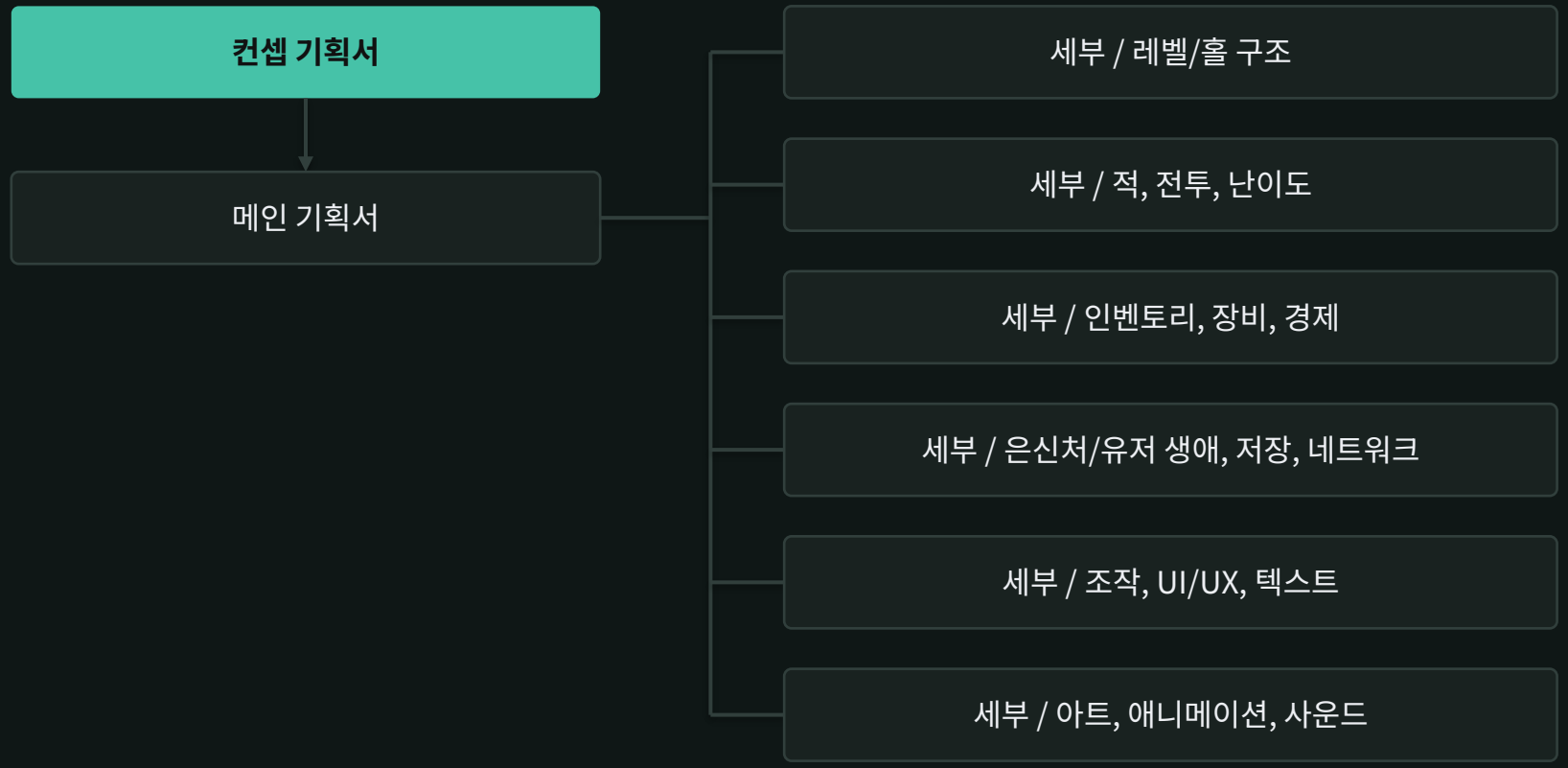
1. 마일스톤 M0~M6
2. 리소스 제작 흐름

제작 관리 – 17P

개요 – 로그

순번	작성일	작성자	작성 내용	비고
1	2026-08-28	박도원	Ver 0.1 작성	컨셉 초안
2	2026-08-29	박도원	레퍼런스/톤 정리	홀 이미지/비주얼 기준
3	2026-08-30	박도원	구조 개편 합의	셀 그리드에서 홀 + 링 복도로
4	2026-08-31	박도원	기획서 v0.3 확정	메인 기획 착수 조건 충족
5				
6				

개요 – 문서 계층



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

현황 – 착수 직전 상황

코드/리소스는 없고 기획서 v0.2 초안과 레퍼런스만 있는 시점임.

가진 것

기획서 v0.2 초안

셀 그리드 던전 + 영구 개통 구조의 초안임

근거 v0.3 변경 사항이 v0.2 대비로 적혀 있음

홀 레퍼런스 이미지

원통 홀/곡선 층/발광 광원 레퍼런스가 있음

근거 docs/ref 이미지

웹 프로토 경험

Phaser, Vite, TypeScript 조합으로 만들어 본 경험이 있음

근거 이전 웹 프로젝트 경험으로 범위를 가늠함

없는 것 / 제약

빌드, 작화, 오디오, 서버 없음

임시 리소스로 규칙부터 검증해야 함

기획 1인 + AI 에이전트

구현/문서 정리를 AI가 맡는 1인 체제임

의도 물량보다 규칙 검증에 집중하려 함

수 일 단위 기간

다음 단계(메인 기획)까지 며칠 안에 확정해야 함

시작 동기

제한된 숨 안에 거대한 건물을 직접 건너 물자를 챙겨 나오는 익스트랙션을 웹 2D로 만들어 보고 싶었음.

시간

생명유지가 줄어드는 압박

깊이

방호복이 줄어드는 압박

수직

홀을 건너는 이동

의도 복귀 판단과 수직 이동을 한 게임의 정체성으로 묶으려 함.

근거 익스트랙션은 잃을 것과 가져갈 것의 선택이 핵심인 장르임.

시작 동기 – v0.2에서 v0.3으로의 전환

v0.2 초안의 한계

셀 그리드 던전

건물이 아니라 던전처럼 읽혀 공간감이 약함

계정 영구 개통

진행이 계정에 쌓여 잃는 긴장이 약해짐

v0.3 전환 방향

중앙 홀 + 링 복도

원통 평면을 홀과 복도로 나눠 번역함

의도 건너는 공간과 뒤지는 공간을 분리함

열쇠는 소지품

진행이 인벤토리에 있어 사망 시 잃게 함

근거 중계 층/영구 개통 폐기 결정

목표 – 프로젝트 목표

돌아갈까, 더 갈까를 매 순간 고민하게 하는 탐사 루프와 수직 홀 이동을 브라우저에서 끝까지 플레이되는 테스트판으로 증명함.

5~15분	왕복 1회	M0~M4
런 1회 길이(측정 기준)	G1 방호복 1F/B1 완주	테스트판 범위

의도 규칙이 재미있는지를 실제 입력으로 검증하는 것이 첫 목표임.

근거 작화/밸런스 완성 전에 루프 검증이 선행되어야 함.

핵심 요소 – 핵심 요소 4가지

딥웰의 정체성

이중 압박

시간과 깊이를 따로 줄여 복귀 판단을 만듦

- 생명유지(시간)
- 방호복(깊이)

수직 이동

홀 건너기를 이동 자체의 재미로 삼음

- 제트팩/낙하산
- 진자 로프

잃는 이야기

사망 스냅샷이 타인의 시체가 됨

- 보안 컨테이너
- 시체 스냅샷

열쇠와 짐

진행이 소지품에 있어 욕심에 대가가 생김

- 열쇠 22종
- 무게/그리드

재미 요소 – 재미가 생기는 순간

돌아갈까 더 갈까

게이지가 줄수록 선택이 무거워짐

의도 복귀 판단 자체를 재미로 삼음

홀 건너기

로프/낙하산으로 공동을 건너는 쾌감임

의도 이동 체감이 정체성임

열쇠 획득

시간을 줄여 주는 소지품을 얻는 순간임

의도 갖고 싶은 소지품으로 설계함

남의 시체 발견

타인의 장비가 단서이자 보상이 됨

의도 비동기 흔적으로 소셜 재미를 줌

재미 요소 – 위험과 보상의 배치

획득 가치 →

관리실 열쇠

고정 스폰, 가는 길이 위험함

금고 8초 개방

큰 보상, 긴 노출 시간임

서랍 0.8초

짧게 챙기는 안전한 소득임

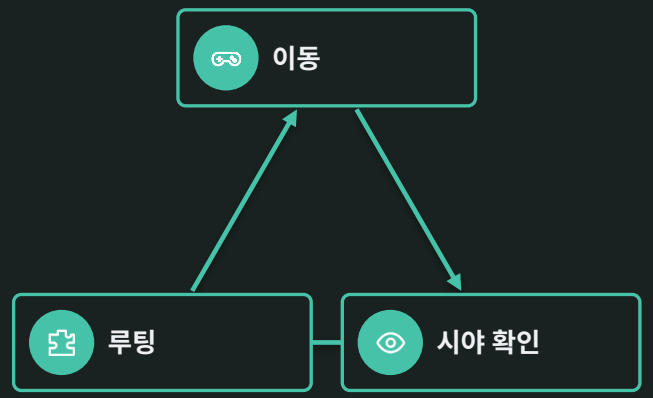
확인사살 1.5초

안전 확보 대가로 시간을 씀

위험 노출 시간 →

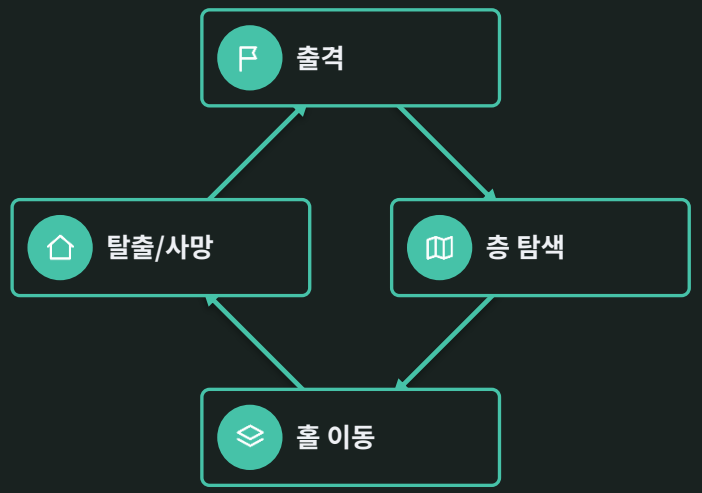
주요 루프 – 코어, 인게임, 아웃게임 루프

코어 루프 (초 단위)



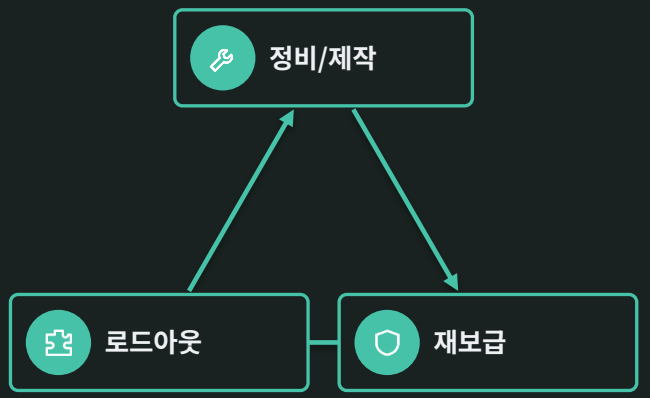
움직이며 위험을 읽고 컨테이너를 뒤짐

인게임 루프 (런 단위)



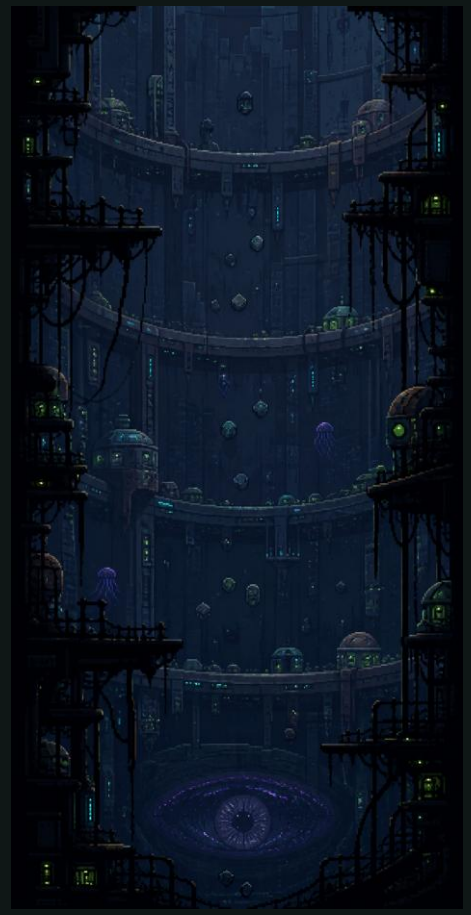
시간/방호복이 닳기 전 복귀를 판단함

아웃게임 루프 (회차 단위)



전부 잃어도 다시 나갈 수 있게 함

비주얼 – 홀 레퍼런스



레퍼런스 이미지 — 중앙이 뚫린 원통 홀, 곡선 층, 어둠 속 발광 광원

정보 부족의 공포

어둠과 반쯤 보이는 실루엣으로 위협을 만듦

의도 캐릭터는 귀엽게, 세계가 위협하게 함

원통 구조

10층 높이 공동을 홀로 삼음

근거 폰테 시티형 원통 레퍼런스

저채도 배경

구역별 단색 램프, 아이템은 고채도임

비주얼 – 비주얼 기준 초안

항목	기준	이유
캐릭터	2.2~2.5등신 픽셀, 큰 헬멧 바이저	귀여움과 위협의 대비를 만듦
배경	저채도 + 구역별 단색 램프	고채도 아이템이 먼저 읽히게 함
등급색	G0 회색~G5 주황 6색 팔레트	아이콘 테두리/방호복 색을 통일함
오염 표현	발광 슬라임/픽셀 노이즈, 유혈 금지	공포를 정보 부족으로만 만듦
해상도	16:9 논리 해상도, 타일 16px 기준	수치는 메인 기획에서 확정함

제작 과정 – 마일스톤 M0~M6

순번	작성일	작성자	작성 내용	비고
1	M0 / 2주	박도원	이동 프로토	컨트롤러, 대쉬, 진자 로프/제트팩 검증
2	M1 / 2주	박도원	홀 프로토	수직 홀, 낙하, 시야, 가장 먼저 검증함
3	M2 / 3주	박도원	코어 루프	이중 압박, 인벤토리, 탈출
4	M3 / 3주	박도원	던전 생성	링/홀 생성기, 열쇠, 적 3종
5	M4 / 3주	박도원	메타	은신처, 제작, 재보급, 시체 스냅샷
6	M5~M6	박도원	소셜/폴리시	리더보드, 적 6종, 오디오, 밸런싱

제작 과정 – 리소스 제작 흐름

1

임시 도형

스크립트로 임시 리소스를 생성함

래스터라이저

2

발주서

규격을 발주서 블록으로 정리함

docs/orders

3

작화 교체

같은 경로에 덮어써 코드 변경 없이 반영함

4

검증

규격 검증기로 해상도/프레임을 점검함

validate 스크립트

제작 관리 – 관리 방식

항목	방식	이유
일정	마일스톤 7단계, 각 단계에 검증 질문 1개	재미 검증 없이 다음 단계로 가지 않기 위함
버전	기획서 정본 1개 + 개정 절(§ B-n) 기록	플레이 중 발견한 변경을 원인과 함께 남기려 함
검수	단위 테스트 + 실제 브라우저 자동화 + 스크린샷	AI 구현 결과를 증거로 확인하려 함
도구	Phaser 3, Vite, TypeScript, Node 스크립트	웹 배포와 빠른 반복에 맞춤
인수인계	BUILD_BRIEF/CONTINUATION 문서	AI 에이전트가 바뀌어도 이어 가려 함

제작 관리 – 주요 리스크

⚠ 홀이 지루한 이동 구간이 됨	→ 🛡 M1에서 가장 먼저 검증하고 장비 없이도 완주 가능하게 함
⚠ 50층 밸런싱 실패	→ 🛡 수치를 데이터로 분리하고 단위 테스트로 곡선을 점검함
⚠ 1인 물량 병목	→ 🛡 테마 색 램프 변주와 임시 리소스 파이프라인을 씀
⚠ 시체 기록 치팅	→ 🛡 서버 권위 검증은 범위 밖으로 두고 비공식 표시로 대응함

작업 계획 – 메인 기획 착수 전 작업

1

구조 확정

홀 + 링 복도, 분리형 씬 구조를 문서로 확정함

2

압박 수식

생명유지/방호복 소모 공식 초안을 정함

3

열쇠 규칙

열쇠 소지품 규칙과 사망 처리를 정함

4

기술 선택

엔진, 물리, 로프 방식 후보를 비교함

작업 계획 – 완수 방안

작업	방법	완료 기준
구조 확정	v0.3 기획서에 변경 사항을 명시함	v0.3 확정 문서 1부
압박 수식	오염계수 구간식을 표로 작성함	층별 계수 표 1개
열쇠 규칙	홀 출입 시 열쇠 필요 조건을 정리함	사망/보존 규칙 표
기술 선택	Verlet 체인과 진자 제약을 비교함	채택안과 이유 기록