딥웰(Deepwell) — 컨셉기획서

> 재구성 기획서 (역설계) / 작성 기준 시점: 2026-08-31 (프로젝트 시작 시점) / 문서 버전: Ver 0.1 프로젝트 ID: P017 / 근거 수준: A / 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: "생명유지장치의 남은 시간만큼만, 당신은 이 건물의 주인이다." 중앙이 뚫린 원통형 초고층 구조물에 들어가 물자를 챙기고 시작 지점으로 직접 돌아오는 2D 사이드뷰 익스트랙션. [근거: DEEPWELL_기획서_v0.4.md § 1.1]

기획 의도. - 시간과 깊이를 따로 압박한다. 생명유지는 층과 무관하게 초당 1.0씩 줄고(얼마나 오래), 방호복은 오염계수에 비례해 줄어든다(얼마나 깊이). "돌아갈까, 더 갈까"를 매 순간 고민하게 만드는 것이 목적이다. [근거: DEEPWELL_기획서_v0.4.md § 3.3, § 12 M2 검증 질문] - 수직 이동 자체를 재미로 삼는다. 중앙 홀은 10층 높이의 공동이고, 제트팩, 낙하산, 진자 로프로 건너는 경험이 게임의 정체성이다. [근거: v0.4 § 5.2, § 12] - 잃는 것이 곧 이야기가 되게 한다. 사망하면 장비와 열쇠를 잃고, 그 스냅샷이 다른 플레이어의 시체가 된다. 남의 흔적이 재미를 더하는지가 소셜 목표다. [근거: v0.4 § 7.4, § 12 M5] - 계정 영구 진행을 두지 않는다. 열쇠도 소지품이다. 진행은 인벤토리에 있어야 한다는 v0.3의 원칙이다. [근거: v0.3 § 0 변경 1] - 위험은 형태가 아니라 정보 부족에서 나온다. 어둠, 화면 밖 소리, 반쯤 보이는 실루엣으로 공포를 만들고, 캐릭터는 귀엽게 유지한다. [근거: v0.4 § 1.3]

2. 타깃, 플랫폼, 엔진, 범위, 인원, 도구

- 플랫폼: 데스크톱 브라우저(Windows). 모바일은 v2 이후. 세션 1회 5~15분. [근거: v0.4 § 1.2]
- 엔진: Phaser 3.90.0, TypeScript, Vite 8.2.2, Node 24. 자체 컨트롤러와 자체 로프 수학, Matter.js는 쓰지 않는다. [근거: BUILD_BRIEF.md, v0.4 § 10.1]
- 범위: 지상 1~50F, 지하 B1~B50. 로드맵은 약 20주 + 콘텐츠 제작을 가정한다. [근거: v0.4 § 1.2, § 12]
- 인원/도구: 1인 개발 병목을 전제로 AI 에이전트가 구현/기획 정리를 맡았다. 임시 리소스는 도형 래스터라이저로 생성, 작화는 외주/발주서 형태를 전제했다. [근거: v0.4 § 13, README.md, docs/orders]
- 백엔드: 기획서는 Firebase 확정, UI는 React DOM 오버레이, 로컬은 IndexedDB(Dexie)로 적는다. 구현은 localStorage 대체가 확인되고 Dexie 사용은 미확인이다. [근거: v0.4 § 10.1, README.md]

3. 핵심 재미와 차별점

- 플레이어 판타지: 제한된 숨(시간)으로 거대한 폐건물을 직접 건너 물자를 챙겨 나오는 시굴자. [추정: 한 줄 피치와 코어 루프 구성에서]
- 차별점 1. 열쇠 22종이 문을 연다. 열쇠는 소모되지 않지만 사망 시 사라지고, 들어간 문으로 나올 때도 필요하다. 갖고 싶은 소지품이 되도록 한 설계다. [근거: v0.4 § 5.3, § 12 M3]
- 차별점 2. 탈출은 시작 지점으로 직접 돌아오는 방법 하나뿐이다. 지상은 올라가고 홀에서 뛰어내려 복귀하며, 지하는 내려가고 직접 올라와야 한다. 지상/지하의 비대칭이 복귀 부담의 성격을 갈라놓는다. [근거: v0.4 § 5.5, § 5.9]

- 차별점 3. 보안 컨테이너로 사망 시 보존할 물건을 고른다. 두 개까지 장착한다. [근거: v0.4 § 4.2]
- 레퍼런스: 폰테 시티형 원통 구조(v0.3 변경 근거), 캐릭터 프레이밍은 "노이타 계열". 홀 레퍼런스 이미지는 `docs/ref/`. [근거: v0.3 § 0, constants.ts, v0.4 § 11]

4. 세계관, 톤, 아트 방향

- 무대: 근미래 디스토피아의 원통형 초고층 주거/복합 구조물. 로비/상업(1~9F)부터 연구/의료, 상층, 지하 설비, 저장고, 폐기 처리장/심층까지 8개 구역 테마. [근거: v0.4 § 5.5]
- 아트: 2.2~2.5등신 픽셀 캐릭터, 큰 헬멧 바이저, 고채도 캐릭터/아이템과 저채도 배경 + 구역별 단색 램프. 적은 귀여운 비율로 비정상적으로 움직인다. 유혈/고어는 금지하고 오염은 발광 슬라임/픽셀 노이즈로 표현한다. [근거: v0.4 § 1.3]
- 등급 6색(G0 회색~G5 주황)이 아이콘 테두리와 방호복 팔레트를 통일한다. [근거: v0.4 § 2]
- 톤: 아이템 설명문은 광고 문구가 아닌 "여러 번 써 본 사람의 현장 메모". [근거: 00_공통규격.md § B-11]

5. 게임 흐름 개요

```
[은신처] 정비, 로드아웃, 열쇠 → 1F 로비 출격
→ [층 씬] 링 복도 탐색/컨테이너 루팅 → 홀 진입문 또는 오른쪽 계단실
→ [홀 씬] 계단, 사다리, 장비로 수직 이동 → 열쇠로 진출
→ 시작 지점 E 2초 홀드 탈출(소지 유지) / 사망(보안 컨테이너만 보존)
→ [은신처] 창고 정리, 분쇄, 제작, 재보급 → 재출격
```

[근거: v0.4 § 1.4, § 5.9, 탐사_결산과_바닥_물건.md] 출격 시에만 서버와 시체/리더보드를 교환한다. [근거: v0.4 § 10.9]

6. 제작 방향 (파트별 설계 블록)

시스템 파트 — 이중 압박과 복귀 판단

- 의도(Why): 시간(층 무관)과 방호복(층 비례)을 분리해 체류와 깊이를 따로 계산하게 하고, 복귀 판단을 핵심 재미로 만든다.
- 설계(How): 생명유지 소모 1.0초/초, 방호복 소모 0.15×오염계수÷방호계수. 오염계수는 d=층 서수−1에 대해 구간식(d 0~9 끝 1.90 … d 40~49 끝 11.40)으로 둔다. 체력은 없애고 피해를 방호복에 모은다. 별도 관리인 추적자는 같은 압박의 중복이라 제외했다. [근거: v0.4 § 3.3, 00_공통규격.md § B-5, § B-7]
- 필요(What): 오염 곡선 JSON, 방호복 6등급 표, `RunState` 싱글턴.
- 작업 방법: 수치는 로컬 데이터로 분리 → 단위 테스트(`contamination.test.ts`) → 왕복 시간 측정 순.
- 완료 기준: G1로 1F/B1 왕복, G3으로 중층 왕복이 5~15분 안에서 끝난다.
- 리스크/대안: 수치가 임시이며 `safeDepth` 경고 6개가 남아 있다. 곡선을 데이터로 분리해 조정한다. [근거: 밸런스_초안 § 7, CONTINUATION_2026-09-04.md]
- 근거: [근거: DEEPWELL_기획서_v0.4.md, 00_공통규격.md]

콘텐츠 파트 — 링 복도 층과 수직 홀

- 의도(Why): 원통 평면을 사이드뷰로 번역하고, 홀을 "건너는 공간", 층을 "뒤지는 공간"으로 분리해 두 가지 긴장을 만든다.
- 설계(How): 층 씬은 링을 좌우로 펼친 복도(14~18칸). 홀 씬은 10층 단위 수직 공동. 두 씬은 Phaser 씬으로 완전 분리하며 전환 중에도 타이머가 흐른다. 홀은 이동 적 없이 붕괴, 증기, 감전, 추락, 최하부 오염만 둔다. [근거: v0.4 §5.1~5.4, §10.2]
- 필요(What): 링 생성기, 홀 생성기, 프리팹(층 160/홀 30 제안), 도달성 검증기.
- 작업 방법: 시드 RNG로 지형 고정 → 도달성 플러드필 → 샘플 층 측정. 상세는 03 레벨구조.
- 완료 기준: 장비 없이 계단/사다리만으로 홀 완주, 14개 샘플 층 미도달 방 0.
- 리스크/대안: 홀이 지루한 이동 구간이 될 수 있어 M1에서 가장 먼저 검증한다. [근거: v0.4 §12~13]
- 근거: [근거: DEEPWELL_기획서_v0.4.md, 00_공통규격.md §B-10]

아트 파트 — 귀여움과 위협의 대비

- 의도(Why): 사랑스러운 캐릭터를 위협하는 세계로 공포를 만든다.
- 설계(How): 논리 해상도 960×540, 타일 16px, 플레이어 48px, 아이템 32px. 등급은 팔레트 변주로 처리하고 개별 PNG를 원본, 아틀라스를 빌드 산출물로 둔다. 실제 작화는 같은 경로 덮어쓰기로 코드 변경 없이 반영한다. [근거: README.md, v0.4 §11]
- 필요(What): 플레이어 118프레임, 적 134프레임, 타일 1,200종 제안, 배경 28장, VFX 40종(제안).
- 작업 방법: 임시 도형 리소스 → 발주서 → 작화 교체 → 검증기.
- 완료 기준: 리소스 규격 검증기 통과, 최종 작화는 미완이다.
- 리스크/대안: 1인 물량 병목 → 테마 8세트 색 램프 변주, 상하체 분리. [근거: 리소스_명세_v0.4.md, v0.4 §13]
- 근거: [근거: DEEPWELL_리소스_명세_v0.4.md]

사운드 파트

- 의도(Why): 화면 밖 소리와 앰비언스로 정보 부족의 공포를 만든다.
- 설계(How): 제안 151클립(BGM 8, 앰비언스 9, 발소리 20 등), 홀 리버브 프리셋 1. 소음 시스템 삭제 후에도 효과음과 호러 앰비언스는 유지한다. 관리인 추격곡은 제외. [근거: 리소스_명세 §4, v0.4 §5.8]
- 필요(What): WAV 원본, OGG/M4A 변환, 약 9MB 목표(측정 전 확정 금지).
- 작업 방법: 기록 없음. 구현 여부 미확인.
- 완료 기준: 목록 클립 연결. 미확인.
- 리스크/대안: 기록 없음.
- 근거: [근거: DEEPWELL_리소스_명세_v0.4.md §4]

UI 파트

- 의도(Why): 그리드 인벤토리와 정비/결산 화면이 루프의 절반이므로 읽기 쉬운 한 화면이 필요하다.
- 설계(How): 장비창은 몸에 걸친 위치대로 배치, 컨테이너 내용은 오른쪽 열, Tab/Esc/×/바깥 클릭으로 닫는다. HUD는 생명유지, 방호복, 스태미나. 작은 창은 전체 화면을 축소한다. 상세는 03 조작, UI, 리소스. [근거: 00_공통규격.md §B-11, v0.4 §11]
- 필요(What): `InventoryUI`, `LootUI`, `Hud`, `Viewport`, `ExpeditionSummary`.

- 작업 방법: 구현 → 브라우저 스크린샷(qa/evidence) 확인.
- 완료 기준: 작은 창/결산 화면 증거 이미지 확보(있음).
- 리스크/대안: 잘림/중복 리스너 누수는 B-11에서 수정. [근거: 00_공통규격.md §B-11]
- 근거: [근거: src/ui, qa/evidence]

데이터 파트

- 의도(Why): 수치를 로컬 데이터로 분리해 밸런스를 코드 수정 없이 바꾼다.
- 설계(How): items, keys, enemies, recipes, shelter, loot_tables, contamination, economy, traps, input, resources 11종 + 프리팹 190개를 제안한다. `generate:*` 스크립트로 생성/검증한다. [근거: 리소스_명세 §5, package.json]
- 필요(What): 데이터 스키마, 생성기, 테스트.
- 작업 방법: 생성 → `npm test` → 검증.
- 완료 기준: 삭제 ID가 루팅/제작에 남지 않는다.
- 리스크/대안: 현재 175정의와 제안 155정의의 이관 정책은 미정. [근거: 리소스_명세 §2]
- 근거: [근거: DEEPWELL_리소스_명세_v0.4.md, package.json]

7. 제작 단계(마일스톤)

단계	기간 (제안)	목표/산출물	검증 질문
M0 이동 프로토	2주	컨트롤러, 대쉬, 진자 로프, 제트팩/낙하산	움직이는 것만으로 재미있는가
M1 홀 프로토	2주	수직 홀, 낙하 데미지, 시야	홀이 무섭고 넘고 싶은가
M2 코어 루프	3주	이중 압박, 인벤토리, 탈출	돌아갈까 더 갈까가 고민되는가
M3 던전 생성	3주	링/홀 생성기, 열쇠, 적 3종	열쇠가 갖고 싶은가
M4 메타	3주	인증, 은신처, 제작, 재보급, 시체 스냅샷	잃어도 다시 하고 싶은가
M5 소셜	2주	리더보드, 시체 교환	남의 흔적이 재미를 더하는가
M6 폴리시	5주+	적 6종, 아이템 전량, 오디오, 50층 밸런싱	밸런싱/최적화
[근거: DEEPWELL_기획서_v0.4.md §12] 실제 진행은 2026-08-31~09-04 사이에 M0~M4 상당 기능이 테스트판에 들어간 상태이며, 일정 달성 기록은 없다. [추정: 테스트판 기능 범위가 M4까지 걸치기 때문]			

8. 리스크와 결정이 필요한 사항

- 홀이 지루해질 위험, 열쇠 재파밍 노동화, 50층 밸런싱 실패. [근거: v0.4 § 13]
- 클라이언트 제출 기록 기반 리더보드는 치팅에 약하다. 서버 권위 검증이 아니라고 명시했다. [근거: v0.4 § 10.10]
- 결정 필요: alloy/cell 통합(R1), 기기 변경/다중 탭(R5), 층간 높이/낙하 곡선(R7), 수치 승인(R9), 리소스/리더보드 필드 승인(R10). [근거: v0.4 § 8]
- 프로젝트 상태 결정: paused. 재개 기준 기록 없음.