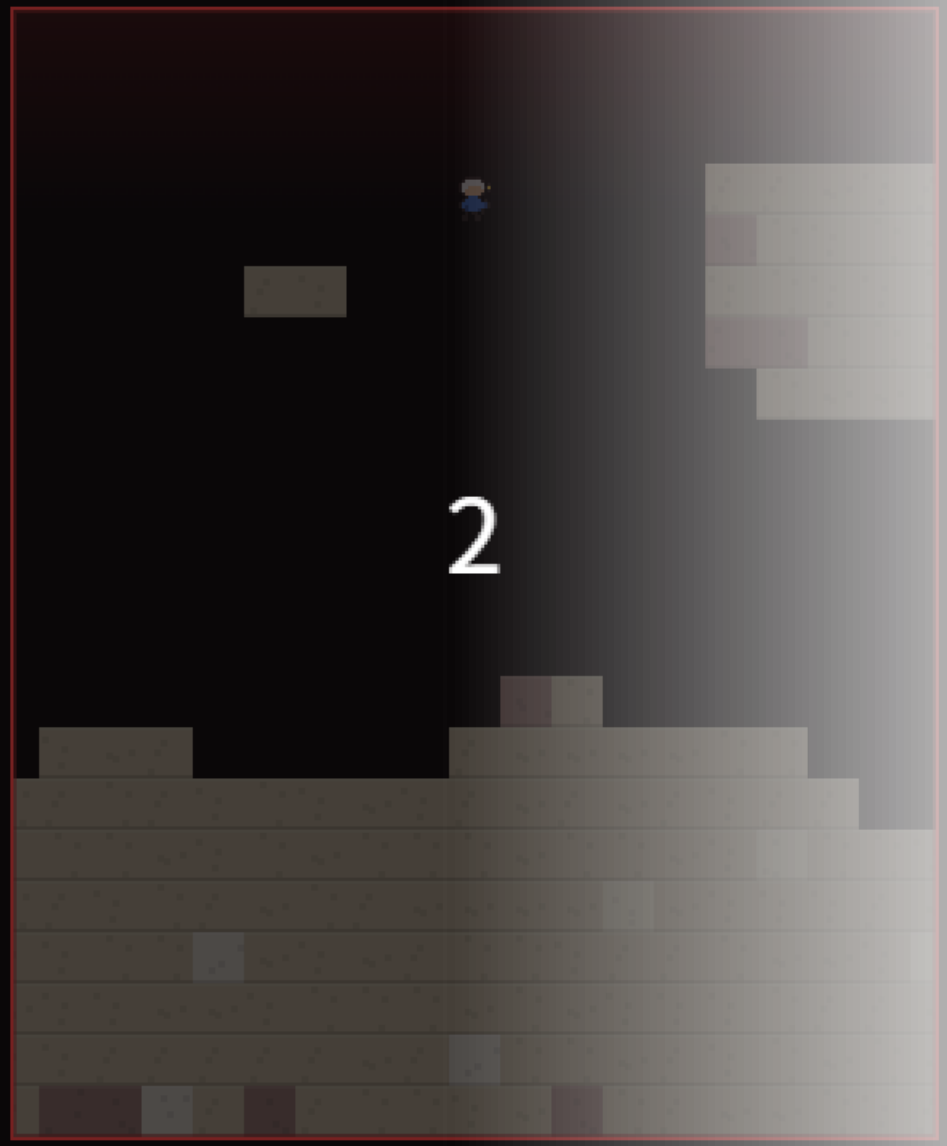


개인 프로젝트

디퍼 (Deeper) 컨셉 기획서

엔드리스 굴착 서바이벌 / 웹 Canvas 2D

문서 최초 작성	문서 최종 수정
20260806	20260807
박도원	박도원

목차

개요 – 2P

1. 목차
2. 로그
3. 문서 계층

현황 – 5P

1. 착수 시점 현황

시작 동기 – 6P

1. 시작 동기
2. 가져올 것과 바꿀 것

목표 – 8P

1. 프로젝트 목표

핵심 요소 – 9P

1. 핵심 요소

재미 요소 – 10P

1. 재미 매트릭스

주요 루프 – 11P

1. 주요 루프

비주얼 – 12P

1. 화면 구성 레퍼런스
2. 비주얼 방향
3. 기술 범위

제작 과정 – 15P

1. 제작 단계

제작 관리 – 16P

1. 제작 관리

개요 – 로그

순번	작성일	작성자	작성 내용	비고
1	2026-08-06	박도원	컨셉 정리	한 줄 컨셉/부등식 구조/레퍼런스 정리
2	2026-08-07	박도원	기획서 v1.0 작성	21개 장 명세와 마일스톤 확정
3	2026-08-07	박도원	메인 착수	핵심 시스템 구현 단계로 이행
4				
5				
6				

개요 – 문서 계층



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

현황 – 착수 시점 현황

코드, 그림, 수치가 없는 아이디어 단계임.

있는 것

한 줄 컨셉, 그리드 굴착 레퍼런스, 참고 화면 1장

의도 검증된 그리드 물리 위에 압박 구조만 새로 얹으려 함.

근거 그리드 이동은 판정이 명확해 밸런싱이 정확함.

없는 것

구현물, 외부 에셋, 서사, 플레이 기록

의도 에셋 없이 성립하는 범위로 시작하려 함.

근거 외부 파일을 쓰지 않는 방침임.

제약

인원/기간 미정, AI에 명세를 넘기는 구현 방식

의도 추가 질문 없이 구현되도록 수치까지 확정하려 함.

근거 AI 구현을 전제로 한 문서 형식임.

시작 동기



규칙 하나로 모든 긴장이 만들어지는 짧은 아케이드를 직접 설계해 보고 싶었음.

의도 복잡한 시스템 없이 한 부등식만으로 재미가 성립하는지 검증하려 함.

근거 캐주얼 아케이드는 규칙이 단순해야 판을 반복하게 됨.

시작 동기 – 가져올 것과 바꿀 것

레퍼런스에서 가져옴

- 그리드 이동/홀드 채굴
- 블록 경도에 따른 시간 차
- 모래 중력 붕괴

새로 얹음

- 플레이어와 무관한 자동 하강 카메라
- 탐사로만 오르는 드릴 배율
- 끝이 정해진 엔드리스

목표 – 프로젝트 목표

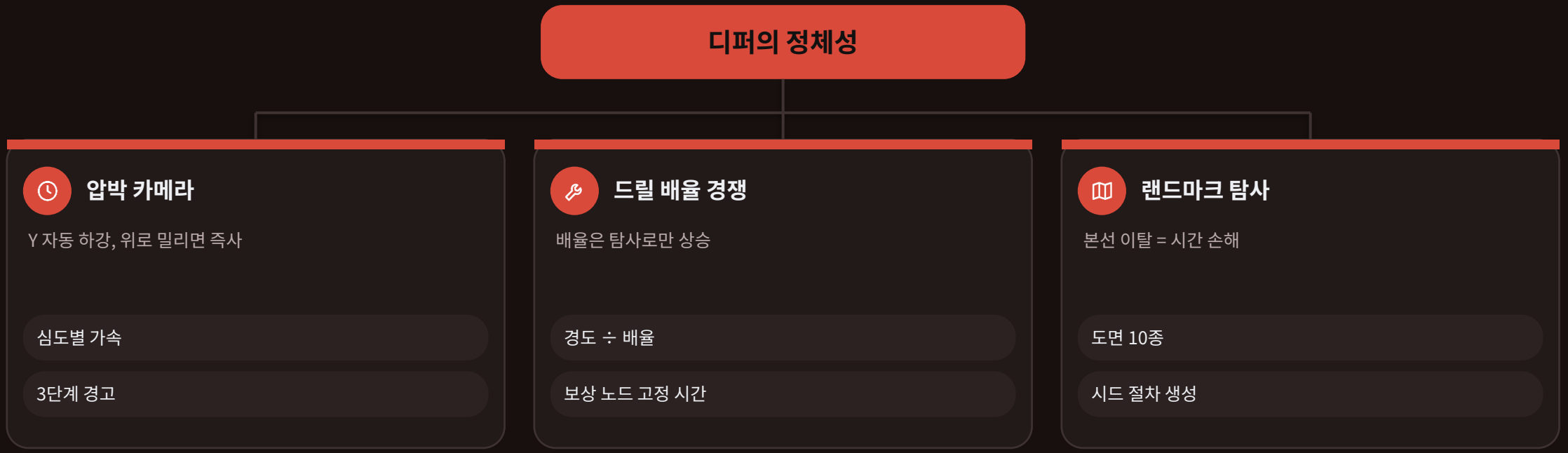
플레이어 하강 속도 vs 카메라 하강 속도 하나의 부등식만으로 재미를 만드는 짧은 판 아케이드의 명세를 확정함.

2~4분	15~20분	약 7,650KM
초보 한 판	숙련 한 판	이론상 최대 심도

의도 끝이 정해진 엔드리스로 두어 기록이 '얼마나 최적으로 움직였나'를 재게 함.

근거 짧은 판과 점수 경쟁 구조가 캐주얼 아케이드에 맞음.

핵심 요소


디퍼의 정체성
압박 카메라
Y 자동 하강, 위로 밀리면 즉사
심도별 가속
3단계 경고
드릴 배율 경쟁
배율은 탐사로만 상승
경도 ÷ 배율
보상 노드 고정 시간
랜드마크 탐사
본선 이탈 = 시간 손해
도면 10종
시드 절차 생성

재미 요소 – 재미 매트릭스

보상 크기 →

동굴 낙하

공짜로 시간을 버는 숨통

봉인된 금고

한 번에 맞춰야 하는 최대 보상

직진 채굴

안전하지만 서서히 뒤처짐

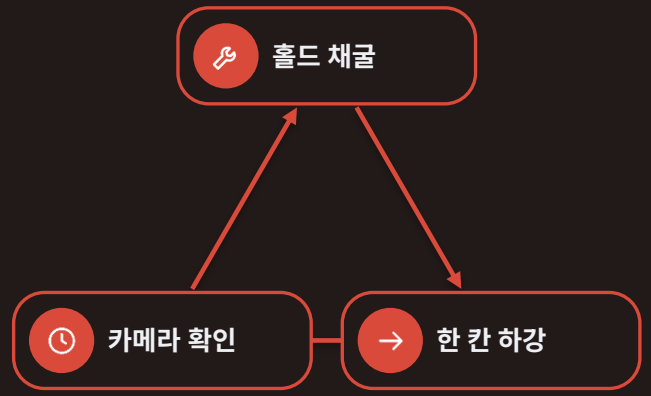
코어 탐사

정지 1.5초를 내고 강해짐

시간 위험 →

주요 루프

코어 루프 (초 단위)



파는 속도가 곧 생존 여유임.

인게임 루프 (판 단위)



한 판은 반드시 끝나는 구조임.

아웃게임 루프



메타 진행 없음. 최고 기록(KM)만 저장해 재도전 동기로 삼음.

비주얼 – 화면 구성 레퍼런스



3분할 HUD

뷰포트를 붉은 1px 테두리로 둠.

붉은 경고

압박을 붉은 점멸로 전달함.

참고 화면(목업 성격): 좌 심도/미니맵 / 중앙 뷰포트 / 우 하트/드릴

비주얼 – 비주얼 방향

톤/화풍

- 16px 타일 도트, 어두운 흙빛 바탕
- 코어, 회복, 위험만 고채도 포인트
- 파낸 칸은 원래 지층을 어둡게 남김

제약

- 이미지/폰트 파일 0개, 전부 코드 정의
- 논리 640x360, 정수배 확대
- 기존 상용 캐릭터 형상은 쓰지 않음

비주얼 – 기술 범위

항목	결정	이유
플랫폼	웹 브라우저, 데스크톱 우선	더블클릭 실행
엔진	Canvas 2D / 순수 JS / 단일 HTML	빌드 불필요, 의존 0
범위	코어 루프/랜드마크 10종/적 3종, UI, 사운드	한 판이 성립하는 최소 단위
범위 밖	메타 진행/특성 분기/상승 이동	밸런스 검증 이후로 미룸

제작 과정 – 제작 단계

1 컨셉

부등식과 루프 확정

컨셉 기획서

의도 방향 고정.

근거 착수 직전 단계.

2 메인

카메라, 채굴, 드릴, 코어 수치

메인 기획서

의도 핵심 검증.

근거 재미의 전부가 여기 있음.

3 세부

지형, 랜드마크, 적, UI, 사운드

세부 기획서

의도 게임에 탑재.

근거 핵심 위에 얹는 요소.

4 QA

자동 검사와 실플레이

체크리스트

의도 마감.

근거 명세에 항목 확정.

제작 관리

항목	방식	이유
일정	마일스톤 M0~M9, 총 약 21시간	단계마다 눈으로 확인
수치 관리	튜닝 값은 CONFIG 한 곳에 집중	명세와 구현의 어긋남 방지
검수	M3 카메라 압박 직후 재미 확인	이 시점에 재미가 없으면 곡선부터 조정
삭제 우선순위	랜드마크 3종 축소/적 제거 가능, 업그레이드는 삭제 금지	긴장 구조 보존
도구	AI 에이전트 구현, 브라우저 실행	추가 질문 없는 명세가 전제

제작 관리 – 리스크와 대응

⚠ 구현 중 카메라 곡선/드릴 수치가 명세와 갈라질 수 있음	→ 튜닝 값을 CONFIG에 모으고 메인에서 재검증할 예정임.
⚠ 상승 이동 같은 원칙 밖 기능이 끼어들 수 있음	→ 확장 항목으로 미루고 채택 여부를 따로 결정함.
⚠ 랜드마크 도면 겹침/폭 침범	→ 12타일 간격 규칙과 1,000청크 자동 검사를 둘 예정임.

작업 계획 – 메인 착수까지의 작업

1

부등식 정리

여유배율 목표 1.35~1.42 설정

표 계산

의도 목표 수치 확정.

근거 한 레벨 부족 시 유예가 남아야 함.

2

핵심 시스템 명세

카메라, 타일, 드릴, 코어 수치화

명세서

의도 구현 가능한 값.

근거 '적절히' 같은 표현 금지.

3

기술 규약

고정 타임스텝, 단일 파일 구조

명세서

의도 재현성 확보.

근거 file:// 실행 조건.

4

메인 착수

M0 뼈대부터 구현 시작

AI 구현

의도 다음 단계.

근거 M0~M3이 정체성.