

개인 프로젝트

천호: 살과 강철
컨셉 기획서

실제 천호동 잠입 / 이식과 대가

문서 최초 작성	문서 최종 수정
20260803	20260804
박도원	박도원

목차

개요 – 2P

1. 목차
2. 로그
3. 문서 계층

시작 배경 – 5P

1. 착수 시점 현황
2. 시작 동기

목표 – 7P

1. 프로젝트 목표
2. 한 줄 컨셉

핵심 요소 – 9P

1. 목표 달성 구조

재미 요소 – 10P

1. 재미 순간 지도
2. 주요 루프

비주얼 방향 – 12P

1. 톤과 화풍

제작 계획 – 13P

1. 타깃, 플랫폼, 범위
2. 제작 단계

제작 관리 – 15P

1. 관리 방식
2. 리스크와 대응

다음 단계 – 17P

1. 메인 기획 착수 전 작업
2. 완수 방안

개요

로그

순번	작성일	작성자	작성 내용	비고
1	2026-08-03	박도원	컨셉 확정	한 줄 컨셉, 범위, 성공 기준 정리
2	2026-08-04	박도원	지도 변환 도구 착수	bbox 지정 후 bake, inject, viz 제작
3	2026-08-04	박도원	지도 데이터 확보	시드 20260804로 map.json 생성
4				
5				
6				

개요

문서 계층



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

시작 배경

착수 시점 현황

착수 직전이라 만든 것은 없고 구상과 도구 방향만 있음.

있는 것

탑다운 잠입 레퍼런스, 실제 동네 무대 구상, OSM 공개 데이터

의도 맵 제작 비용을 데이터로 대체함.

근거 OSM은 ODbL로 공개되어 있음.

없는 것

코드, 지도 데이터, 챕터 구성, 아트 에셋이 전부 없음

의도 에셋 없이 코드 렌더로 가기로 함.

근거 제작 기간이 며칠 단위임.

제약

1인 제작, 웹 단일 파일, 외부 라이브러리 없음

의도 배포와 수정이 쉬운 구조로 고정함.

근거 이전 웹 프로토 제작 방식의 연장임.

시작 배경

시작 동기

기존 잠입 게임의 아쉬움

가상 도시

탐색 동기가 약함

의도 아는 장소의 낯섦을 노림.

근거 문구가 '실제 위치'를 강조함.

보상만 주는 성장

선택의 무게가 약함

의도 성장에 대가를 붙임.

근거 이식 이득/대가 병기 구조임.

이 프로젝트의 방향

실제 동네가 사냥터

천호역 일대 1:1 재현

의도 장소 자체를 콘텐츠로 삼음.

근거 개별 맵 비용이 0에 가까움.

성장이 곧 대가

이득과 대가를 같은 화면에 병기

의도 주제를 규칙으로 전달함.

근거 한 줄 컨셉과 직결됨.

목표

프로젝트 목표

며칠 안에 한 판을 끝까지 돌릴 수 있는 실제 지도 기반 잠입 프로토를 완성해 감지 곱셈 규칙과 이식 교환 규칙이 재미를 주는지 확인함.

1	7	2	1.6×2.3km
단일 HTML 파일	챕터	엔딩 분기	지도 범위

의도 범위를 숫자로 먼저 잡아 짧은 기간 안에 끝낼 크기로 제한함.

근거 측정 기준은 7챕터 순주행과 엔딩 도달 여부임.

목표

한 줄 컨셉

"인간이 되려면 인간이 필요하다." 감시에 강해질수록 몸은 약해지는 안드로이드의 성장담임.

의도 성장이 곧 대가가 되는 교환관계를 모든 시스템의 공통 규칙으로 삼음.

근거 이득과 대가가 쌍으로 붙는 파츠 구조가 주제를 가장 단순하게 전달함.

핵심 요소

목표 달성 구조

천호: 살과 강철

감지 곱셈 규칙

빛, 엄폐, 자세, 운반, 파츠 곱으로 판정

- 그늘 = 안전지대
- HUD 노출 표시

실제 지도 1:1

OSM으로 천호동 일대를 그대로 구움

- 랜드마크/출구
- 시드 고정 건물

이식 = 이득 + 대가

파츠마다 이득과 대가를 병기

- 파츠 7종
- 엔딩 선택

은신처 분리

도시는 탑다운, 안전지대는 측면 단면

- 해체, 이식, 개조
- 긴장과 안도 대비

재미 요소

재미 순간 지도

성장 체감 →

은신처 개조

재료를 모아 안전지대를 키움

표적 납치 성공

배후 접근 후 운반해 반입함

지도 아는 척

아는 골목을 그늘 경로로 읽음

수배 3 추격 탈출

지하철 출구로 추격을 끊음

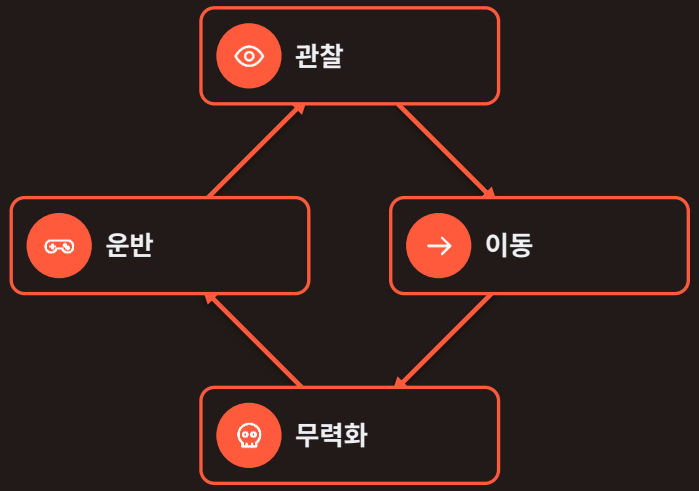
위험 노출 →

천호: 살과 강철 / 컨셉 기획서

재미 요소

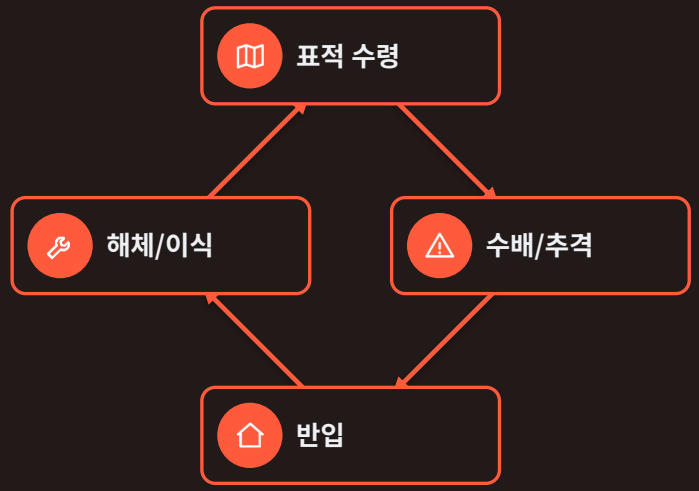
주요 루프

코어 루프 (초 단위)



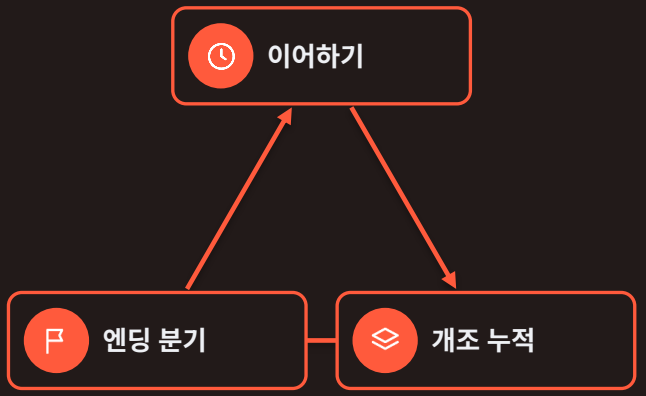
그늘과 시야를 읽으며 표적에 접근함.

인게임 루프 (장 단위)



표적 한 명이 한 장이며 이식으로 다음 장이 열림.

아웃게임 루프 (회차 단위)



서버/계정 없이 localStorage 한 슬롯으로 이어함.

비주얼 방향

톤과 화풍



목표 이미지 예시 / 어두운 남청색 바탕에 붉은 강조색 타이틀 톤

심야 도시

남청색 배경, 조명은 따뜻한 점광원

의도 그늘이 읽히는 대비를 만듦.

근거 감지 규칙이 조명에 의존함.

붉은 강조

수배, 위험, '강철' 제목만 적색 사용

의도 위험 신호의 색을 하나로 고정함.

근거 에셋 없이 색으로 정보를 전달함.

벡터 도형

이미지 없이 Canvas 도형과 지도 선으로 그림

의도 에셋 제작 비용을 없앰.

근거 외부 이미지 없는 단일 파일 제약임.

제작 계획

타깃, 플랫폼, 범위

항목	계획	이유
플랫폼	웹 브라우저 / 키보드+마우스	설치 없이 바로 실행함
엔진	HTML Canvas 2D / WebAudio 합성음	외부 리소스를 쓰지 않음
범위	지도 1.6×2.3km / 챕터 7 / 엔딩 2	며칠 안에 닫을 크기임
도구	Node .mjs 지도 변환 3종 / OSM	지도 제작을 자동화함
타깃	성인 코어 게이머	성인 소재와 레퍼런스 취향 추정임

제작 계획

제작 단계

1 M1 지도

OSM → map.json → 미리보기

Node / OSM

의도 모든 시스템의 선행 조건임.

근거 지도 없이는 감지를 시험 못 함.

2 M2 도시 잠입

이동, 감지, 수배, AI, 차량

Canvas 2D

의도 핵심 재미를 먼저 검증함.

근거 기획이 수식을 정하고 AI가 구현함.

3 M3 은신처

해체, 이식, 개조 씬

Canvas 2D

의도 성장 루프를 닫음.

근거 도시 AI와 독립이라 병렬 가능함.

4 M4 캠페인

7장, 엔딩, 튜토리얼

데이터 표

의도 한 판 완결 구조를 만듦.

근거 챕터를 배열 데이터로 정의함.

5 M5 검증

1회차 플레이/밸런스

브라우저

의도 곱셈 수치 체감을 확인함.

근거 한 변수 변경에도 체감이 큼.

제작 관리

관리 방식

항목	방식	이유
일정	마일스톤 5개를 2~3일에 배치	범위 초과를 막음
버전	단일 HTML 덮어쓰기, 코드 머리에 v0.x 표기	git 없이 현재본만 유지함
검수	순주행 1회 + 체포 복귀 + 로드 확인	막힘을 가장 빨리 찾음
수치	파츠, 개조, 챕터를 데이터 표 한 곳에 정의	설명과 구현 불일치를 막음
도구	AI 구현 + 브라우저 실행	기획 수식을 코드로 즉시 옮김

제작 관리

리스크와 대응

리스크	대응
다중 곱 수치라 감지 체감이 불투명함	HUD에 노출 수치를 표시하고 튜토리얼에서 읽게 할 예정임.
OSM에 한강 물 폴리곤이 없음	강변공원 외곽선으로 강안선을 보간할 예정임.
설명과 구현이 어긋날 수 있음	파츠 효과를 표 하나에서 정의하고 표기도 같은 값으로 생성함.
성인 소재 수위와 배포 정책 미정	시스템/텍스트 수준으로 제한하고 배포 전 재결정함.

다음 단계

메인 기획 착수 전 작업

1

bbox 확정

천호역 일대 범위 결정

2

변환 도구

bake, inject, viz 3종

3

map.json

도로, 건물, POI, 출구

4

미리보기 확인

누락/강안선 점검

다음 단계

완수 방안

1

OSM 수집

bbox 127.1145,37.5315~127.1325,37.5525

OSM

의도 실제 지형을 확보함.

근거 범위가 1.6×2.3km에 맞음.

2

시드 고정 생성

블록 내부 건물을 시드로 채움

bake.mjs

의도 재실행해도 같은 맵임.

근거 건물 데이터가 일부만 있음.

3

미리보기

map.json → preview.png

viz.mjs

의도 눈으로 누락을 찾음.

근거 자체 PNG 인코더로 의존성 0임.