천호: 살과 강철 — 컨셉기획서

> 재구성 기획서 (역설계) / 작성 기준 시점: 2026-08-04 (프로젝트 시작 시점) / 문서 버전: Ver 0.1 프로젝트 ID: P019 / 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: 버려진 안드로이드가 실제 서울 천호동 밤거리에서 사람을 데려와 신체 조직을 이식하며 인간이 되어 가는 탑다운 잠입 게임. [근거: cheonho-flesh.html]

기획 의도. - 인간에 가까워질수록 감시에 강해지지만 몸은 약해지는 교환관계를 모든 시스템에 걸어, 성장이 곧 대가가 되게 한다. [근거: cheonho-flesh.html] - 플레이어가 아는 실제 동네를 1:1 축척으로 재현해 익숙한 장소가 사냥터가 되는 낯섦을 만든다. [근거: cheonho-flesh.html] - 선택의 무게는 엔딩에 모은다. 마지막 이식에서 인간이 되는 쪽과 강철로 남는 쪽을 고르게 한다. [근거: cheonho-flesh.html] - 잔혹 소재는 행위 자체보다 재료 변환, 악명, 이식 대가라는 시스템 구조로 전달한다. [추정: 해체 연출이 텍스트/자원 수치 중심]

2. 타깃, 플랫폼, 엔진, 범위, 인원, 도구

- 플랫폼: 웹(브라우저), 키보드+마우스. 단일 HTML 파일로 배포 가능. [근거: cheonho-flesh.html]
- 엔진: HTML Canvas 2D, 외부 라이브러리 없음, WebAudio 합성음. [근거: cheonho-flesh.html]
- 범위: 지도 1.6×2.3km(코드상 1589×2322m), 챕터 7개, 엔딩 2개, 은신처 개조 18종. [근거: cheonho-flesh.html]
- 도구: Node `.mjs` 지도 변환 3종, OpenStreetMap(ODbL). 인원/AI 분담은 기록 없음. [근거: bake.mjs]
- 타깃 독자층: 기록 없음. [추정: 성인 소재와 GTA2풍 레퍼런스로 성인 코어 게이머]

3. 핵심 재미와 차별점

- 플레이어 판타지: 사람들 사이에 섞여 걷다가 한 명을 조용히 데려오고, 쫓기면 지하철로 사라지는 포식자 시점. [근거: cheonho-flesh.html]
- 차별점 1: 감지가 빛, 엄폐, 자세, 운반 여부/생체 파츠 수의 곱으로 계산되어 골목 그늘이 실제 안전지대가 된다. [근거: cheonho-flesh.html]
- 차별점 2: 성장 재화(조직)와 건설 재화(고기, 뼈, 의류, 부품, 혈액)를 분리해 이식 진행과 은신처 발전이 별도 축으로 돈다. [근거: cheonho-flesh.html]
- 레퍼런스: GTA2풍 탑다운(인벤토리 요약 표기). [근거: d1.md]

4. 세계관, 톤, 아트 방향

- 세계관: 2026년 서울 강동구 천호동. 천호대로 아래 반지하 정비소에서 깨어난 안드로이드가 주인공이다. 만든 이는 그를 버렸다. [근거: cheonho-flesh.html]
- 톤: 1인칭 독백, 건조한 단문, 차가운 내레이션. 밤, 네온, 가로등 조명 중심. [근거: cheonho-flesh.html]

- 아트: 코드로 그리는 벡터풍 탑다운, 건물 높이 음영, 조명 멀티플라이와 광원 블룸, 시야 원뿔 표시. 은신처는 지하 단면 측면 뷰. [근거: cheonho-flesh.html]
- 성인 소재(시체 해체/이식)는 문서에서 시스템/구조 수준으로만 다룬다.

5. 게임 흐름 개요

1. 인트로 슬라이드 5장 → 튜토리얼 7단계 → 은신처 브리핑 보드에서 첫 표적 수령. [근거: cheonho-flesh.html]
2. 코어 루프: 표적 지역 이동 → 시야/소음 회피하며 접근 → 무력화 → 운반 → 은신처 반입 → 해체 → 재료 수확 → 이식 → 다음 장. [근거: cheonho-flesh.html]
3. 보조 루프: 일반 시민도 데려와 재료로 쓰고, 재료로 은신처를 개조해 다음 임무를 쉽게 한다. [근거: cheonho-flesh.html]
4. 진행: 피부→근육→성대→눈→심장→뇌 조직→(7장) 연구원. 마지막에 엔딩 A(살)/B(강철) 선택. [근거: cheonho-flesh.html]

6. 제작 방향 (파트별 설계 블록)

시스템 — 감지/수배

- 의도(Why): 잠입의 핵심 긴장을 만든다. 잘 숨으면 편하고 걸리면 도시 전체가 적이 되어야 한다.
- 설계(How): 시야 원뿔+벽 차단 검사로 의심 게이지를 쌓고, 1.0에서 목격 처리 후 수배(0~6)를 올린다. 범죄 상태가 아니면 일반 시민은 무시한다.
- 필요(What): 그리드 충돌/시야, 조명/엄폐 그리드, 보행자/경찰 AI.
- 작업 방법: 기획이 수식 확정 → AI 구현 → 플레이로 감지 속도 체감 조정.
- 완료 기준: 그늘 은신 보행이 노출 보행보다 확연히 늦게 들키고, 수배가 시간/지하철로 내려간다.
- 리스크/대안: 수치 다중 곱으로 체감이 불투명 → HUD에 노출 수치 표시(튜토리얼이 엄폐/빛 수치 읽기를 요구함).
- 근거: [근거: cheonho-flesh.html]

콘텐츠 — 실제 지도와 챕터

- 의도(Why): 장소 자체가 콘텐츠가 되어 개별 맵 제작 비용 없이 7개 임무 무대를 얻는다.
- 설계(How): OSM에서 도로, 건물, POI, 역을 뽑아 게임 맵으로 굽고, 챕터마다 실제 장소(로데오거리, 천호공원, 노래방 골목, 병원, 천호대로, 현대백화점, 암사동 아파트)를 표적 구역으로 지정한다.
- 필요(What): OSM 추출 XML, `bake.mjs`, 장소 좌표.
- 작업 방법: 도구로 map.json 생성 → inject → 실측 좌표로 구역 지정.
- 완료 기준: 7개 구역이 지도상 실제 위치에서 표적이 스폰된다.
- 리스크/대안: OSM에 한강 물 폴리곤이 없음 → 강변공원 외곽선으로 강안선 보간(도구에 구현).
- 근거: [근거: bake.mjs, cheonho-flesh.html]

시스템 — 은신처/성장

- 의도(Why): 위험한 도시 밖의 안전지대이자 성장 체감 공간.

- 설계(How): 측면 플랫포머. 정거장 6개(출구, 해체대, 이식대, 보관고, 작업대, 브리핑 보드)에서 E로 기능 실행. 개조는 기능, 확장, 소모품, 장식 4분류.
- 필요(What): 재료 5종, 개조 18종, 보관 슬롯.
- 작업 방법: 데이터 표로 개조 정의 → UI 패널 자동 생성.
- 완료 기준: 반입→해체→재료→개조/이식 한 사이클이 막힘 없이 돈다.
- 리스크/대안: 보관 슬롯이 가득 차면 재시도 3초 금지(막힘 방지).
- 근거: [근거: cheonho-flesh.html]

아트/사운드

- 의도(Why): 자산 없이 코드만으로 분위기를 낸다.
- 설계(How): 조명 그리드와 간판 색상(업종별 색조), 합성 효과음(해체, 이식, 사이렌), 낮은 도시 앰비언트.
- 필요(What): 없음(외부 에셋 없음).
- 작업 방법: 함수 `sfx(k)` 하나로 효과음 종류 분기.
- 완료 기준: 수배 2 이상에서 사이렌이 들리고 은신처에서 앰비언트가 줄어든다.
- 리스크/대안: 음악 없음 → 추후 BGM 추가는 미정.
- 근거: [근거: cheonho-flesh.html]

UI/데이터

- 의도(Why): 규칙을 글보다 수치와 프롬프트로 학습시킨다.
- 설계(How): 상황별 E/F/R 프롬프트, 수배 표시, 동력/과열 바, 미니맵, 전체지도(M), 상태 패널(Tab). 저장은 localStorage 한 슬롯.
- 필요(What): HUD DOM, 미니맵 캔버스.
- 작업 방법: 상태 S 단일 객체에서 매 프레임 HUD를 그린다.
- 완료 기준: 새 플레이어가 튜토리얼 7단계를 지시만 보고 통과한다.
- 리스크/대안: 키 종류가 많음(WASD, Shift, Ctrl, E, F, V, M, Tab, R) → 타이틀 키표.
- 근거: [근거: cheonho-flesh.html]

7. 제작 단계(마일스톤)

단계	목표	산출물	상태
M1 지도	OSM → 게임 맵	map.json, 미리보기	완료 [근거: bake.mjs, viz.mjs]
M2 도시 잠입	이동, 감지, 수배, AI, 차량	도시 씬	구현 [근거: cheonho-flesh.html]
M3 은신처	해체, 이식, 개조	측면 씬	구현 [근거: cheonho-flesh.html]
M4 캠페인	7장, 엔딩, 튜토리얼	진행 구조	구현 [근거: cheonho-flesh.html]
M5 검증/밸런스	플레이 테스트	기록 없음	미착수로 추정 [추정: paused, 검증 기록 없음]

8. 리스크와 결정이 필요한 사항

- 설명과 구현 불일치(피부 효과 수치 등) 정리 필요. [근거: cheonho-flesh.html]
- 지도 데이터 출처 표기 의무(ODbL)를 배포 시 유지. [근거: bake.mjs]

- 성인 소재 수위와 배포 플랫폼 정책은 기록 없음, 결정 필요.
- 재개 여부와 범위(단일 플레이 분량 목표) 기록 없음.