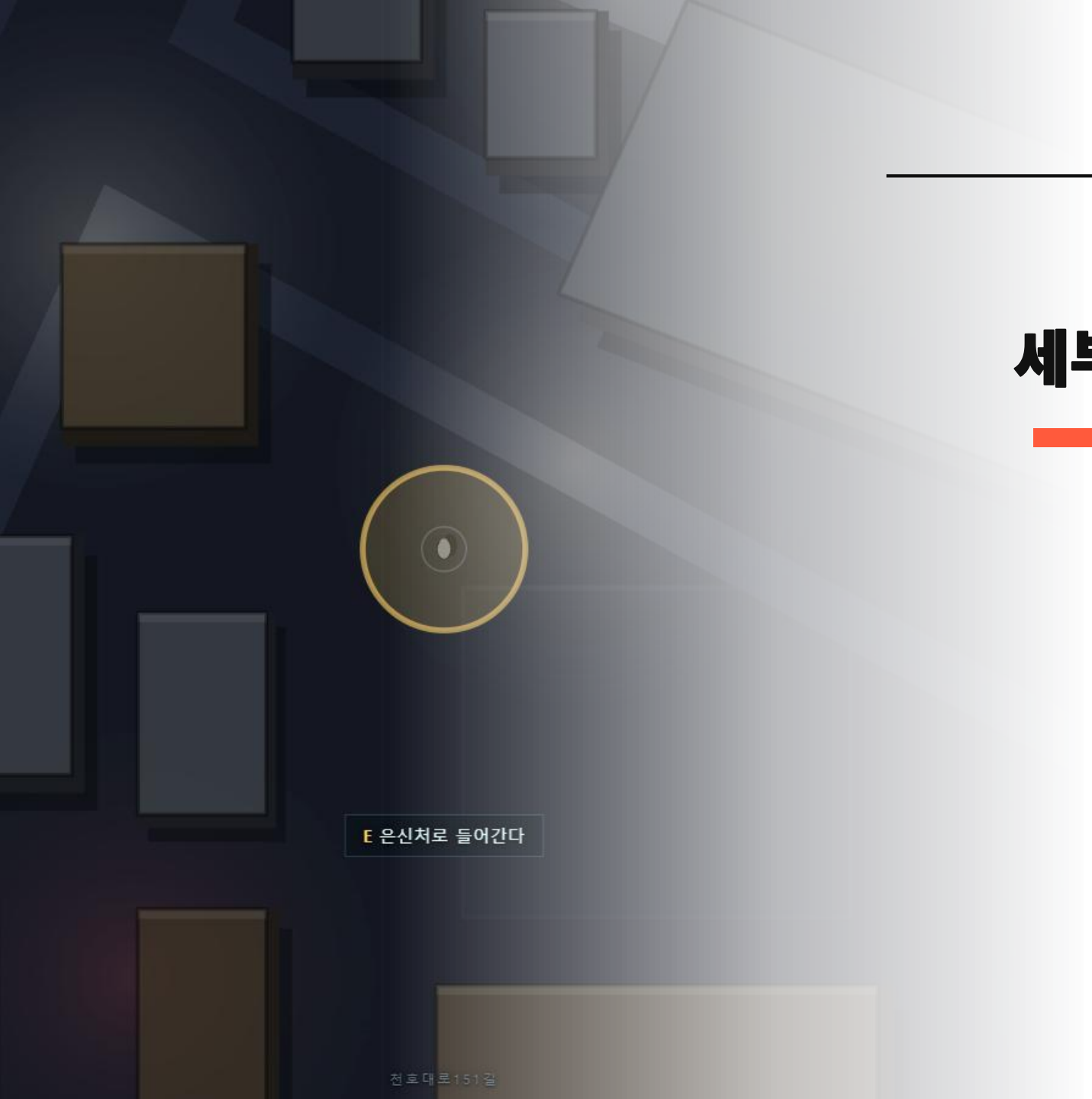


개인 프로젝트

천호: 살과 강철

세부 기획서 / 은신처, 재화, 성장

해체, 이식, 개조 허브 / 재료 경제 / 파츠 밸런스

문서 최초 작성	문서 최종 수정
20260805	20260805
박도원	박도원

목차

개요 – 2P

1. 목차
2. 로그
3. 문서 계층

시작 배경 – 5P

1. 착수 시점 현황

목표 – 6P

1. 파트 목표

핵심 요소 – 7P

1. 경제 설계 축

경제 구조 – 8P

1. 재료 순환
2. 개조 분류별 수
3. 핵심 개조 비용

성장 설계 – 11P

1. 파츠 이득과 대가

은신처 공간 – 12P

1. 정거장 배치

다음 단계 – 13P

1. 필요한 작업
2. 완수 방안

리스크 – 15P

1. 리스크와 대응

개요

로그

순번	작성일	작성자	작성 내용	비고
1	2026-08-05	박도원	파츠/개조 표 확정	파츠 7종/개조 18종 고정
2	2026-08-05	박도원	은신처 구현	정거장 6개, 해체, 이식 연결
3				
4				
5				
6				

개요

문서 계층



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

천호: 살과 강철 / 세부 기획서 / 은신처, 재화, 성장

시작 배경

착수 시점 현황

있는 것

반입 루프

무력화, 운반, 반입 규칙

의도 반입 이후를 설계함.

근거 메인 기획서.

이식 계산

파츠 배율/페널티 수식

의도 파츠 표가 수식을 채움.

근거 메인 기획서.

없는 것/제약

은신처 씬

측면 단면 씬과 정거장이 없음

의도 정거장 데이터로 정의함.

근거 E 입력 한 곳에서 처리.

수위 제약

해체는 재료 환산 수준으로 제한함

의도 배포 정책 리스크를 줄임.

근거 컨셉 수위 원칙.

목표

파트 목표



반입→해체→이식→개조가 한 화면 흐름으로 이어지고, 모든 이득에 대가가 붙어 선택이 고민이 되게 함.

5	7	18	6
재료 종류	파츠	개조	정거장

의도 성장이 곧 대가라는 컨셉을 경제 수치로 구현함.

근거 컨셉의 이식 교환 규칙.

천호: 살과 강철 / 세부 기획서 / 은신처, 재화, 성장

핵심 요소

경제 설계 축

재료 순환

시체→재료→개조 순환

의도 행동이 성장에 직결됨.

근거 5종 재료.

이득/대가 병기

파츠마다 대가가 붙음

의도 선택의 무게를 만듦.

근거 파츠 7종.

부패 압박

방치하면 고기가 상함

의도 빠른 반입을 유도함.

근거 45초마다 1 부패.

공간 성장

확장/2층으로 공간이 커짐

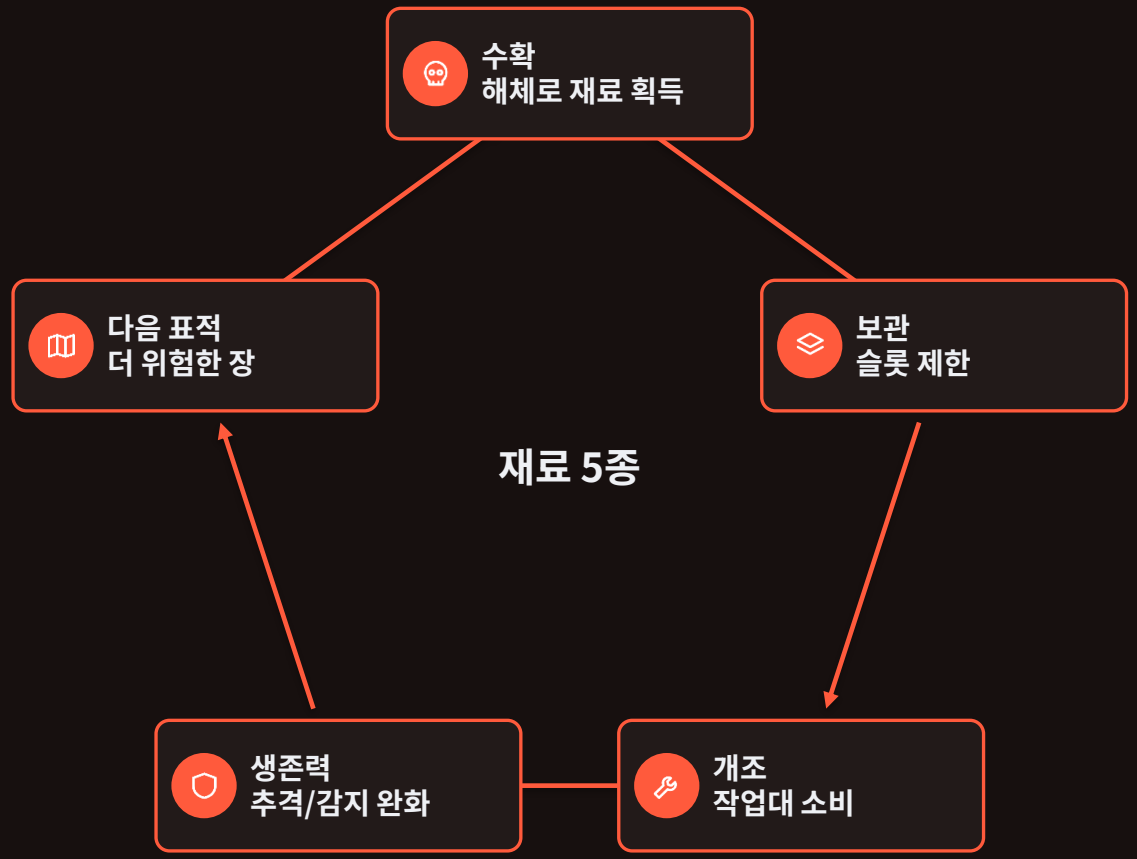
의도 성장을 눈으로 보게 함.

근거 폭 26→42m.

천호: 살과 강철 / 세부 기획서 / 은신처, 재화, 성장

경제 구조

재료 순환



수확량

일반인 1구 고기 2~4, 뼈 1~3, 의류 1~2, 부품 0~2, 혈액 1~3임.

경찰/경비

의류와 부품이 각각 +2임.

천호: 살과 강철 / 세부 기획서 / 은신처, 재화, 성장

경제 구조

개조 분류별 수

기능 개조가 대부분이며 확장, 소모품, 장식은 소수임.



천호: 살과 강철 / 세부 기획서 / 은신처, 재화, 성장

경제 구조

핵심 개조 비용

개조	비용	효과
tools	부품4 뼈2	무력화 −40%
fridge	부품4 의류2	보관 +2, 부패 정지
trunk	부품3 의류3	트렁크 노출 감소
joints	부품10 뼈6	운반 페널티 −50%
incin	뼈8 부품6	해체 악명 0
harvester	부품12 혈액6 고기6	수확 +30%, 자동 수집
floor2	뼈16 부품14 의류8	2층+사다리, 보관 +2

성장 설계

파츠 이득과 대가

파츠	이득	대가
피부	시민 의심 감소	손상 시 노출 증가
근육	이동/운반 ↑, 무력화 빠름	스태미나 게이지
성대	V키 14m 내 의심 −0.75	22% 확률 소음
눈	시야 확대/야간 시야	강한 조명 감지 +25%
심장	전력질주/회복 ↑	심박 소음, 흥분 시 감지 ↑
뇌 조직	미니맵 경찰 시야	간헐적 기억 혼선

천호: 살과 강철 / 세부 기획서 / 은신처, 재화, 성장

은신처 공간

정거장 배치

은신처 폭 26m(확장 42m), 층 높이 4.7m, 이동 3.1m/s(달리기 5.2)임.

층	정거장	위치(m)	기능
1층	출구	2.2	도시 복귀
1층	해체대	6.4	재료 환산
1층	이식대	10.6	조직→파츠
1층	보관고	14.4	시체 보관
1층	작업대	18.4	개조
1층	브리핑 보드	22.2	표적 수령
2층	소각로, 저장, 수집기	5.5 / 10.5 / 15.5	확장 후 사용

다음 단계

필요한 작업

1

정의표

파츠, 개조, 재료 표

2

정거장

위치/층 데이터화

3

패널 UI

해체, 이식, 작업대

4

수치 검증

비용 차감/효과 반영

다음 단계

완수 방안

1

표 우선

정의표에서 패널/설명 생성

JS 데이터

의도 설명/구현 불일치를 막음.

근거 파츠 표기 불일치 리스크.

2

stationList

정거장 위치/층 목록화

Canvas 2D

의도 E 입력을 한 곳에서 처리함.

근거 useStation.

3

수치 점검

18종 비용 차감과 효과 확인

브라우저

의도 경제 밸런스를 점검함.

근거 검수 기준.

천호: 살과 강철 / 세부 기획서 / 은신처, 재화, 성장

리스크

리스크와 대응

피부 표기와 실제 배율이 어긋날 수 있음	개수당 감소 방식으로 통일하고 표기를 생성식으로 바꿀 예정임.
눈/뇌 효과가 화면에 반영되지 않을 수 있음	검수에서 이득/대가 반영 여부를 항목별로 확인함.
보관 슬롯이 부족해 반입이 막힐 수 있음	반입 실패 메시지로 해체를 유도하고 재시도를 막음.