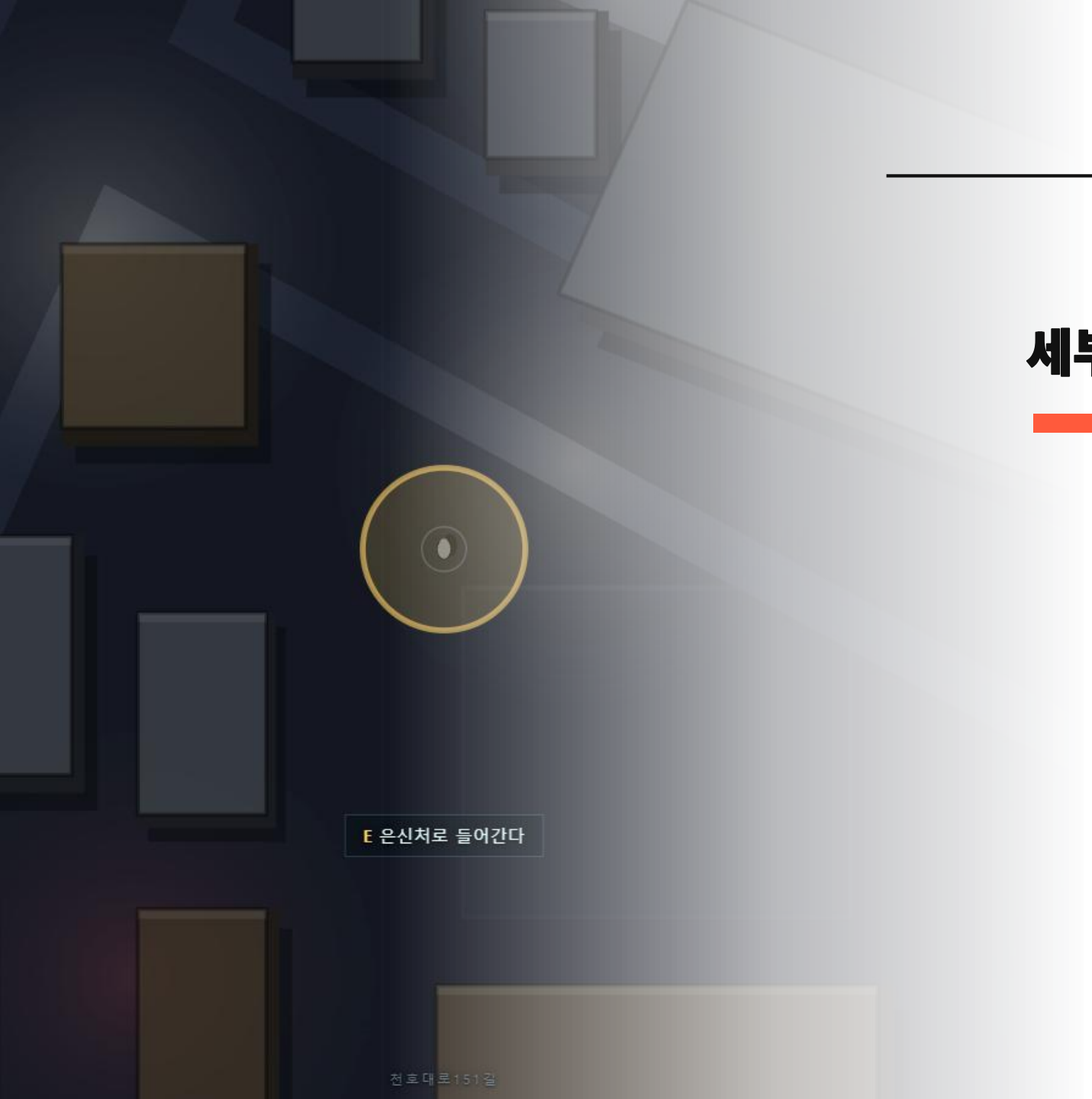

개인 프로젝트

천호: 살과 강철

세부 기획서 / 아트, 사운드, 서사, 저장

코드 렌더 아트 / 합성 사운드 / 인트로/엔딩 서사 / 저장

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. 표현 설계 축

아트 - 8P

1. 렌더 레이어

사운드 - 9P

1. 합성 효과음 13종

서사 - 10P

1. 서사 전달 구조

저장/설정 - 11P

1. 저장, 설정, 현지화

다음 단계 - 12P

1. 필요한 작업
2. 완수 방안

리스크 - 14P

1. 리스크와 대응

개요

로그

순번	작성일	작성자	작성 내용	비고
1	2026-08-05	박도원	표현/저장 설계 확정	렌더, 사운드, 서사, 저장 방식 고정
2	2026-08-05	박도원	v0.6 정리	담장/담 넘기 제거, 엔딩 연결
3	2026-08-05	박도원	최신본 저장	16:12 HTML 저장 후 작업 중단
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 / 아트, 사운드, 서사, 저장

시작 배경

착수 시점 현황

있는 것

게임플레이

도시, 은신처, 챕터가 동작함

의도 연출을 규칙 위에 얹음.

근거 메인/세부 1~4.

없는 것/제약

에셋 0

이미지/오디오 파일이 없음

의도 도형과 합성음으로 해결함.

근거 단일 HTML 제약.

수위 제약

잔혹 표현은 텍스트/수치로만 전달

의도 배포 리스크를 줄임.

근거 컨셉 수위 원칙.

천호: 살과 강철 / 세부 기획서 / 아트, 사운드, 서사, 저장

목표

파트 목표

파일 없이 코드만으로 심야 도시의 긴장과 은신처의 안도를 구분하는 화면, 소리, 서사를 만듦.

0	13	5	1
외부 이미지/오디오	합성 효과음	인트로 슬라이드	저장 슬롯

의도 에셋 제작 비용 없이 분위기를 전달함.

근거 컨셉 제약: 외부 라이브러리/에셋 없음.

천호: 살과 강철 / 세부 기획서 / 아트, 사운드, 서사, 저장

핵심 요소

표현 설계 축

시점 대비

도시 탑다운, 은신처 측면

의도 긴장과 안도를 구분함.

근거 씬 분리.

빛이 곧 정보

조명이 감지 판정과 일치함

의도 그늘을 눈으로 읽게 함.

근거 조명 4m 그리드.

소리가 곧 경고

사이렌/소음이 수배를 알림

의도 화면 밖 위험을 전달함.

근거 수배 2↑ 사이렌.

짧은 서사

인트로, 브리핑, 엔딩 텍스트

의도 컷신 없이 서사를 전달함.

근거 텍스트 중심.

천호: 살과 강철 / 세부 기획서 / 아트, 사운드, 서사, 저장

아트

렌더 레이어

Canvas 2D 렌더

도시 씬

지도 데이터를 선과 면으로 그림

- 도로/건물
- 조명/그늘
- 시야 원뿔

은신처 씬

측면 단면 도형

- 정거장 도형
- 2층/사다리

이펙트

코드 도형 효과

- 경고 표시
- 사이렌 조명

인트로 삽화

SVG 도형 5장

- 인라인 SVG

사운드

합성 효과음 13종

효과음	쓰임	합성 방식
door / lift / step	문, 들기, 발소리	노이즈 + 저음
scream / whistle / alarm	목격 반응, 경찰, 경보	톱니파/사각파
subdue / cut / crash	무력화, 해체, 충돌	노이즈 + 저주파
implant / success	이식/성공	사인파 상승/삼각파
ui / voice	UI/말 걸기	사각파/삼각파
사이렌 / 앰비언트	수배 2↑ / 장면 배경	게인 보간

서사

서사 전달 구조

1

인트로 5장

세계관/규칙 요약

의도 한 줄 컨셉을 먼저 줌.

근거 컷신 대신 슬라이드.

2

챕터 브리핑

브리핑 보드에서 표적 수령

의도 장마다 목표를 주입함.

근거 챕터 데이터.

3

이식 장면

패널 텍스트와 효과음

의도 수위를 시스템 수준에 둠.

근거 implant 효과음.

4

엔딩 거울

살/강철 선택 패널

의도 대가를 선택으로 닫음.

근거 finalChoice.

천호: 살과 강철 / 세부 기획서 / 아트, 사운드, 서사, 저장

저장/설정

저장, 설정, 현지화

항목	결정	이유
저장	localStorage 한 슬롯, ver=2	서버/계정 없는 단일 파일
저장 필드	chapter, bio, upg, res, notoriety, tissue, t, tutDone, stock, items	이어하기에 필요한 최소 상태
설정	없음(키 고정, 음량 고정)	범위를 줄임
현지화	한국어 단일	실제 한국 지명이 핵심임
네트워크	해당 없음	오프라인 싱글플레이

다음 단계

필요한 작업

1

렌더 레이어

도시/은신처 도형

2

효과음 13종

톤/노이즈 합성

3

서사 텍스트

인트로, 브리핑, 엔딩

4

저장

필드/버전 정의

천호: 살과 강철 / 세부 기획서 / 아트, 사운드, 서사, 저장

다음 단계

완수 방안

1

sfx(k)

효과음을 키로 호출하는 함수

WebAudio

의도 파일 없이 소리를 냄.

근거 톤/노이즈 두 함수.

2

인트로 SVG

인라인 SVG 5장 작성

SVG

의도 이미지 파일을 피함.

근거 단일 파일 유지.

3

저장 시험

새로고침 후 이어하기 확인

브라우저

의도 상태 누락을 찾음.

근거 검수 기준.

천호: 살과 강철 / 세부 기획서 / 아트, 사운드, 서사, 저장

리스크

리스크와 대응

합성음만으로 분위기가 약할 수 있음	사이렌/앰비언트 게인으로 수배 단계를 소리에 드러냄.
브라우저가 소리를 자동 재생하지 않을 수 있음	첫 입력 이후 오디오를 켜는 구조로 둘 예정임.
저장 형식 변경 시 이어하기가 깨질 수 있음	ver 필드로 구버전을 구분함.