천호: 살과 강철 — 세부기획서 (챕터, 은신처, 수치)

> 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. 목적과 범위

- 목적: 캠페인 7장의 구역/표적, 파츠 이득/대가, 은신처 개조, 튜토리얼, 저장을 구현 가능한 데이터로 고정한다. 규모 L이므로 세부기획서 1개로 통합한다.
- 범위: 콘텐츠(챕터), 플레이어 경험(튜토리얼/표적 행동), UI/UX(은신처 정거장, HUD, 패널), 데이터/수치, 리소스 계획. 해체/이식 연출은 시스템/텍스트 수준으로만 다룬다.

2. 설계

챕터 구조 (콘텐츠)

- 의도(Why): 이식 부위를 장 제목으로 삼아 인간화 서사와 난이도 상승을 한 줄로 묶는다.
- 설계(How): 챕터마다 {조직, 구역(x, y, 반경), 표적 유형, 해체 수확}을 정의. 표적은 구역 반경 내 도로 가장자리(등급 5 이하)에 스폰되고 사라지지 않는다. 표적 유형별로 속도, 예민도, 시야를 다르게 둬 같은 규칙에서 다른 해법을 요구한다. 7장은 경찰 3명, 6장은 경비 2명을 표적 주변에 배치. [근거: cheonho-flesh.html]
- 필요(What): 구역 좌표, 표적 속성표, 브리핑 문구.
- 작업 방법: 데이터표 작성 → `CHAPTERS` 배열 → 브리핑 보드에서 수령.
- 완료 기준: 7개 구역 모두 표적이 스폰되고 반입 후 조직이 연결된다.
- 리스크/대안: 구역 내 스폰 지점이 없으면 반경 2배로 재탐색, 그래도 없으면 "표적을 찾을 수 없다" 메시지.
- 근거: [근거: cheonho-flesh.html]

표적별 행동 설계 (플레이어 경험)

- 의도(Why): 각 장이 새로운 접근 방식을 가르치게 한다.
- 설계(How): 취객은 느리고 둔감(소리를 못 냄), 러너는 빨라 지칠 때 노림, 노래방 손님은 중간, 간호는 예민하고 주변에 사람이 많음, 배달기사는 스쿠터로 고속 직선 이동이라 차량 필요, 경비는 무전기 보유로 발각 즉시 확산, 연구원은 경찰 호위. [근거: cheonho-flesh.html]
- 필요(What): 표적별 속도/예민도 파라미터.
- 작업 방법: 챕터 진입 시 `applyTargetKind` 적용.
- 완료 기준: 장마다 다른 접근(배후, 차량, 은밀)이 유효하다.
- 리스크/대안: 5장 배달기사는 차량 의존이 강함 → 차량 탈취 가능 확인 필요.
- 근거: [근거: cheonho-flesh.html]

은신처 UI/정거장

- 의도(Why): 안전한 공간에서 선택(해체, 이식, 개조)을 한 곳에서 처리하는 허브.
- 설계(How): 폭 26m(확장 시 42m), 층 높이 4.7m, 정거장 위치 고정: 출구 2.2 / 해체대 6.4 / 이식대 10.6 / 보관고 14.4 / 작업대 18.4 / 브리핑 22.2m, 확장 후 거울 30m. 2층은 사다리(우측 끝−3m), 소각로 5.5 / 저장 선반 10.5 / 자동 수집기 15.5m. 이동 3.1(달리기 5.2) m/s, 점프 9.4, 중력 26. 고기는 냉장 보관고가 없으면 45초마다 1 부패(살 조직 장식 시 절반 속도). 자동 수집기는 비운 45초마다 재료 1개, 한 번에 최대 6. [근거: cheonho-flesh.html]
- 필요(What): 지하 단면 렌더, 정거장 프롬프트.
- 작업 방법: `stationList()`로 위치/층을 데이터화 → E 입력 시 `useStation`.
- 완료 기준: 모든 정거장이 E로 반응, 층 이동이 사다리로만 가능.
- 리스크/대안: 보관 슬롯 부족 시 반입 실패 메시지 → 해체 유도.
- 근거: [근거: cheonho-flesh.html]

튜토리얼/온보딩

- 의도(Why): 조작과 은신 규칙을 실제 도시에서 배우게 한다.
- 설계(How): 7단계 — 걷기 20m, 달리기 10m, 은신 7m, 엄폐 60% 이상 & 빛 35% 이하 위치 도달, 전체지도 열기, 지하철 출구 이용, 은신처 입장. 은신처에 들어가면 남은 단계를 건너뛰고 브리핑을 띄운다. 인트로 슬라이드 5장이 세계관/규칙 요약. [근거: cheonho-flesh.html]
- 필요(What): 수치 조건 함수, 슬라이드 텍스트.
- 작업 방법: `TUT` 배열의 `chk()` 조건으로 순차 진행.
- 완료 기준: 신규 플레이어가 지시만으로 마지막 단계에 도달한다.
- 리스크/대안: 지하철 출구를 찾지 못하면 막힘 → 은신처 진입으로 건너뛰기 허용(구현됨).
- 근거: [근거: cheonho-flesh.html]

HUD/패널

- 의도(Why): 불투명한 감지 규칙을 최소 정보로 투명하게.
- 설계(How): HUD 구성 — 수배, 챕터/목표, 자원, 바 2개(동력/과열), 미니맵(190px), 메시지, 프롬프트, "감지됨" 경고, 도로명. 패널은 해체, 이식, 체포, 거울, 엔딩에 공용. 체포 패널은 압수 목록/악명 표시 후 은신처 복귀 버튼. [근거: cheonho-flesh.html]
- 필요(What): DOM HUD, 패널 템플릿.
- 작업 방법: `showPanel(html)` 공용 함수.
- 완료 기준: 모든 결과 화면에 다음 행동 버튼이 있다.
- 리스크/대안: 이모지 아이콘은 문서 규칙상 사용하지 않으나 게임 내 아이콘은 기호 문자 사용. [근거: cheonho-flesh.html]
- 근거: [근거: cheonho-flesh.html]

엔딩

- 의도(Why): 7개 조직 수집 후 인간화의 대가를 선택으로 마무리.
- 설계(How): 7장 조직 이식 시 최종 선택. ENDING A(살): 인간이 되어 행위를 이해하게 됨. ENDING B(강철): 대상을 돌려보내고 기계로 남음. 이후 계속 배회 가능. 표시: 파츠 n/7, 악명, 개조 종수, 플레이 시간

(분). [근거: cheonho-flesh.html]

- 필요(What): 엔딩 텍스트 2종, 통계 표시.
- 작업 방법: `finalChoice` → `ending(kind)`.
- 완료 기준: 두 분기 모두 도달 가능하며 재시작/계속 선택 가능.
- 리스크/대안: 엔딩 후 콘텐츠 없음.
- 근거: [근거: cheonho-flesh.html]

3. 데이터/리소스 명세

3-1. 챕터표

장	조직	구역(실제 장소)	중심 좌표 (m)	반경	표적	수확(고기/뼈/의류/부품/혈액)
1	피부	천호 로데오거리	985,1655	95	취객	4/2/3/1/2
2	근육	천호공원	1049,901	105	야간 러너	6/3/2/1/3
3	성대	천호동 노래방 골목	705,1445	90	노래방 손님	4/2/3/2/2
4	눈	강동미즈여성병원 일대	1194,1648	90	야간 근무자	5/2/3/3/3
5	심장	천호대로	900,1240	170	배달기사	5/3/3/4/4
6	뇌 조직	현대백화점 천호점	876,1503	85	백화점 경비원	6/4/4/6/4
7	인간 (얼굴)	암사동 선사현대아파트	1003,120	140	연구원	4/2/2/8/3
[근거: cheonho-flesh.html]						

3-2. 파츠표

ID	이름	이득	대가
skin	피부	시민 의심 −22%(표기)	손상 시 노출 증가
muscle	근육	이동/운반 속도↑, 무력화 빠름	스태미나 게이지
voice	성대	V키 말 걸기로 14m 내 시민 의심 −0.75, 쿨다운 6초	22% 확률 소음(정비대 있으면 10%)
eye	눈	시야 확대/야간 시야	강한 조명에서 감지 +25%
heart	심장	전력질주/회복↑	심박 소음, 흥분 시 감지↑
brain	뇌 조직	미니맵에 경찰 시야	간헐적 기억 혼선
human	완전한 인간	—	—
[근거: cheonho-flesh.html]			

3-3. 개조표(18종)

분류	ID	비용	효과
기능	tools	부품4 뼈2	무력화 −40%
기능	disguise	의류6	의심 −20%
기능	soundproof	뼈4 부품2	은신처 주변 소음 절반, 수배 감소 +25%
기능	fridge	부품4 의류2	보관 +2, 부패 정지
기능	monitor	부품6 혈액2	미니맵 경찰 시야
기능	trunk	부품3 의류3	트렁크 발각 위험 감소
기능	nvg	부품7 혈액1	어두운 곳 밝게
기능	tunnel	뼈6 부품4	은신처 근처 수배 감소 3배
기능	scanner	부품8 혈액3	순찰차 출동 경고
기능	joints	부품10 뼈6	운반 페널티 −50%
기능	workbench	부품8 고기4	파츠 페널티 −40%
기능	incin	뼈8 부품6	해체 악명 0, 소각 가능
기능	harvester	부품12 혈액6 고기6	수확 +30%, 부재 중 자동 수집
확장	expand	뼈10 부품8 고기6	폭 26→42m
확장	floor2	뼈16 부품14 의류8	2층+사다리, 보관 +2
소모품	idcard	의류4 부품4 혈액2	체포 1회 무시(반복 구매)
장식	bonedecor	뼈12	악명 상승 −25%
장식	fleshdecor	고기12 혈액6	부패 −50%
[근거: cheonho-flesh.html]			

3-4. 일반 시민 수확/저장

- 일반인 1구: 고기 2~4, 뼈 1~3, 의류 1~2, 부품 0~2, 혈액 1~3. 경찰/경비는 의류+2, 부품+2. 보관 한도 2 +2(냉장) +2(2층). [근거: cheonho-flesh.html]
- 저장 필드: chapter, bio, upg, res, notoriety, tissue, t, tutDone, stock, items, ver=2. [근거: cheonho-flesh.html]

3-5. 리소스

- 외부 이미지/오디오 없음. 효과음 13종(door, scream, whistle, alarm, subdue, lift, cut, implant, success, crash, step, ui, voice)을 합성. 지도 데이터 map.json 424KB. [근거: cheonho-flesh.html, map.json]

4. 작업 순서

1. 데이터표(3-1~3-4) 확정 → 2. 챕터 구역 좌표를 실제 지도에서 검증 → 3. 표적 파라미터 조정 → 4. 은신처 정거장 배치/UI → 5. 튜토리얼 조건 → 6. 엔딩 텍스트 → 7. 전체 1회차 플레이.

5. 검수 기준

- 7개 구역에서 표적이 스폰되고 반입, 해체, 이식으로 챕터가 증가한다.
- 모든 파츠의 이득/대가가 실제로 반영된다(현재 눈/뇌 효과, 피부 수치 불일치는 미확인/불일치).
- 개조 18종 비용 차감과 효과가 적용된다. 체포 후 은신처로 복귀하고 저장/로드가 일치한다.
- 튜토리얼 7단계 통과, 엔딩 A/B 도달, 새로고침 후 이어하기.
- 성인 소재 서술은 시스템 수준에 머문다.