

무서핑 서비스 기획서 (PRD)

1. 서비스 개요

****무서핑(Nosurfing)****은 사용자가 직접 상상 속의 ****무서운 존재(몬스터, 유령 등)****를 만들고 공유하는 커뮤니티 서비스입니다. 사용자들은 존재의 이름, 출몰 시간/장소, 유형, 특징 등을 설정하여 **‘존재’를 생성**할 수 있으며, 생성된 존재는 피드에 게시되어 다른 유저들과 공유됩니다. 서비스의 모토는 ****“당신의 상상이 현실이 되는 곳”****으로, 누구나 자신만의 괴이한 이야기를 창작하고 즐길 수 있는 공간을 제공하는 것이 목표입니다.

현재 프론트엔드 MVP 가 구현된 상태이며 (Next.js + React 기반, 프론트엔드 단독 동작), 여기에 아래와 같은 **추가 기획 요소**를 반영하여 서비스의 재미와 완성도를 높이하고자 합니다. 모든 신규 기능은 **반응형 웹 디자인**으로 모바일/데스크톱 환경 모두에서 쾌적하게 이용 가능해야 합니다.

2. 주요 기능 및 요구사항

2.1 메인 페이지 상단 - 최신 & 월간 베스트 콘텐츠 섹션

메인 랜딩 페이지 상단에 **“최신 글”** 및 **“월간 베스트”** 섹션을 신설하여, 방문자가 바로 흥미로운 콘텐츠를 접할 수 있도록 합니다. 이 섹션들은 서비스의 **호러스러운 컨셉**을 살려 **위트있는 명칭**으로 표시합니다 (일반적인 “최신 글”, “월간 베스트” 대신).

- **섹션 배치:** 기존 메인 페이지의 소개 문구 및 배너 아래, **존재 생성 폼 위쪽 영역**에 두 개의 하위 섹션으로 배치합니다. 첫 번째 섹션에는 최근에 등록된 존재들을, 두 번째 섹션에는 한 달 간 가장 인기 있었던 존재들을 보여줍니다. 각 섹션은 4~6 개 정도의 게시물을 카드 형태로 썸네일/제목과 함께 나열합니다. (정확한 게시물 수는 디자인과 화면 크기에 따라 조절)

- **섹션 제목 명칭:** 서비스의 분위기를 살릴 수 있도록 공포 테마에 맞는 용어로 표현합니다. 예를 들어:
 - 최신 글 섹션 → “**최근 출몰한 존재들**” (최근에 나타난 무서운 존재 목록을 의미)
 - 월간 베스트 섹션 → “**이달의 악명 높은 존재들**” (최근 한 달간 가장 화제가 되고 무서운 존재 목록)


(위는 예시 명칭이며, “갓 나온 괴담”, “죽지 않는 인기 괴담” 등으로 변형 가능. 최종 명칭은 서비스 톤앤매너에 맞춰 결정합니다.)

- **게시물 선정 기준:**
 - **최근 출몰한 존재들:** 등록 날짜 기준 최신 순으로 상위 몇 개 존재를 표시합니다. 새로 생성된 존재가 실시간으로 반영되도록 합니다.
 - **이달의 악명 높은 존재들:** 현재 날짜를 기준으로 지난 30 일 간 **가장 높은 좋아요(피드백)** 수를 기록한 상위 존재들을 보여줍니다. (추후 필요 시 조회수 등 다른 지표와 결합 가능)
- **UI 디자인:** 각 카드에는 존재의 **썸네일 이미지**(생성된 존재의 이미지가 있는 경우) 또는 대표 아이콘, **이름**, 주요 특징 혹은 한 줄 소개, 그리고 **좋아요 수**(→공포 테마 아이콘으로 표시, 자세한 내용은 아래 2.4 절 참조)를 포함합니다. 카드 클릭 시 해당 존재의 상세보기(피드 화면)로 이동합니다.
- **반응형 고려:** 화면 폭이 좁은 모바일에서는 두 섹션이 세로로 나열되고 카드도 1 열로 보이도록 합니다. 가로가 충분히 넓은 경우 카드 그리드를 2 열 이상으로 배치하여 공간 활용을 극대화합니다.

2.2 피드 화면 - 성장형 미니게임 추가

사용자들이 다른 사람의 존재들을 감상하는 **피드 페이지**에, 서비스의 재미 요소로서 **간단한 미니게임**을 추가합니다. 피드의 콘텐츠 흐름을 방해하지 않으면서도 사용자들에게 **추가 즐길거리**를 제공하기 위한 기능입니다.

- **미니게임 컨셉:** Chrome Dino 와 유사한 형태의 **단순 점프 액션 러너** 게임을 구현합니다. 예를 들어, 픽셀 아트 스타일의 귀여운 **유형 캐릭터**가 달리는 게임으로, 장애물(무덤, 말뚝 등 공포 테마 오브젝트)을 피해 점프하거나, 혹은 **뼈다귀**나 **해골** 아이템을 먹으며 점수를 올리는 식입니다. 사용자 조작은 스페이스바 또는 화면 터치로 점프하는 정도의 **단순 조작**으로 제한합니다.

- **“성장형” 요소:** 게임에는 점수에 따라 캐릭터가 **성장하거나 변신**하는 재미 요소를 넣습니다. (예: 점수가 일정 threshold 를 넘을 때마다 유령 캐릭터가 점점 더 큰 괴물로 진화하거나 속도가 빨라짐) 이를 통해 게임 자체에 **성장하는 느낌**을 부여하고, 서비스 컨셉인 **존재의 성장**과 연결짓습니다.
- **배치 및 접근:** 피드 페이지 우측 상단 또는 좌우 여백 영역에 ****게임 영역(Canvas)****을 배치합니다. 기본 상태에서는 반투명하거나 작은 아이콘(예:  귀신 아이콘)을 보여주고, 사용자가 해당 아이콘을 클릭하면 게임 영역이 활성화되도록 합니다. 이렇게 하면 **피드 콘텐츠를 보면서도 한쪽에서 게임을 즐길 수 있는 UI**가 됩니다. (대화면 PC에서는 피드 리스트 옆에 여유 공간을 활용하고, 모바일에서는 아이콘 터치 시 화면 위나 아래에 오버레이로 게임이 나타나도록 구현합니다.)
- **게임 구현 및 난이도:** HTML5 Canvas 혹은 간단한 React 컴포넌트로 구현하며, **이미지/스프라이트 기반 그래픽이 이상적**입니다. 다만 개발 리소스가 부족할 경우 **텍스트와 버튼 기반**의 아주 간단한 게임(예: 텍스트로 진행 상황을 보여주고 “점프” 버튼으로 회피 결정)으로 대체할 수 있습니다. **그래픽 구현이 가능하다면 최대한 도전**하되, 어려울 경우 서비스를 해치지 않는 범위에서 **단순화된 형태로** 제공하는 것을 허용합니다.
- **점수 기록:** 게임에서 달성한 최고점수를 사용자 세션별로 기록하거나, 로그인 사용자에게 한해 프로필에 기록하는 것도 고려할 수 있습니다. (반드시 필요한 기능은 아니며 추후 확장 가능)
- **반응형 고려:** 모바일에서는 작은 화면에 게임까지 표시하면 공간이 비좁으므로, 기본적으로 아이콘만 표시하고 터치 시 **전체화면 모드**로 실행하거나, 필요하다면 모바일에서는 이 기능을 **제한**할 수 있습니다. 데스크톱 웹에서는 피드 콘텐츠 옆에 300px 정도의 고정 폭 칼럼에 게임 canvas 를 띄워두는 형태로 디자인합니다. 사용자 선택에 따라 게임창을 닫을 수 있으며, 게임 실행 중이라도 피드 스크롤 등 기본 기능은 가능하도록 합니다.

2.3 존재 생성 후

강화(Evolution)

기능





사용자가 새로운 존재를 만들고 나서, 그 존재를 한 단계 ****“진화”** 또는 **“강화”****시킬 수 있는 기능을 추가합니다. 이는 마치 포켓몬 게임에서 진화하거나 합체하는 컨셉을 차용한 것으로, **처음 만든 존재를 한 번 더**

발전시켜 보는 재미를 제공합니다. (내부적으로는 **생성된 존재의 이미지를 재생성**하여 변화를 주는 방식입니다.)

- **기능 트리거:** 사용자가 “**존재 만들기**” 폼을 통해 새 존재를 생성하여 제출하면, 해당 존재의 상세보기 화면(피드에 표시되는 게시물 상세)을 보여주는 동시에 ****“강화하시겠습니까?”****라는 안내를 팝업 또는 강조된 UI로 표시합니다. 이 메시지는 사용자가 방금 만든 존재를 **한번 더 업그레이드**할 기회를 주는 것입니다.
- **강화 진행:** 사용자가 강화 진행에 동의하면, 시스템은 ****기존 입력된 존재 정보(이름, 특징 등)****를 바탕으로 새로운 이미지를 생성합니다. (예: Stable Diffusion 등을 활용해 동일한 설명으로 약간 다른 버전의 이미지를 생성하거나, 또는 기존 이미지에 변화를 주어 **더 강력해 보이는** 형태로 재생성). 강화 중에는 **로딩 애니메이션**이나 “존재가 힘을 모으는 중...” 등의 문구로 진행 상황을 표시합니다.
- **강화 결과 표시:** 강화 완료 후에는 해당 존재 게시물에 **새로운 이미지로 교체**하여 보여줍니다. 이때 **강화 이전의 원본 이미지와 강화 후 이미지를 모두 저장**해 둡니다. 사용자나 다른 방문자가 **두 버전의 모습을 비교**해볼 수 있도록, 게시물 내에 **Before/After 비교 뷰어**를 제공합니다.
 - 비교 뷰어는 **슬라이드형 이미지 비교 UI**로 구현합니다. 하나의 프레임에 두 이미지를 겹쳐 놓고 중앙에 슬라이더를 배치하여 사용자가 좌우로 드래그하면 이전 모습과 이후 모습이 드러나도록 합니다. (예: 사진 보정 비교에 쓰이는 before/after slider 기능)
 - 슬라이더 UI는 데스크톱/모바일 모두 직관적으로 사용할 수 있도록 하고, 터치 대응을 지원합니다. 만약 슬라이더가 모바일 화면에서 어려울 경우 **탭하여 전후 전환**하는 방식이나 **이미지 두 개를 세로로 나열**하는 대안도 고려합니다.
 - 비교 뷰어는 필요 시 닫거나 기본적으로 축소된 상태로 두고, “변화 비교 보기” 등의 버튼을 누르면 확대/활성화되도록 설계합니다.
- **데이터 처리:** 강화 전후의 이미지는 모두 해당 존재 게시물의 데이터로 **영구 저장**됩니다 (현재는 프론트엔드 구현 단계이므로 브라우저 메모리나 로컬스토리지 등에 임시 저장하고, 추후 백엔드 도입 시 DB에 저장). 강화 기능은 **동일 존재에 대해 1 회만** 수행 가능합니다. 한 번 강화를 거친 존재는 다시 강화할 수 없도록 하여 (예: 강화 버튼 비활성화 또는 제거) 콘텐츠의 **단계를 명확히** 합니다.
- **UI/UX:** 강화 요청 버튼이나 팝업은 공포 게임 분위기를 살려 디자인합니다. 예를 들어 “**피를 흡수하여 더욱 강력한 형상을 얻습니다. 강화하시겠습니까?**” 같은 문구로 사용자 흥미를 유발할 수 있습니다. 강화 후에는 “**강화 완료! 더욱 무시무시한 모습으로 변했습니다.**” 등의 피드백을 제공하고, 새로운 이미지로 업데이트된 존재를 강조 표시합니다 (예: “[+강화됨]” 배지 부착 등).
- **오류 처리:** 이미지 재생성에 실패할 경우 대비한 안내도 포함합니다. (“강화 중 오류 발생 - 다시 시도해주세요” 메시지와 재시도 버튼 제공 등)

2.4 커뮤니티 요소 개선 - 좋아요 아이콘 테마화 & 댓글 기능 제거

피드 및 게시물 상세 화면에서 댓글 기능을 제거하고, **좋아요(피드백)** 방식만으로 간소화합니다. 또한 좋아요에 사용되는 아이콘과 용어를 서비스 컨셉에 맞게 공포 테마로 변경합니다.

- **댓글 기능 제거:** 기존에 게시물마다 댓글 입력창이나 댓글 리스트가 있었다면 이를 아예 표시하지 않습니다. 사용자 간 커뮤니케이션은 좋아요로만 제한하고, 댓글로 인한 부정확한 정보 또는 스포일러 노출 등을 방지합니다. UI에서는 댓글 아이콘/버튼 등을 제거하여 **간결한 게시물 뷰**를 제공합니다. (추후 필요시 댓글 대신 **스토리 공유**나 **신고** 기능 등 다른 방향으로 추가 고려)
- **좋아요 기능 유지:** 게시물에 대한 반응으로 좋아요는 유지하되, 이를 나타내는 **아이콘과 명칭을 공포 분위기에** 맞게 조정합니다. 일반적으로 하트(♥) 아이콘을 사용하는 대신, 아래와 같은 테마 요소 중 선택합니다:
 - **피(Blood) 아이콘:** 빨간색 피 방울 모양 아이콘으로 표시. 숫자는 “ {count}” 형태로 나타내어, 해당 존재가 얻은 “피의 양”을 의미하도록 연출합니다. (예: 5 라는 숫자가 표시되면 “피 5 방울을 받았다”는 느낌) UI 문구로는 “**피 주기**” 또는 “**피를 흡수했습니다**” 등으로 좋아요 동작을 표현할 수 있습니다.
 - **뼈다귀(Bone) 아이콘:** 회색 또는 백색의 뼈 아이콘으로 표시. 좋아요 수는 “ {count}” 형태로 나타내며, 해당 존재가 모은 뼈의 개수로 묘사합니다. (예: “뼈 3 개”는 3 명이 공포를 느껴 남긴 뼈 조각이라는 콘셉트) 좋아요 버튼 툴팁은 “**뼈 바치기**” 등으로 재미있게 표현 가능합니다.
 - 위 두 가지 중 **시각적으로 명확하고 서비스 세계관에 어울리는 아이콘**을 최종 선택합니다. (만약 그래픽 리소스가 마땅치 않다면 Unicode 이모지 ,  등을 활용 가능합니다.)
- **좋아요 UI/UX:** 사용자가 이미 좋아요를 눌렀는지 여부에 따라 아이콘 색상을 달리 표시하고, 누를 때 애니메이션 효과도 부여합니다. (피 아이콘의 경우 방울이 튀는 애니메이션, 뼈 아이콘의 경우 덜그럭 소리와 함께 흔들리는 애니메이션 등 **소소한 효과**로 재미를 더함)
- **데이터:** 좋아요 수는 실시간으로 반영되며, 월간 베스트 계산 등에 활용되는 핵심 지표입니다. (백엔드 연동 전까지는 로컬 상태로 관리하고 새로고침 시 초기화될 수 있으나, PRD 단계에서는 기능 동작을 우선 설계)
- **텍스트 카피:** 좋아요를 나타내는 텍스트도 상황에 맞게 변경합니다. 예를 들어, 아무도 좋아요하지 않은 게시물에는 “아직 피가 모이지 않았습니다.”, 한 명이 누른 경우 “1 명의 희생자 발생” 등의 유머러스한 문구를 작은 글씨로 표시해볼 수 있습니다. 단, 이러한 문구는 UI를 너무 산만하게 하지 않는 선에서 제한적으로 활용합니다.

2.5 반응형 디자인 및 기타 고려사항

- **반응형 웹:** 본 서비스는 다양한 기기에서 이용될 것을 가정하고 있으므로, 모든 페이지와 UI 요소는 모바일/태블릿/데스크톱 해상도에 따라 적절히 재배치됩니다. CSS 미디어쿼리 또는 Tailwind CSS 유틸리티 등을 활용하여, 레이아웃이 유연하게 변화해야 합니다.
 - 모바일에서는 폰트 크기, 버튼 크기를 충분히 크게 유지하고, 한 화면에 너무 많은 요소가 나타나지 않도록 배치합니다. (예: 메인 페이지의 최신/베스트 섹션은 가로 스크롤 가능 리스트로 전환하거나, 각 섹션을 슬라이더 형태로 축약 가능)
 - 데스크톱에서는 넓은 화면을 활용해 여러 컬럼 레이아웃을 적용하되, 너무 긴 행 길이를 피하고 가독성을 유지합니다. (예: 본문 폭을 제한하고 양옆에 여백 또는 장식 요소 배치)
 - 미니게임(2.2 항)은 모바일에서 기본 비활성 또는 아이콘 only 로 두고, 데스크톱에서는 항상 보이게 할 수 있습니다.
 - 이미지 비교 슬라이더(2.3 항)는 모바일 화면 크기에 맞춰 터치 조작이 가능하도록 크기 및 민감도를 조절하고, 필요시 대체 UI 를 제공합니다.
- **일관된 테마:** 전체 UI 의 색상, 폰트, 아이콘은 공포스러운 분위기를 유지하면서도 가독성을 해치지 않도록 설계합니다. (예: 짙은 배경에 명도 대비 높은 텍스트, 강조색으로 붉은색 등을 사용) 새로운 아이콘이나 섹션 역시 **統一된 디자인 언어** 안에서 제작합니다.
- **접근성:** 공포 테마이지만 시각적 접근성을 고려하여 충분한 명암비를 유지하고, 이미지를 볼 수 없는 경우 대체 텍스트를 제공하는 등 기본 접근성 지침도 준수합니다.
- **성능:** 프론트엔드 기능 추가로 페이지가 복잡해짐에 따라 성능 영향을 주시해야 합니다. 특히 미니게임은 비동기로 로딩하거나 사용자 활성화 시에만 리소스를 사용하도록 하여, **피드 최초 진입 시 로딩 지연이 없도록** 최적화합니다. 이미지 비교 슬라이더도 필요한 경우에만 DOM 을 그리도록 합니다.
- **향후 확장:** 본 PRD 에 기술된 기능들은 서비스의 재미 요소와 사용자 참여를 높이기 위한 것입니다. 추후 백엔드가 연동되면 생성된 존재와 이미지, 좋아요 데이터의 **영구 저장 및 관리**, 회원별 **프로필(내가 만든 존재들, 내 좋아요 목록)**, 그리고 존재 설정의 **세분화(예: 카테고리별 존재 유형 추가)** 등 확장이 가능하도록 고려합니다. 현재 단계에서는 프론트엔드에서 **목록 데이터나 임시 저장**으로 동작하지만, 구조상 확장에 용이하게 구현합니다.

以上的 내용을 통해 무서핑 서비스의 기획을 보강하였습니다. 새로운 섹션(최근/인기 콘텐츠 노출), 미니게임, 존재 강화 및 비교, 테마에 맞춘 좋아요

등을 추가함으로써 사용자에게 더 **풍부한 경험**을 제공하고, 서비스의 정체성을 분명히 드러낼 수 있을 것입니다. 설계 단계에서 언급된 요소들을 면밀히 검토하여 구현에 반영하고, 필요 시 디자인 시안과 프로토타입 테스트를 거쳐 조정합니다. 최종 목표는 **사용자가 재미있고 오싹한 몰입감을 느낄 수 있는 커뮤니티**를 만드는 것입니다.