

B팀 WBS 상호작용 과제 (2026-07)

프로젝트 G / 낫휴먼 컨셉 기획서

낫휴먼 팀

박도원

박지수

김채연

이기현

문서 최초 작성	문서 최종 수정
20260716	20260722
박도원	박도원

목차

개요 – 2P

1. 목차
2. 로그
3. 문서 계층

현황 – 5P

1. 착수 시점 현황
2. 제약 조건

시작 동기 – 7P

1. 후보 비교
2. 시작 동기

목표 – 9P

1. 프로젝트 목표

핵심 요소 – 10P

1. 핵심 요소

재미 요소 – 11P

1. 재미 매트릭스

주요 루프 – 12P

1. 주요 루프

비주얼 – 13P

1. 비주얼 방향

제작 과정 – 14P

1. 제작 단계
2. 마일스톤

제작 관리 – 16P

1. 제작 관리 방식
2. 리스크와 대응

개요

로그

순번	작성일	작성자	작성 내용	비고
1	2026-07-16	박도원	B팀 WBS 선행	상호작용 WBS 문서 정리
2	2026-07-20	박도원	아이데이션	호러/액션 후보 정리
3	2026-07-22	박도원	초기 기획 3종 완성	원페이지, 아이데이션, WBS Ver01 작성
4				
5				
6				

개요

문서 계층



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

현황

착수 시점 현황

가진 것은 아이디어와 일정표, 없는 것은 리소스와 시간임.

낫휴먼 팀

WBS 표기 인원 4명, 역할 분담 미정

의도 인원이 적어 기획 범위를 작게 잡아야 함

근거 7/16 B팀 WBS 상호작용 문서

초기 아이디어

글리치 호러, 제한 시야, 자가 수리

의도 후보 3개 중 하나를 골라 검증해야 함

근거 7/22 원페이지 기획서/아이데이션

없는 것

아트, BGM, 서버, 전담 개발자

의도 리소스 없이 만들 수 있는 방식이 필요함

근거 팀 구성과 제작 기간 제약

현황

제약 조건

항목	제약	대응 방향
기간	약 1주 내 플레이 가능 빌드	스테이지 3개로 범위 고정
엔진	엔진 없이 브라우저 실행	HTML, JavaScript, Canvas 2D
리소스	이미지/음원 제작 인력 없음	도형 네온 아트와 WebAudio 합성음
형상관리	git 없음, 단일 파일	파일명 버전으로 이력 관리

시작 동기

후보 비교

초기 후보 두 갈래 중 하나를 골라야 하는 상황임.

호러/자가 수리

- 제한 시야, 탐색, 도주 중심
- 연출/사운드 의존도가 큼
- 리소스 부담이 큼

액션 전투 중심

- 대시/강탈이 한 판의 핵심
- 코드 아트만으로 질감 확보 가능
- 짧은 기간에 검증 가능

시작 동기

시작 동기

'인간이 아닌 몸'으로 싸우는 속도감을 가장 작은 프로토타입으로 먼저 증명하려고 시작함.

의도 팀의 첫 결과물이 재미의 핵심 한 줄을 확인해 주어야 이후 기획이 흔들리지 않음

근거 원페이지 기획서의 안드로이드 설정과 마우스 조작 중심 전환

목표

프로젝트 목표

대시와 강탈의 반복이 재미있는지를 3개 스테이지 안에서 확인함.

1판

시작부터 보스까지 완주

3개

스테이지 (적 12/13, 보스)

7종

모듈 모두 1회 이상 강탈

의도 측정 가능한 범위로 줄여야 1주 안에 판정할 수 있음

근거 WBS 일정과 단일 파일 프로토타입 범위

핵심 요소

핵심 요소

낫휴먼 G의 재미

360도 연쇄 대시

조준 방향 무적 돌진, 처치 시 전충전

- 연쇄 처치
- 무적 회피

모듈 강탈

시체에서 E로 무기 획득

- 위험 보상
- 오버드라이브

체력 1 + 완충

실드/모듈이 생명 대신 피해 흡수

- 슬롯 3칸

예고된 위협

모든 적 공격에 텔레그래프

- 억울한 죽음 방지

재미 요소

재미 매트릭스

조작 난도와 보상 크기로 본 재미 순간 배치임.

보상 크기 ↑

강탈 직후 버프

E 한 번에 15초 DMG x3

연쇄 처치

대시 전충전으로 3연속 돌파

시체 위 무기 확인

이름/스탯을 보고 고름

텔레그래프 회피

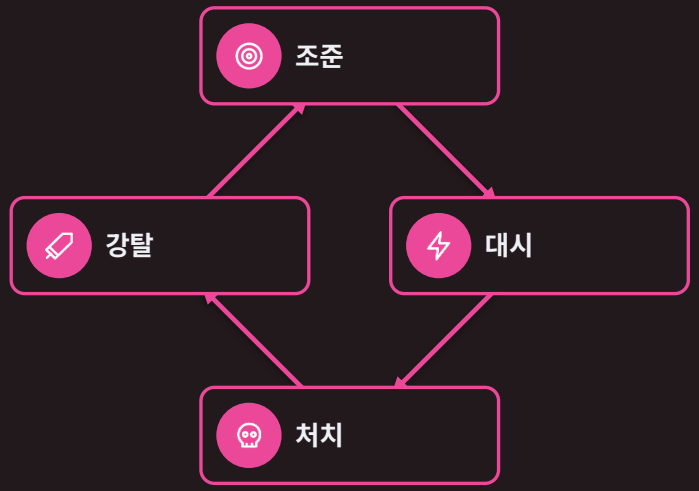
예고선을 읽고 대시로 통과

조작 난도 →

주요 루프

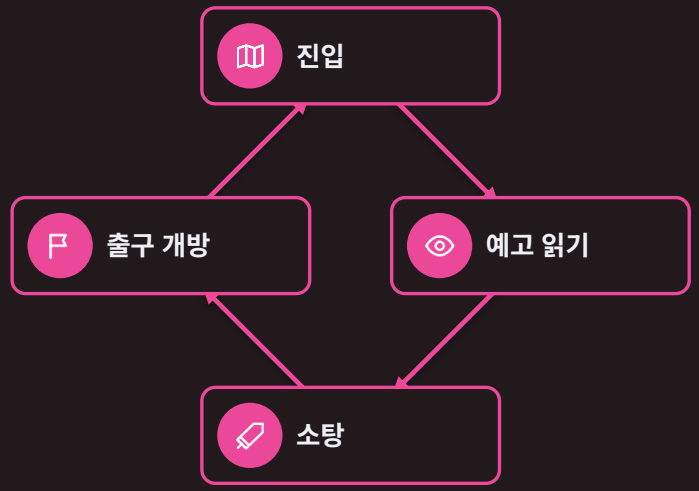
주요 루프

코어 루프 (초 단위)



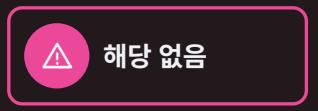
처치가 대시를 충전하고 강탈이 버프를 켬

인게임 루프 (스테이지 단위)



적 전멸이 출구 조건임

아웃게임 루프 (회차 단위)



프로토타입이라 저장/성장 없음, 사망 시 1-1부터 재도전

비주얼

비주얼 방향

이미지 제작 없이 코드로 그리는 네온 사이버펑크임.

톤/화풍

- 사각형 도형 + 네온 외곽선
- CRT 스캔라인/40px 격자
- 3겹 패럴랙스 기둥 배경

색 역할

- 시안 #06b6d4: 플레이어/정보
- 핑크 #ec4899: 위협/경고
- 빨강 알파 점멸: 공격 예고

레퍼런스

- Sanabi: 점프 컷/체공감
- Dungrid: 코요테 타임
- 표지는 목표 화면 예시

제작 과정

제작 단계

1 아이데이션

후보 3개 정리

회의

의도 방향 후보를 모음

근거 7/16~7/20

2 컨셉 확정

액션 중심으로 고정

원페이지

의도 범위를 줄임

근거 7/22 기획서

3 조작 프로토타입

이동, 점프, 대시

Canvas 2D

의도 손맛부터 검증

근거 시그니처가 대시

4 모듈/적

강탈/적 8종

같은 파일

의도 루프 완성

근거 핵심 요소 2/3

5 스테이지/보스

3개 구역 배치

수동 플레이

의도 완주 확인

근거 목표 1판

제작 과정

마일스톤

단계	목표	산출물	완료 기준
M0 기획	컨셉/WBS	문서 3종	방향 1개 확정
M1 조작	이동/대시	단일 HTML	발판 4단 오르내림
M2 모듈	적 8종/모듈 7종	같은 파일	7종 강탈 가능
M3 스테이지	3구역/보스	같은 파일	완주 가능
M4 폴리싱	연출/HUD	v2.1	피격/처치 연출 구분

제작 관리

제작 관리 방식

항목	방식	이유
일정	WBS(Ver01)로 단계 관리	인원 4명이라 단순 표가 적합
버전	파일명에 v 번호 부여	git이 없어 이력을 파일명에 남김
검수	수동 플레이 체크리스트	자동 테스트 도입 여력 없음
도구	브라우저 콘솔/AI 코드 생성	빠른 반복이 목적
수치	상수 한곳에 모아 주석으로 이력	튜닝이 잦은 장르임

제작 관리

리스크와 대응

⚠ 호러 컨셉 미련으로 방향이 흔들릴 수 있음	→ 🛡 컨셉 확정 문서에 제외 항목으로 명시하고 후속 컨셉으로 넘김
⚠ 대시 무적이 난도 하한을 낮출 수 있음	→ 🛡 재충전 시간과 충전 수로 조절하고 수치 이력을 남김
⚠ 리소스 없이 구분이 어려울 수 있음	→ 🛡 색과 체형으로 적 종류를 구분함

작업 계획

메인 기획 착수 준비

1

방향 확정

액션 컨셉 1개로 고정

팀 합의

의도 범위 흔들림 방지

근거 후보 비교

2

시그니처 수치 초안

대시, 강탈, 피격

문서

의도 메인 기획의 입력

근거 핵심 요소 3개

3

구조 결정

단일 파일 구조

Canvas 2D

의도 제약 대응

근거 제약 조건

4

일정 배분

구현 순서 WBS화

스프레드시트

의도 병렬 작업 확보

근거 마일스톤