프로젝트 G / 낫휴먼 — 컨셉기획서

> 재구성 기획서 (역설계) / 작성 기준 시점: 2026-07-22 (프로젝트 시작 시점) / 문서 버전: Ver 0.1 프로젝트 ID: P023 / 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. 한 줄 컨셉과 기획 의도

한 줄 컨셉: 한 방에 죽는 안드로이드가 360도 연쇄 대시로 적진을 가르고, 쓰러뜨린 적의 무기 모듈을 강탈해 오버드라이브를 일으키며 ARCH-AI 코어까지 돌파하는 사이버펑크 2D 액션 플랫포머. [근거: project_g_optimized_v2_1.html]

기획 의도. - 플레이어가 "인간이 아닌 것"의 몸으로 빠르고 위험한 전투를 하는 판타지를 준다. 대시 중 무적, 처치 시 대시 완전 충전, 강탈 시 15초 오버드라이브(DMG x3, 사거리 x1.5)로 "공격할수록 강해지는" 보상 구조를 만든다. [근거: project_g_optimized_v2_1.html] - 체력은 1이지만 실드(내구 2)와 장비 모듈이 체력 대신 피해를 흡수해, 무기를 잃는 것이 곧 생명 소모가 되도록 한다. 공격 수단과 생존 수단을 하나의 자원(모듈 슬롯 3칸)으로 묶는 것이 설계의 핵심이다. [근거: project_g_optimized_v2_1.html] - 적 공격은 전부 예고(텔레그래프)를 거치게 해, 빠른 게임이지만 억울한 죽음이 없도록 한다. [근거: project_g_optimized_v2_1.html] - 초기 기획(7/22 원페이지)은 PC 2D 글리치 호러/슈팅, 제한 시야, 탐색, 도주, 수집, 자가 수리였다. 현재 결과물은 이 방향에서 속도감 있는 전투 중심으로 이동했다. 이동의 이유는 기록 없음. [근거: raw/d1.md] - 서사 훅은 "결함을 수리하는 안드로이드"에서 "ARCH-AI를 파괴하고 인간성을 되찾는다"로 이어진다는 정도만 확인된다. [근거: project_g_optimized_v2_1.html, raw/d1.md]

2. 타깃, 플랫폼, 엔진, 범위, 인원, 도구

- 플랫폼: 웹(브라우저), 1280x720 고정 캔버스, 월드 3840x720(가로 스크롤). 마우스+키보드 전용. [근거: project_g_optimized_v2_1.html]
- 엔진: 엔진 없음. HTML, JavaScript, Canvas 2D/WebAudio. UI는 Tailwind CDN, 아이콘 Font Awesome 6.4.0, 폰트 Noto Sans KR/Orbitron. [근거: project_g_optimized_v2_1.html]
- 범위: 스테이지 3개(1-1, 1-2, 1-3 보스), 무기 모듈 7종, 적 8종+보스. 단일 파일 2,099줄, 97,975바이트. [근거: project_g_optimized_v2_1.html]
- 타깃: 마우스 조준 액션을 즐기는 PC 플레이어. [추정: 마우스 조준/우클릭 대시/휠 교체 조작 전제]
- 인원: 낫휴먼팀 5명 안팎(WBS 표시 인원 4명 확인). 역할 분담 기록 없음. [근거: raw/d1.md]
- 도구: 생성 도구 미확인. 같은 시기 Downloads의 `gemini-code-*.html`과 같은 계열일 가능성이 있다. [추정: 같은 기간(7/25~27)의 HTML 프로토타입군과 파일 생성 시기가 겹침]

3. 핵심 재미와 차별점

- 핵심 재미: (1) 마우스로 조준한 방향으로 날아가는 연쇄 대시(최대 3충전, 처치 시 전충전), (2) 쓰러진 적에게서 무기를 뺏어 바로 쓰는 강탈, (3) 한 방에 죽는 긴장과 모듈이 대신 맞아주는 안도감의 반복. [근거: project_g_optimized_v2_1.html]

- 차별점: 무기를 "획득"이 아니라 "강탈"로 규정했다. 적이 죽은 뒤 시체 위에 무기 이름과 DMG, RNG, CD가 떠 있고, 근접해서 E를 눌러야 얻는다. 전투 후 접근 행동이 한 번 더 들어가, 위험 보상 구조가 된다. [근거: project_g_optimized_v2_1.html]
- 레퍼런스: 코드 주석에 Sanabi와 Dungrid 스타일(점프 컷, 코요테 타임, 착지 스쿼시)이 명시돼 있다. [근거: project_g_optimized_v2_1.html]
- 기술 연출 레퍼런스: 히트스톱, 트라우마 기반 카메라 흔들림, 글리치 선, CRT 스캔라인으로 사이버펑크 질감을 낸다. [근거: project_g_optimized_v2_1.html]

4. 세계관, 톤, 아트 방향

- 세계관: 피험체(SUBJECT)가 "섹터"를 침투해 중앙 AI 코어 ARCH-AI를 파괴한다. 승리 문구 "ARCH-AI 파괴 완료. 인간성을 되찾았습니다.", 패배 문구 "피험체 신호 단절. 재부팅 대기." [근거: project_g_optimized_v2_1.html]
- 톤: 군사/시스템 로그 말투(작전 시작, 시스템 경고, 모듈 강탈 완료, 무력화). 서사 장치는 화면 상단 토스트 문구뿐이다. [근거: project_g_optimized_v2_1.html]
- 아트: 사각형 도형과 네온 외곽선(시안 #06b6d4, 핑크 #ec4899)만 사용하는 코드 아트. 배경은 `#0a0f1e`(1-3은 `#110817`), 3겹 패럴랙스 기둥과 40px 격자. 무기마다 고유 색을 부여해 모듈 구분을 색으로 한다. [근거: project_g_optimized_v2_1.html]
- 정식 아트 리소스 계획은 이 프로젝트에 없다. 이후 하이넘에서 3D/2D 리소스 구분 작업이 이어졌다. [근거: codex_rollout-2026-08-13T21-34-57-019ffb1e-564c-7472-a1c0-6714ede35cd4]

5. 게임 흐름 개요

코어 루프: 이동/점프로 발판 위치 잡기 → 적 텔레그래프 보고 회피(대시 무적) 또는 선제 공격 → 처치(대시 전충전) → 시체에서 E로 강탈(오버드라이브 15초) → 슬롯 3칸 관리 → 남은 적 0이 되면 출구 개방. [근거: project_g_optimized_v2_1.html] 진행 구조: 1-1(적 12, 침투 회랑) → 1-2(적 13, 중앙 통제실) → 1-3(보스 ARCH-AI 3페이즈+지원 4기) → 승리. 출구 `exitX`에 잠금 벽이 있고 적이 남아 있으면 통과할 수 없다. 사망 시 즉시 모달로 재도전(1-1부터). [근거: project_g_optimized_v2_1.html]

6. 제작 방향 (파트별 설계 블록)

시스템 파트 — 이동, 대시, 피격

- 의도(Why): 한 방에 죽는 게임에서 조작이 답답하면 즉시 이탈한다. 관대한 입력(코요테 타임, 점프 버퍼)과 높은 회피 자유도로 "내 실수"만 죽음의 원인이 되게 한다.
- 설계(How): 이동속도 5.18, 점프력 -19.5, 중력 1.05, 점프 컷(키를 놓으면 상승속도 50%), 정점 근처 중력을 5차 스무스스텝으로 낮춰 체공 느낌을 준다. 대시는 마우스 방향 360도, 20프레임, 기준 속도 12(곡선 0.4~1.5배), 대시 중 무적, 3충전/96프레임 재충전, 처치 시 전충전. 상세는 02 메인기획서 1절. [근거: project_g_optimized_v2_1.html] 대안(고정 8방향 대시)을 택하지 않은 이유: 마우스 조준을 이미 주 입력으로 쓰므로 방향 일관성이 있다. [추정: 조준과 대시가 같은 좌표 사용]
- 필요(What): 충돌 처리(관통 발판 포함), 입력 큐, 파티클/트레일.
- 작업 방법: 수치를 코드 상수로 두고 플레이하며 조정한다. 주석의 "0.8x", "2배" 표기가 이 방식의 흔적이다.

- 완료 기준: 발판 4단(y=70/200/330/460)을 점프+대시로 끊김 없이 오르내릴 수 있다.
- 리스크/대안: 관대한 입력 때문에 발판 기반 퍼즐을 만들기 어렵다. 전투 아레나 중심 설계로 보완.
- 근거: [근거: project_g_optimized_v2_1.html]

콘텐츠 파트 — 모듈과 적

- 의도(Why): 적 종류를 곧 무기 종류로 연결해, 플레이어가 "다음에 뺏고 싶은 적"을 고르는 선택을 만든다.
- 설계(How): 적 8종이 각자 드롭 모듈을 고정으로 가진다(장검→LONGSWORD, 샷건/건너→SHOTGUN, 드론/도탄 터렛→RICOCHET, 폭파병→BOMB, 헤비블레이드→HEAVYBLADE, 레일건너→LIGHTSABER). 기본 체력 2, 3번째 적부터 x1.44(=3). [근거: project_g_optimized_v2_1.html]
- 필요(What): 적 정의표, 무기 정의표, 텔레그래프 규칙.
- 작업 방법: 03 세부기획서 1/2 참조.
- 완료 기준: 7종 모듈 전부가 최소 1회 강탈 가능한 배치.
- 리스크/대안: 광선검은 레일건너에서만 드롭돼 이름과 적 정체성이 어긋난다. [근거: project_g_optimized_v2_1.html] 드롭 매핑을 재정리한다.
- 근거: [근거: project_g_optimized_v2_1.html]

아트 파트 — 코드 아트와 연출

- 의도(Why): 리소스 제작 비용 없이 사이버펑크 질감을 내기 위해 네온 도형, 글리치, CRT로 대체한다.
- 설계(How): 시안은 플레이어, UI, 정보, 핑크는 위협/시스템 경고, 노랑은 콤보, 빨강은 적 공격 예고. 연출 3종(히트스톱, 트라우마, 슬로모션 0.08배)을 이벤트별로 차등 호출. [근거: project_g_optimized_v2_1.html]
- 필요(What): 색 토큰 표, 연출 호출표. 03 세부기획서 3 참조.
- 작업 방법: 코드로 직접 구현, 이후 스프라이트로 교체 가능하도록 `draw()`를 분리.
- 완료 기준: 피격, 처치, 보스 페이즈 전환이 서로 다른 연출로 구별된다.
- 리스크/대안: 도형만으로 적 구분이 어렵다. 색+체형(36x48/40x52/32x32)으로 구분 중.
- 근거: [근거: project_g_optimized_v2_1.html]

사운드 파트 — WebAudio 합성음

- 의도(Why): 외부 음원 없이 단일 파일로 동작하게 한다.
- 설계(How): 오실레이터 하나에 시작/종료 주파수와 길이를 주는 `playTone`으로 효과음 10종(베기, 대시, 사격, 샷건, 폭발, 강탈, 피격, 처치, 도탄, 콤보)을 만든다. 콤보음은 콤보 수(최대 20)에 따라 음이 오른다. BGM은 없다. [근거: project_g_optimized_v2_1.html]
- 필요(What): AudioContext 초기화(시작 버튼 클릭 시).
- 작업 방법: 효과음 표는 03 세부기획서 3.
- 완료 기준: 모든 행동에 효과음이 있고 겹쳐도 클리핑이 없다.
- 리스크/대안: 브라우저 자동재생 정책. 시작 버튼에서 `audio.init()` 호출로 해결. BGM 부재는 미해결.
- 근거: [근거: project_g_optimized_v2_1.html]

UI 파트 — HUD와 모달

- 의도(Why): 빠른 전투 중에도 상태(생명, 대시, 모듈, 콤보, 버프, 남은 적)를 시선 이동 최소로 읽게 한다.
- 설계(How): 좌상단 SUBJECT STATUS(생명 칸, 활성 모듈), 우상단 SECTOR(스테이지/남은 적/대시 충전점), 상단 중앙 보스 HP 바와 페이즈 라벨, 우측 콤보, 하단 모듈 슬롯 3칸과 조작 안내, 중앙 토스트. 슬롯 초과 시 일시정지 모달에서 교체할 모듈을 고르거나 취소. [근거: project_g_optimized_v2_1.html]
- 필요(What): DOM 오버레이(캔버스 위), 모달 상태(`isModalPaused`).
- 작업 방법: 03 세부기획서 3 참조.
- 완료 기준: 어떤 상황에서도 HUD가 전투를 가리지 않는다.
- 리스크/대안: 1280x720 고정이라 작은 화면에서 잘릴 수 있다. 스케일링 미구현.
- 근거: [근거: project_g_optimized_v2_1.html]

데이터 파트 — 상수 테이블

- 의도(Why): 튜닝 반복이 잦은 장르이므로 수치를 한곳에 모은다.
- 설계(How): 현재는 `WEAPONS`, 적 `TDEFS`, 스테이지 배열이 코드 안에 있다. 외부 데이터 파일은 없다. 03 세부기획서 3에서 필드를 정의한다. [근거: project_g_optimized_v2_1.html]
- 필요(What): 테이블 스키마, 밸런스 시트.
- 작업 방법: 수치 변경 → 플레이 → 주석에 이력 기록.
- 완료 기준: 수치 변경이 코드 로직 수정 없이 가능.
- 리스크/대안: 일부 수치가 코드 분기에 하드코딩(트리거 거리, 쿨타임).
- 근거: [근거: project_g_optimized_v2_1.html]

7. 제작 단계(마일스톤)

단계	목표	산출물	상태
M0 기획	컨셉, 아이데이션, WBS	7/22 PDF 3종	부분 확인 [근거: raw/d1.md]
M1 조작 프로토타입	이동, 점프, 대시, 기본 베기	단일 HTML	구현됨
M2 모듈 시스템	적 8종, 모듈 7종, 강탈, 오버드라이브	같은 파일	구현됨
M3 스테이지/보스	3스테이지, 보스 3페이즈	같은 파일	구현됨(보스 일부 버그)
M4 폴리싱	히트스톱, 패럴랙스, HUD	v2.1	구현됨
M5 이후	서사, 아트, BGM, 저장	없음	미착수. 7/31 이후 하이넘으로 전환

8. 리스크와 결정이 필요한 사항

- 방향 결정: 초기 호러/자가 수리 컨셉을 복원할지, 액션 중심으로 확정할지 기록이 없다.
- 완성도: 플레이 검증 기록 없음. 보스 피격 카운터 NaN, 연타 회피 미작동, 텔레그래프와 실제 탄 불일치 등을 정리해야 한다(00 문서 6절).
- 스펙 불일치: 모달의 "원거리 1 / 중거리 2 / 근거리 3" 데미지 규격과 실제 데이터(전부 1)를 맞출지 결정이 필요하다.
- 오버드라이브 남용: 휠 교체만으로 15초 버프 갱신이 가능하다.
- 하이넘과의 관계: 이 프로토타입이 하이넘의 어떤 요소로 이어졌는지 확인되지 않았다.