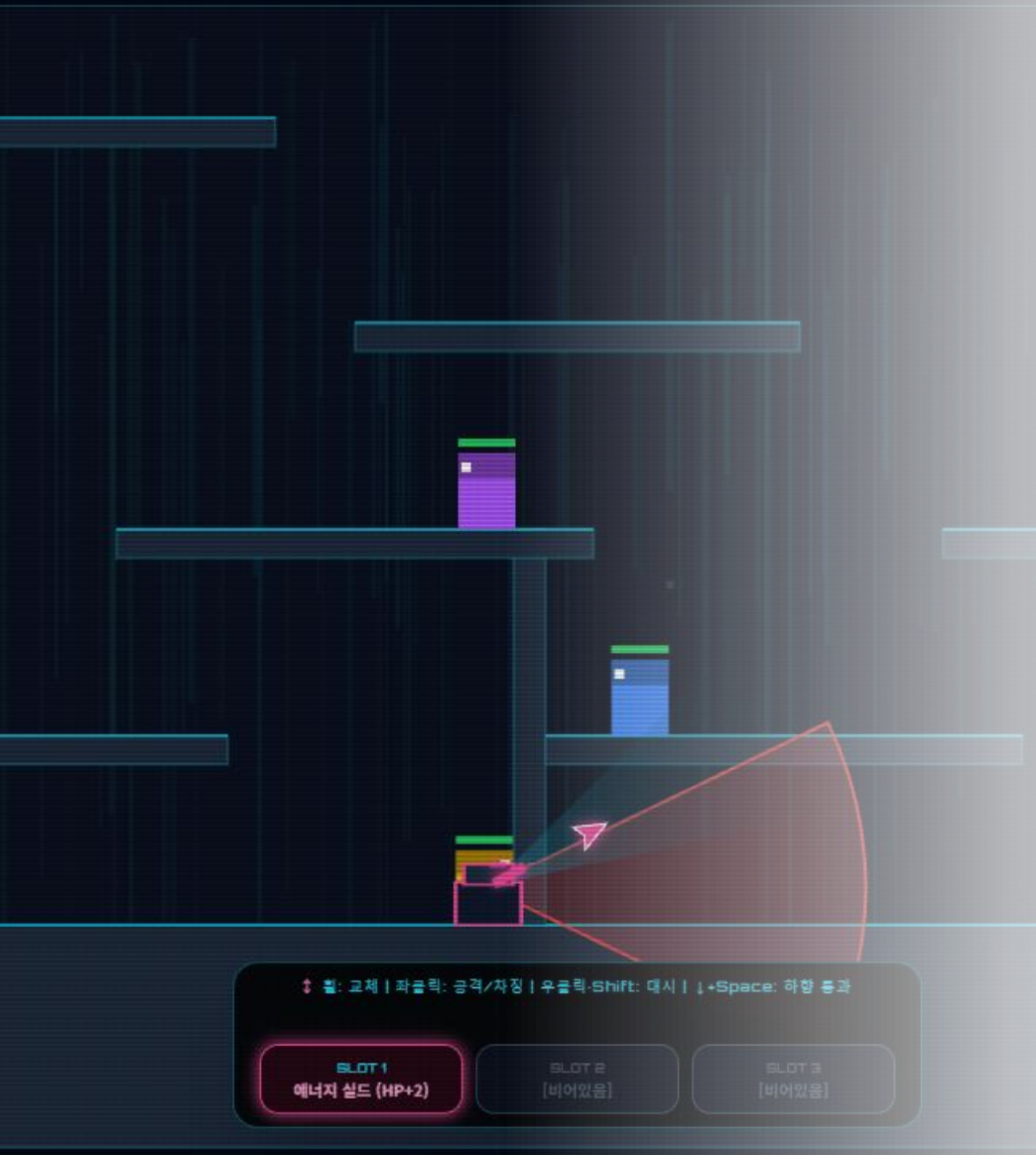

프로젝트 G / 낫휴먼

세부 기획서 / 연출, 사운드, 아트

낫휴먼 팀

박도원

박지수

김채연

이기현

히트스톱 / 트라우마 / 글리치 / WebAudio 효과음 / 네온 색 토큰

문서 최초 작성	문서 최종 수정
20260726	20260727
박도원	박도원

목차

개요 - 2P

1. 목차
2. 로그
3. 문서 계층

현황 - 5P

1. 착수 시점 현황

목표 - 6P

1. 파트 목표

핵심 요소 - 7P

1. 파트 핵심 요소

연출 - 8P

1. 연출 호출표
2. 강도 순서

카메라와 애니메이션 - 10P

1. 카메라/애니메이션

사운드 - 11P

1. 효과음 파라미터

아트 - 12P

1. 색 토큰과 아트 이관

점검 항목 - 13P

1. 예상 문제와 대응

작업 계획 - 14P

1. 작업 순서

개요

로그

순번	작성일	작성자	작성 내용	비고
1	2026-07-26	박도원	연출 설계 착수	호출표/색 토큰 확정
2	2026-07-27	박도원	연출/효과음 반영	프로토타입 v2.1에 반영
3				
4				
5				
6				

개요

문서 계층



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

현황

착수 시점 현황

있는 것

- 대시, 강탈, 피격, 적 AI 규칙
- 도형 기반 draw() 구조

없는 것

- 이미지/음원 파일
- 이벤트별 연출 강도 기준
- BGM

목표

파트 목표



피격, 처치, 보스 전환이 서로 다르게 느껴지게 이벤트별 연출 강도를 차등함.

14개	10종	0장
연출 호출 이벤트	합성 효과음	외부 이미지

의도 리소스 없이도 무게감을 주는 것이 이 게임의 아트 전략임

근거 컨셉 기획서 비주얼 방향

핵심 요소

파트 핵심 요소

히트스톱

업데이트 건너뛰기

의도 타격의 정지감

근거 처치 10, 피격 8프레임

트라우마

화면 흔들림/회전

의도 충격 전달

근거 최대 34px

글리치/CRT

가로 선과 스캔라인

의도 사이버펑크 질감

근거 코드 아트 전략

합성음

오실레이터 10종

의도 파일 없는 피드백

근거 단일 파일 제약

연출

연출 호출표

이벤트	히트스톱	트라우마	슬로모션
대시 시작	-	0.25	-
대시 타격	2	0.2	-
적 처치	10	0.6	25프레임 x0.08
플레이어 피격	8	0.7	26프레임 x0.08
플레이어 사망	18	0.9	-
보스 페이즈 전환	12	0.8	-

연출

강도 순서

1 일반 피격

히트스톱 4

트라우마 0.35

의도 가벼운 확인

근거 적 피격

2 대시

히트스톱 2

트라우마 0.25

의도 연속성 유지

근거 템포 보호

3 처치

히트스톱 10

슬로 25

의도 성취 강조

근거 처치 보상

4 플레이어 피격

히트스톱 8

슬로 26

의도 손실 인지

근거 3단 피격

5 보스 전환

히트스톱 12

트라우마 0.8

의도 최고 강도

근거 보스전

카메라와 애니메이션

카메라/애니메이션

화면 움직임

카메라

플레이어 중심 보간

- 프레임당 14%
- 0~2560 클램프

코드 애니메이션

스켈레톤 없이 변형

- 착지 스쿼시 6프레임
- 대시 잔상 트레일

컷신

해당 없음

- 토스트 문구로 대체

사운드

효과음 파라미터

이름	시작 Hz	파형	길이(초)	종료 Hz
베기	480	sawtooth	0.07	120
대시	750	sine	0.12	350
강탈	520	sine	0.22	1050
피격	130	square	0.25	40
처치	650	sawtooth	0.3	150
콤보	300+40n	triangle	0.06	600+60n

아트

색 토큰과 아트 이관

색 토큰

- 시안 #06b6d4: 플레이어/정보
- 핑크 #ec4899: 위협/실드
- 노랑 #eab308: 콤보/남은 적
- 빨강 #ef4444: 공격 예고

스프라이트 교체 순서

- 플레이어 → 적 8종 → 보스
- 발판 타일 → 배경
- 충돌 박스는 기존 값 유지

점검 항목

예상 문제와 대응

피격 슬로모션 26프레임이 길어 템포가 끊김	프레임 수를 줄여 비교 플레이함
흔들림/글리치를 끌 옵션이 없음	강도 상한 1.0을 두고 옵션은 후속 검토
BGM이 없어 분위기가 약함	후속 단계로 분리하고 효과음에 집중

작업 계획

작업 순서

1

호출표 확정

이벤트별 수치 정리

표

의도 일관성

근거 연출 설계

2

함수 연결

히트스톱/트라우마 호출

Canvas

의도 중복 제거

근거 연출 헬퍼 4종

3

음 튜닝

겹쳐도 클리핑 없는지

WebAudio

의도 과음량 방지

근거 완료 기준

4

영상 확인

피격 3단계 구별

화면 캡처

의도 목표 확인

근거 파트 목표