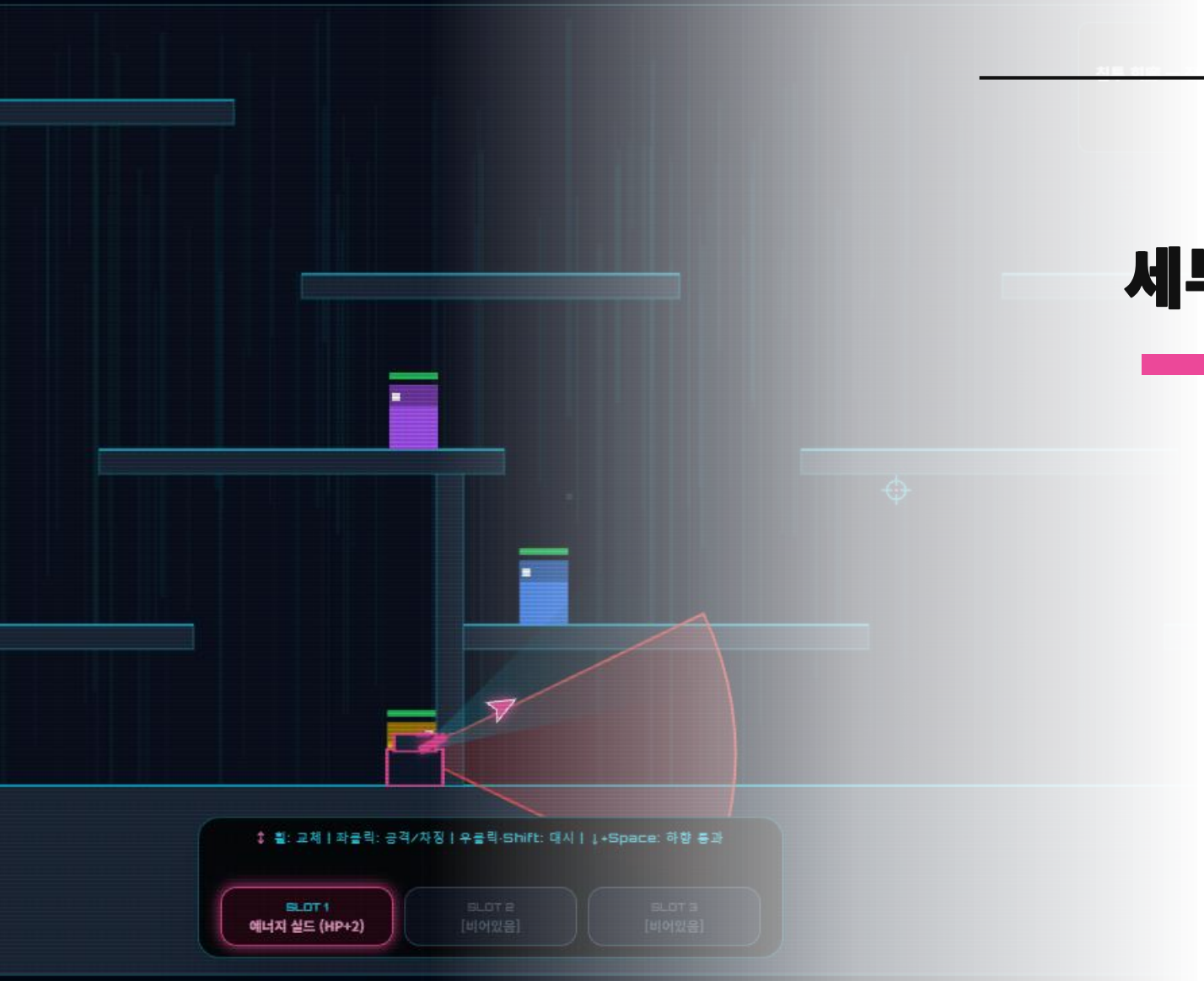

B팀 WBS 상호작용 과제 (2026-07)

프로젝트 G / 낫휴먼

세부 기획서 / UI, 조작, 유저 생애

낫휴먼 팀

박도원

박지수

김채연

이기현

HUD 배치 / 입력 매핑 / 모달 흐름 / 온보딩 / 엔딩

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

UI – 8P

1. HUD 배치

조작 – 9P

1. 입력 매핑

유저 생애 – 10P

1. 모달 흐름
2. 온보딩 경로
3. 플레이 시간과 리텐션

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	UI/조작 설계 착수	HUD 배치/입력 매핑 확정
2	2026-07-27	박도원	HUD/모달 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

- 마우스+키보드 조작 규칙
- 상태값(생명, 대시, 모듈, 콤보)

없는 것

- HUD 배치와 모달 문구
- 튜토리얼
- 난이도/볼륨 설정

목표

파트 목표



첫 플레이어가 조작 안내만으로 첫 강탈까지 도달하고, 사망 후 바로 재도전하게 함.

7행	3칸	1클릭
시작 모달 조작 표	모듈 슬롯 HUD	재도전

의도 한 방에 죽는 게임이라 재도전 장벽이 곧 이탈률임

근거 컨셉 기획서 재미 매트릭스

핵심 요소

파트 핵심 요소

모서리 HUD

정보는 가장자리에 모음

의도 중앙 시야 보호

근거 전투 가독성

한 손씩 역할

마우스=전투, 키보드=이동

의도 입력 충돌 방지

근거 마우스 조준

시스템 로그 톤

토스트로 상황 안내

의도 세계관 일치

근거 사이버펑크 톤

모달 재사용

한 DOM을 상태별 교체

의도 구현 단순화

근거 단일 파일

UI

HUD 배치

위치	내용	이유
좌상단	SUBJECT STATUS (생명/활성 모듈)	생존 상태 즉시 확인
우상단	SECTOR (스테이지/남은 적/대시 3칸)	진행도와 대시 자원
상단 중앙	보스 HP 바/페이즈 (1-3만)	위험 정보만 중앙
우측 중앙	콤보 숫자	타격 리듬 피드백
하단 중앙	모듈 슬롯 3칸/조작 안내/버프 시간	교체 판단

조작

입력 매핑

행동 성격 →

E 강탈 / 휠 교체

키보드 손과 마우스 휠

좌클릭 공격 / 우클릭 대시

폭탄은 누르고 차징

A/D 이동 / Space 점프

S+Space 하향 통과

Shift 대시

우클릭과 같은 동작

손 →

유저 생애

모달 흐름

1 시작 모달

조작/규격 표 7행

시작 버튼

의도 규칙 사전 학습

근거 온보딩

2 플레이

교체 시 일시정지 모달

isModalPaused

의도 판단 시간

근거 슬롯 가득 시

3 임무 실패

같은 모달 재사용

RETRY

의도 즉시 재도전

근거 이탈 방지

4 작전 성공

승리 문구와 REPLAY

모달

의도 엔딩과 재플레이

근거 단일 엔딩

유저 생애

온보딩 경로

1

규격 읽기

이동, 대시, 강탈 키

시작 모달

의도 조작 습득

근거 튜토리얼 없음

2

첫 처치

토스트로 강탈 안내

[E] 라벨

의도 다음 행동 유도

근거 시체 위 안내

3

첫 오버드라이브

하단 남은 시간 표시

HUD

의도 보상 체감

근거 버프 설계

유저 생애

플레이 시간과 리텐션

항목	설정	근거
1판 길이	약 5~8분 (추정)	적 30기와 보스 1전
재도전	사망 즉시 1-1부터	체크포인트 없음
리텐션 장치	해당 없음: 프로토타입	저장/성장 요소 범위 밖
엔딩	승리/패배 문구 1쌍	서사 결말은 문구뿐

점검 항목

예상 문제와 대응

벽 점프/하향 통과 안내 누락	시작 모달 표에 두 행 추가함
모달 중 휠/E 입력이 게임에 전달됨	isModalPaused에서 입력 차단함
1280x720 고정이라 작은 창에서 잘림	CSS scale로 맞춤
토스트가 덮어씌워져 읽기 어려움	큐/우선순위를 둠

작업 계획

작업 순서

1

입력 매핑

모달 중 차단 확인

수동 플레이

의도 오입력 방지

근거 완료 기준

2

HUD 고정

요소 id 고정

updateUI

의도 일괄 갱신

근거 이벤트 시점 갱신

3

모달 문구

상태별 텍스트

단일 DOM

의도 흐름 확인

근거 시작→재도전

4

신규 플레이 점검

첫 강탈까지 도달

팀원 플레이

의도 목표 확인

근거 파트 목표