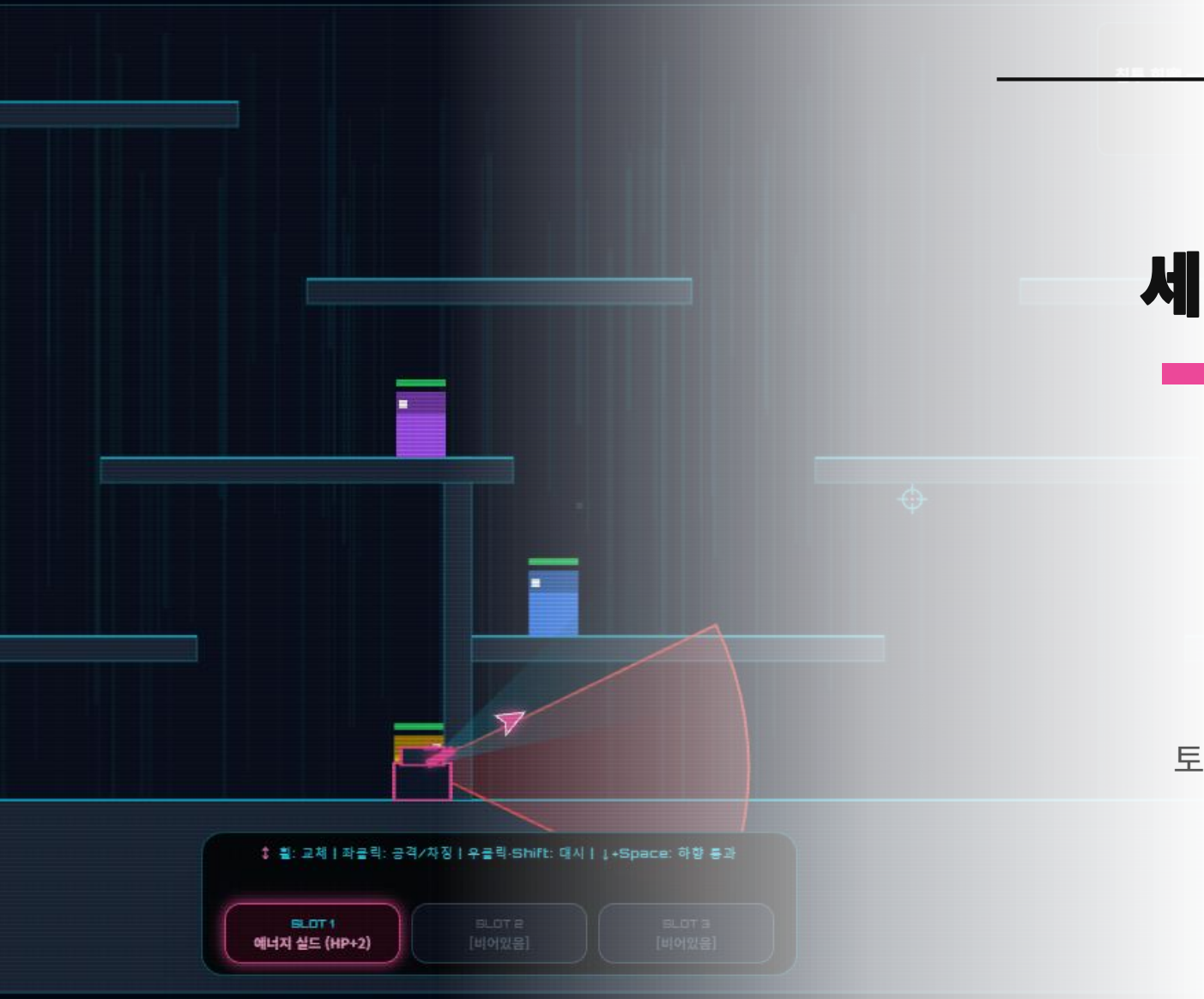


B팀 WBS 상호작용 과제 (2026-07)

프로젝트 G / 낫휴먼

세부 기획서 / 서사, 보상, 데이터

낫휴먼 팀

박도원

박지수

김채연

이기현

토스트 서사 / 모듈 보상 / 데이터 스키마 / 튜닝 이력 / 저장 범위

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

서사 – 8P

1. 서사 문구

보상 – 9P

1. 보상 구조

데이터 – 10P

1. 데이터 스키마

밸런스 – 11P

1. 튜닝 이력
2. 처치 소요 타수

저장/설정 – 13P

1. 저장, 설정, 네트워크 범위

점검 항목 – 14P

1. 예상 문제와 대응

작업 계획 – 15P

1. 작업 순서

개요

로그

순번	작성일	작성자	작성 내용	비고
1	2026-07-26	박도원	데이터 설계 착수	스키마/문구표 작성
2	2026-07-27	박도원	수치 반영	프로토타입 v2.1에 튜닝 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

- 안드로이드/ARCH-AI 설정 한 줄
- 모듈 7종/적 9종 수치
- 연출/HUD 설계

없는 것

- 서사 문구 표
- 수치 튜닝 기준
- 저장/설정 범위

목표

파트 목표



수치를 코드 로직 수정 없이 바꿀 수 있게 하고, 서사는 시스템 로그 문구로 전달함.

2개

수치 테이블 (WEAPONS/TDEFS)

6건

문서화할 튜닝 이력

0개

저장 항목

의도 튜닝 반복이 잦으므로 데이터를 모아 두는 것이 가장 큰 효율임

근거 컨셉 기획서 관리 방식

핵심 요소

파트 핵심 요소

최소 서사

상황은 토스트 한 줄

의도 대사 제작 비용 제거

근거 시스템 로그 톤

모듈=보상

재화 없이 무기가 보상

의도 강탈 중심 경제

근거 핵심 요소 2

상수 테이블

수치를 한곳에

의도 빠른 튜닝

근거 코드 상수 구조

이력 주석

변경 이유를 남김

의도 되돌림 근거

근거 git 없음

서사

서사 문구

이벤트	문구 방향	톤
구역 진입	구역 진입: [1-1] 침투 회랑	작전 로그
적 무력화	[E] 강탈 가능 | 대시 충전	상태 알림
강탈	모듈 강탈 완료! 오버드라이브 가동	성공 알림
승리	ARCH-AI 파괴 완료. 인간성을 되찾음	엔딩
패배	피험체 신호 단절. 재부팅 대기	엔딩

보상

보상 구조



미정

콤보에 따른 보상은 없음, 결정 필요

재화

해당 없음: 단일 세션 프로토타입

데이터

데이터 스키마

테이블	필드	예시
WEAPONS	id, name, color, damage, range, cooldown, type	LONGSWORD 240 / 80
TDEFS	hp, spd, color, drop, w, h	BOSS 49 / 1.5
스테이지	platforms, enemies, exitX, bgColor	1-1 exitX 3650
플레이어	speed, jumpForce, gravity, maxDash	5.18 / -19.5 / 1.05 / 3

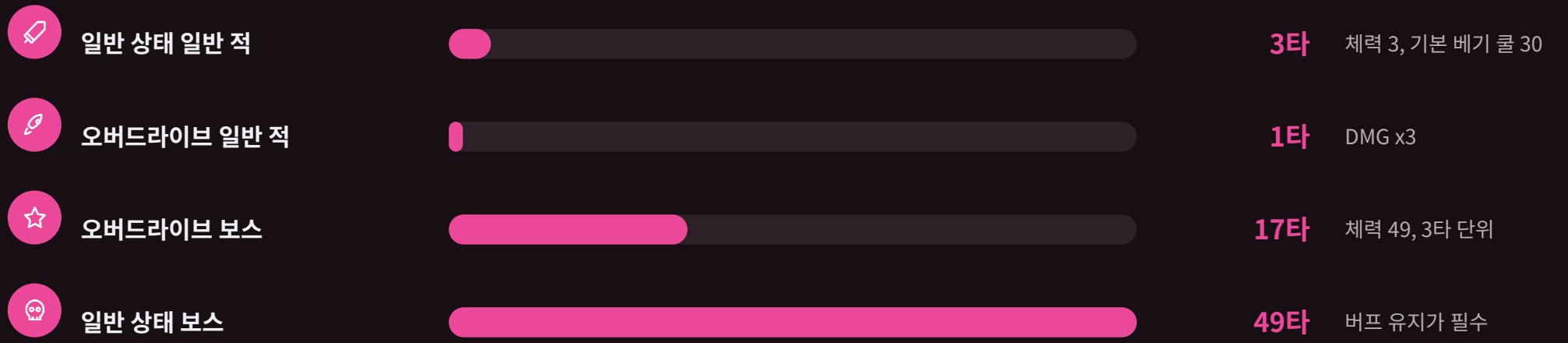
밸런스

튜닝 이력

항목	변경	이유
대시 재충전	48→96프레임	연속 대시 남발 억제
폭탄 쿨	120프레임	난사 억제
보스 탄 수	절반으로 축소	대시로 회피 가능한 밀도
이동속도	기본의 0.8배	정밀 조작 확보
3번째 적 이후 체력	2→3 (x1.44)	난도 곡선
발판 좌표	2~3배 상향	점프 높이 1.56배 반영

밸런스

처치 소요 타수


일반 상태 일반 적
3타
체력 3, 기본 베기 쿨 30
오버드라이브 일반 적
1타
DMG x3
오버드라이브 보스
17타
체력 49, 3타 단위
일반 상태 보스
49타
버프 유지가 필수

저장/설정

저장, 설정, 네트워크 범위

포함

- 한국어 단일 UI 문구
- 사망 시 1-1 재시작

제외

- 저장/불러오기
- 난이도, 볼륨, 언어 설정
- 네트워크/랭킹

점검 항목

예상 문제와 대응

⚠ 모듈 damage가 전부 1이라 화력 차이가 없음	→ 근거리 3/중거리 2/원거리 1 매핑을 구현함
⚠ 휠 교체로 오버드라이브 상시 유지 가능	→ 휠 교체에서 버프를 제거함
⚠ 실드를 다시 얻을 방법이 없음	→ 1회성으로 문서화하거나 획득 경로를 추가함

작업 계획

작업 순서

1

스키마 확정

필드 목록 정리

표

의도 구조 고정

근거 데이터 스키마

2

TTK 시트

모듈별 처치 시간 측정

허수아비

의도 화력 균형

근거 체력 3 기준

3

문구표 작성

이벤트별 토스트

표

의도 톤 통일

근거 서사 문구

4

불일치 4건 결정

damage, 휠, 실드, 내구

회의

의도 스펙 일치

근거 알려진 불일치