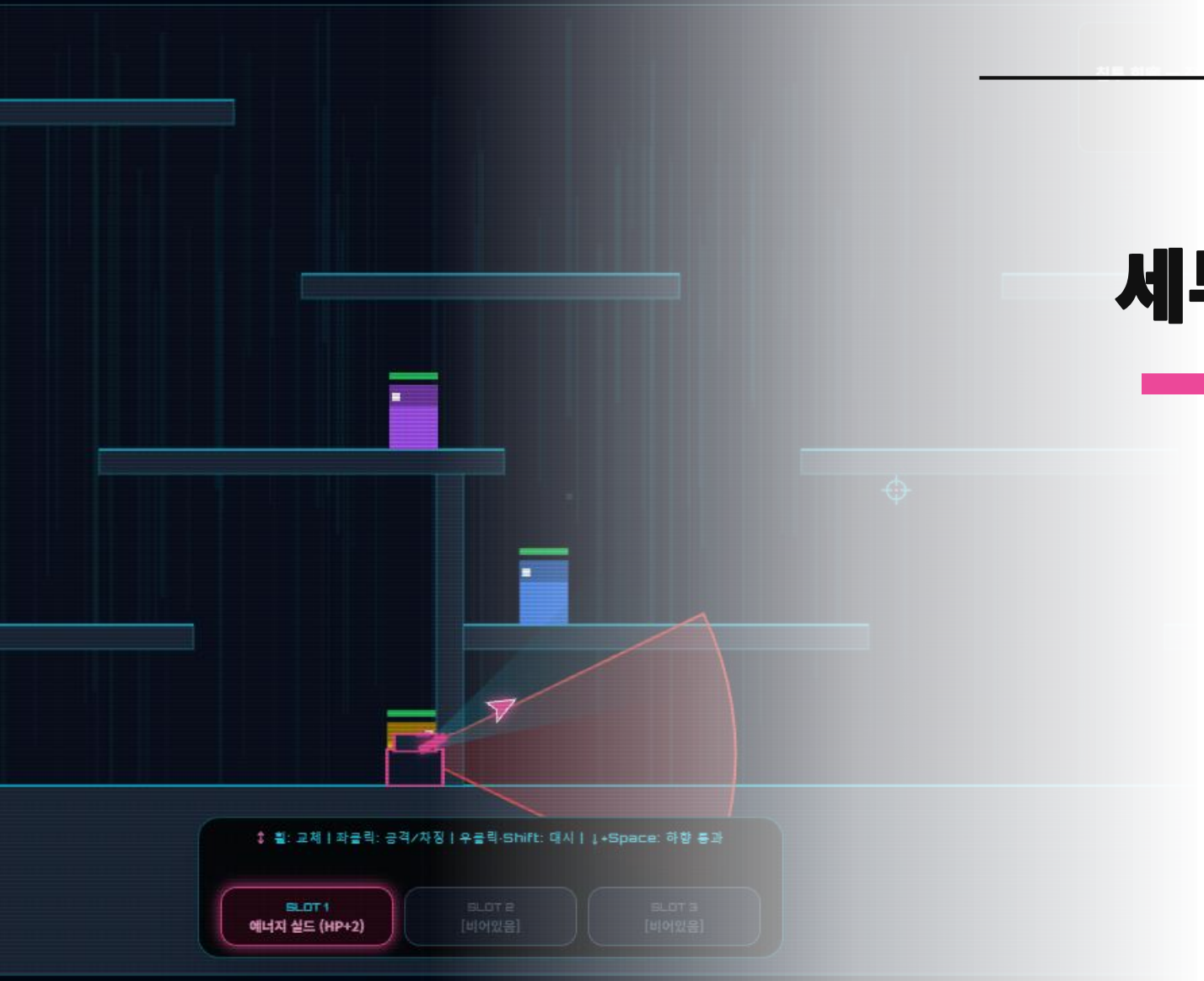

B팀 WBS 상호작용 과제 (2026-07)

프로젝트 G / 낫휴먼
세부 기획서 / 적, 전투, 보스

낫휴먼 팀
박도원
박지수
김채연
이기현

문서 최초 작성	문서 최종 수정
20260725	20260727
박도원	박도원

목차

개요 – 2P

1. 목차
2. 로그
3. 문서 계층

현황 – 5P

1. 메인 확정 시점

목표 – 6P

1. 파트 목표

핵심 요소 – 7P

1. 파트 핵심 요소

적 설계 – 8P

1. 적 8종 정의
2. 일반 적 AI 상태

보스 설계 – 10P

1. 보스 패턴 순환
2. 페이즈 전환

적 설계 – 12P

1. 배치 수량 (3스테이지 합계 30)

점검 항목 – 13P

1. 예상 문제와 대응

작업 계획 – 14P

1. 작업 순서

개요

로그

순번	작성일	작성자	작성 내용	비고
1	2026-07-25	박도원	적/보스 설계 착수	텔레그래프 규칙 확정
2	2026-07-26	박도원	수치 튜닝	보스 탄 수/쿨 조정
3	2026-07-27	박도원	전투 규칙 반영	프로토타입 v2.1에 반영
4				
5				
6				

개요

문서 계층



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

현황

메인 확정 시점

메인에서 확정됨

- 대시, 강탈, 3단 피격 규칙
- 모듈 7종 역할과 사거리
- 체력 1, 슬롯 3칸

이 문서에서 정할 것

- 적 8종 행동과 예고 시간
- 보스 3페이즈 패턴
- 적 체력, 드롭, 배치 수량

목표

파트 목표



모든 공격이 예고된 뒤 발생하고, 예고 중 대시로 회피 가능하게 만듦.

100%	8종+1	3
공격에 텔레그래프	일반 적과 보스	보스 페이즈

의도 즉사 구조에서 억울한 죽음을 없애야 반복 도전이 가능함

근거 컨셉 핵심 요소 '예고된 위협'

핵심 요소

파트 핵심 요소

적 설계

예고 우선

텔레그래프 후 공격

- 근접 42프레임
- 원거리 90프레임

좌표 고정

예고 시작 위치로만 공격

- 대시 회피 가능

적=모듈

적마다 드롭 고정

- 선택하는 목표물

보스 시험

예고선 읽고 빠져나가기

- 4패턴 순환

적 설계

적 8종 정의

적	트리거	예고	쿨	드롭
장검	125	42	82	중갑 장검
헤비블레이드	140	42	95	대형 블레이드
건너	420	90	90	샷건
드론	560	90	85	도탄 레이저
도탄 터렛	460	90	95	도탄 레이저
샷건너	360	90	115	샷건
폭파병	420	90	125	폭탄
레일건너	520	90	110	광선검

적 설계

일반 적 AI 상태

1 순찰

거리 500 이상, 발 앞 지면 확인

속도 x0.4

의도 플레이어 접근 대기

근거 낙하 방지

2 추적

500 미만이면 접근

spd 1.0~1.9

의도 압박 부여

근거 적별 속도

3 텔레그래프

정지 후 목표 좌표 저장

teleX/teleY

의도 회피 가능

근거 대시 무적

4 공격/쿨

저장 좌표로만 발사

atkCD

의도 공정한 판정

근거 공격 규칙표

보스 설계

보스 패턴 순환

1

① 방사

8방향, 탄속 6

쿨 38

의도 기본 학습

근거 예고선 읽기

2

② 부채

3탄, 탄속 10

쿨 44

의도 조준 압박

근거 원거리 적 확장

3

③ 크로스

3방향, 탄속 9

쿨 40

의도 공간 제한

근거 발판 구조

4

④ 폭탄+방사

폭탄 2 + 16방향

쿨 48

의도 정점 패턴

근거 마지막 시험

보스 설계

페이즈 전환

페이즈	체력 비율	이름	전환 연출
1	60% 초과	정찰 모드	조우 대기 30프레임
2	30% 초과	공세 모드	히트스톱 12/트라우마 0.8
3	30% 이하	최종 임계 모드	공격 취소 후 즉시 새 패턴

적 설계

배치 수량 (3스테이지 합계 30)



점검 항목

예상 문제와 대응

근접 판정이 원형이고 예고는 부채꼴이라 불일치	판정을 부채꼴로 통일함
예고선 수와 실제 탄 수가 달라 혼란	예고를 실제 탄 수에 맞춤
보스 피격 카운터 미초기화	생성자에서 0으로 초기화함
레일건너 드롭이 광선검이라 이름 불일치	드롭 매핑을 재정리함

작업 계획

작업 순서

1 장검 AI

단독 배치 후 간격 측정

수동 플레이

의도 공통 규칙 확립

근거 텔레그래프 기준

2 나머지 7종

atkCD 조정

상수 테이블

의도 역할 분화

근거 드롭 매핑

3 보스 패턴

패턴별 단독 테스트

보스 직행

의도 예고 일치 검증

근거 예고선 설계

4 검수

예고 중 대시 회피 100%

체크리스트

의도 목표 확인

근거 파트 목표