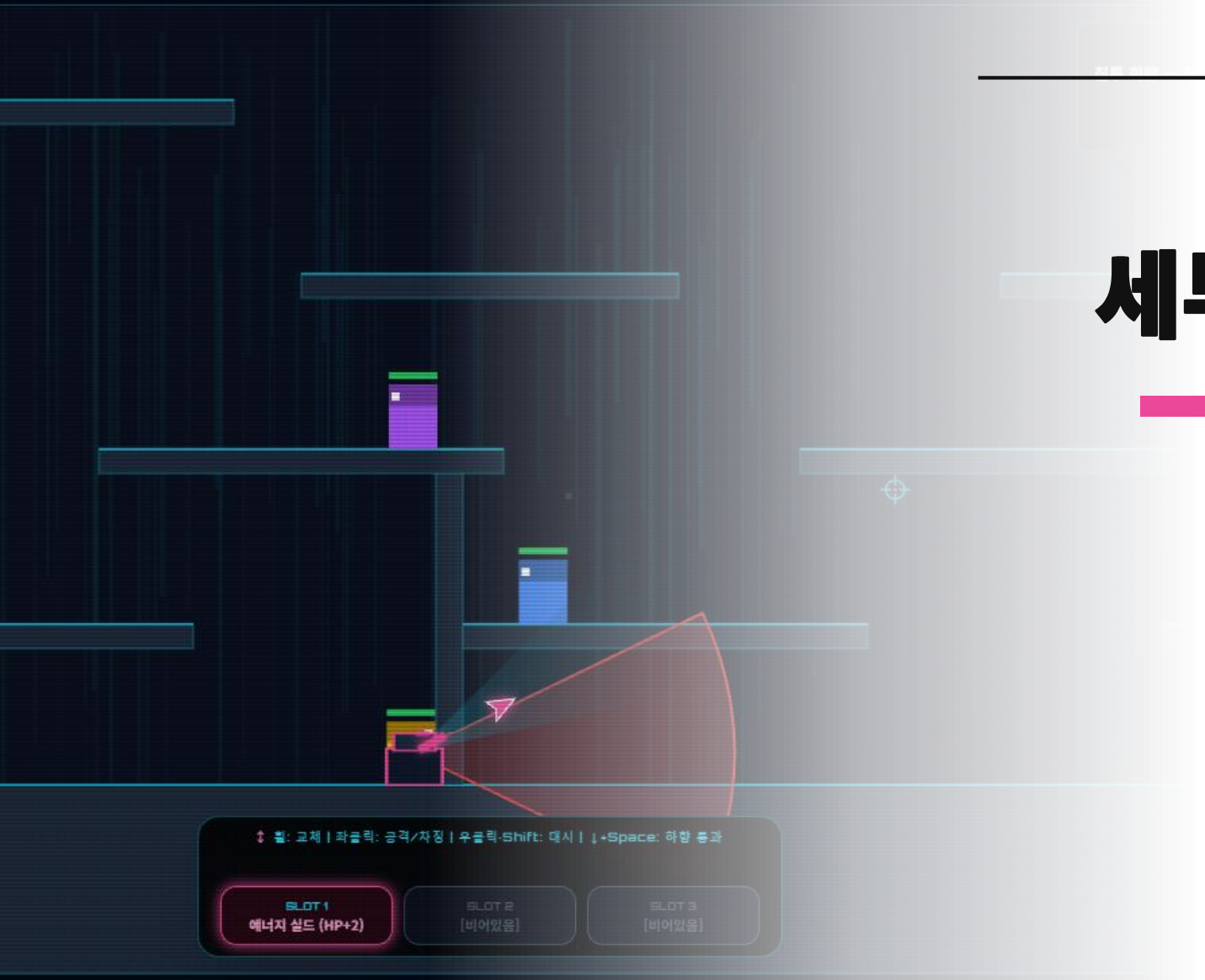


B팀 WBS 상호작용 과제 (2026-07)

프로젝트 G / 낫휴먼
세부 기획서 / 레벨/허들

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

맵 구조 – 8P

1. 공간 규격
2. 스테이지별 구성

난이도 – 10P

1. 난도 곡선
2. 허들 배치

점검 항목 – 12P

1. 예상 문제와 대응

작업 계획 – 13P

1. 배치 작업 순서

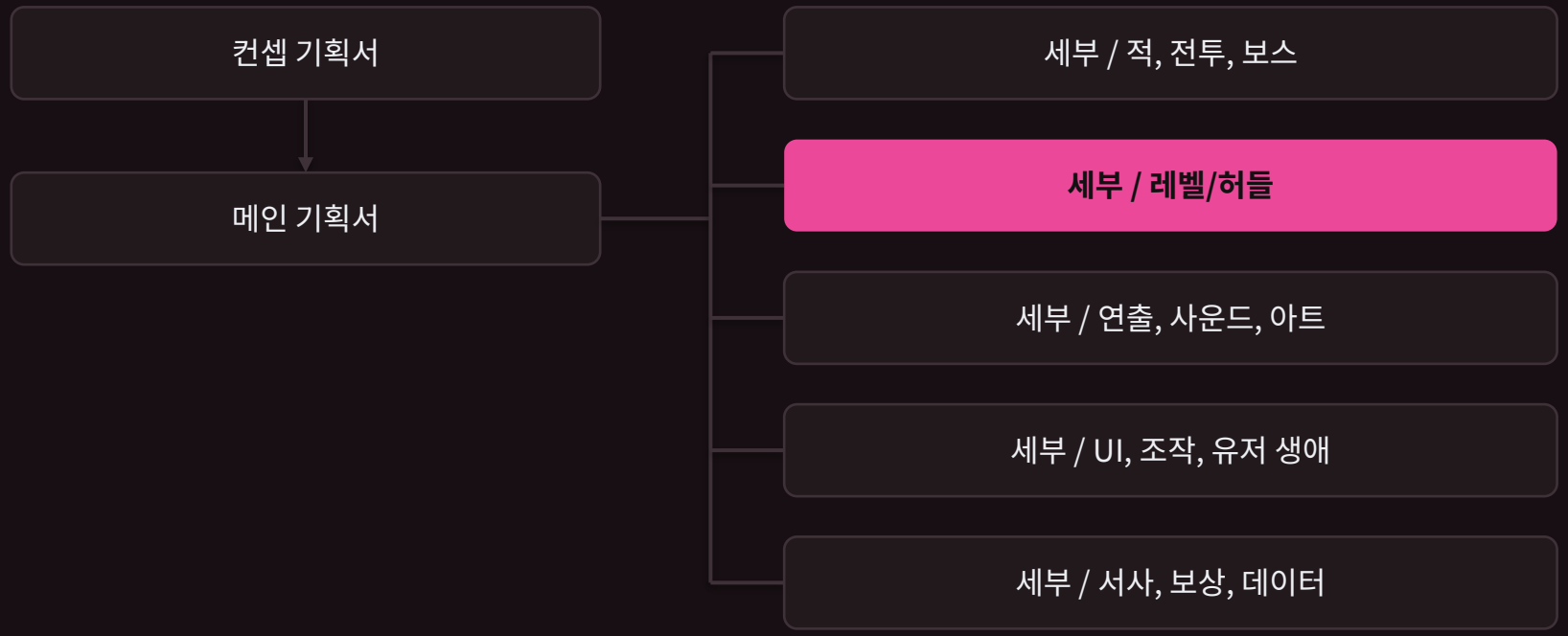
개요

로그

순번	작성일	작성자	작성 내용	비고
1	2026-07-25	박도원	레벨 설계 착수	발판 격자 정의
2	2026-07-26	박도원	1-1/1-2 배치	적 배치와 기둥 위치 확정
3	2026-07-27	박도원	3스테이지 도달	1-3 보스 아레나 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

확정된 입력

- 점프력 -19.5, 대시 3충전
- 적 8종과 드롭
- 월드 3840x720

이 문서에서 정할 것

- 발판 격자와 기둥 위치
- 스테이지별 적 배치
- 난도 상승 허들

목표

파트 목표



3개 구역이 침투→심장부→코어로 압박을 올리며 연쇄 처치 동선을 만들어 줌.

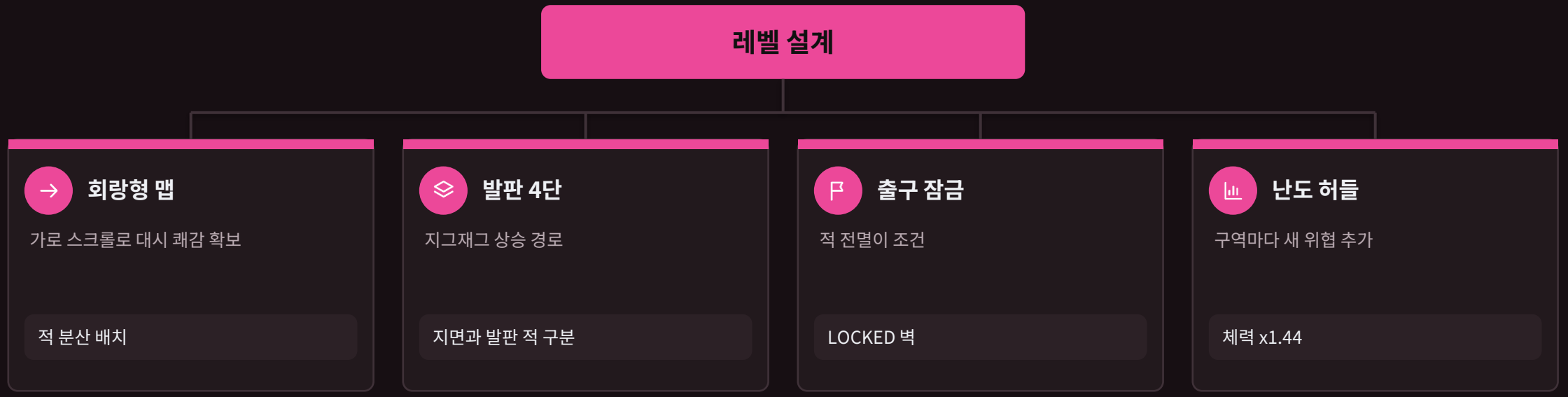
3개	12→13→5	0건
스테이지	적 수 변화	도달 불가 발판

의도 공간이 좁아질수록 긴장이 올라가는 3막 구조를 만들기 위함

근거 컨셉 기획서 진행 구조

핵심 요소

파트 핵심 요소


레벨 설계
회랑형 맵
가로 스크롤로 대시 쾌감 확보
적 분산 배치
발판 4단
지그재그 상승 경로
지면과 발판 적 구분
출구 잠금
적 전멸이 조건
LOCKED 벽
난도 허들
구역마다 새 위협 추가
체력 x1.44

맵 구조

공간 규격

항목	값	이유
지면	y=580, 높이 140	하단 기준선
관통 발판	높이 18, 폭 280~350	위에서만 착지
단 간격	130px (y=70, 200, 330, 460)	점프+대시 1회 도달
솔리드 기둥	폭 20, 높이 250~510	벽 점프/사선 차단
시작/출구	(80,460) / 3650(1-3은 3800)	전 구간 가로 이동

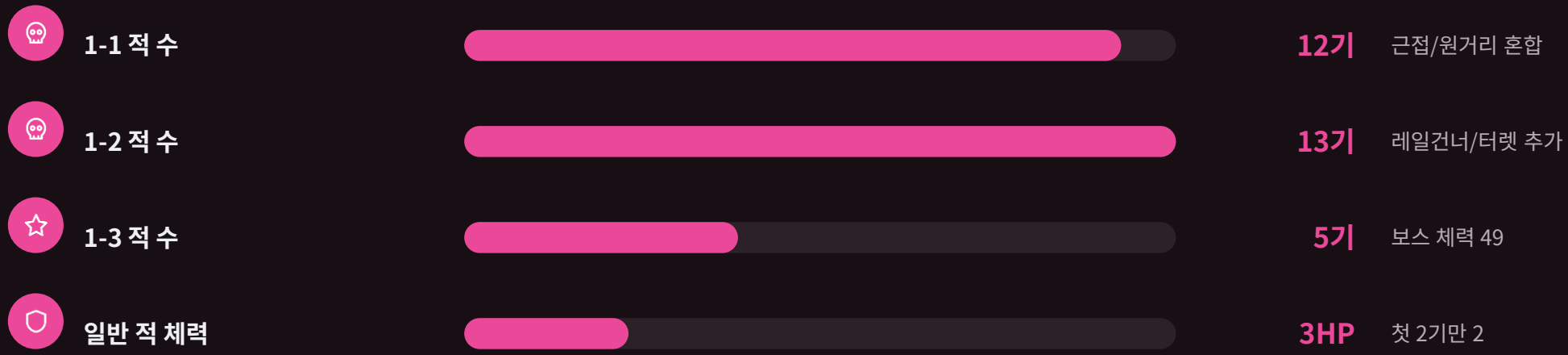
맵 구조

스테이지별 구성

스테이지	적	구성	분위기
1-1 침투 회랑	12	장검 3/샷건너 2/건너 2/드론 2 등	#0a0f1e
1-2 중앙 통제실	13	터렛 2/레일건너 2/헤비 2 추가	#0a0f1e
1-3 데이터 코어	5	보스 + 터렛 2 + 드론 2	#110817 보라

난이도

난도 곡선


1-1 적 수
12기
근접/원거리 혼합
1-2 적 수
13기
레일건너/터렛 추가
1-3 적 수
5기
보스 체력 49
일반 적 체력
3HP
첫 2기만 2

난이도

허들 배치

첫 3기 저위협

장검 위주로 학습

1-3 아레나

V자 계단과 중앙 탑

1-1 분산 배치

한 번에 한두 기

1-2 혼합 배치

원거리 겹침 구간

위협 상승 ↑

공간 압박 →

점검 항목

예상 문제와 대응

1-1에 학습 구간이 없음	첫 3기를 장검만으로 구성함
솔리드 기둥이 발판과 겹쳐 경로 차단	겹친 좌표를 정리하고 경로 통과 확인
사망 시 1-1부터 재시작해 보스 연습이 불편	보스 직행 디버그 옵션을 둠

작업 계획

배치 작업 순서

1

지면/기둥

기준선 먼저 배치

Platform

의도 뼈대 확정

근거 공간 규격

2

4단 발판

지그재그 경로

좌표 표

의도 상승 경로

근거 발판 격자

3

적 배치

발판 상단 -48에 스폰

스테이지 배열

의도 정확한 안착

근거 스폰 규칙

4

완주 검증

시작→출구 통과

수동 플레이

의도 도달 불가 0건

근거 파트 목표