

개인 프로젝트

디퍼 (Deeper)
세부 기획서 / 적, 위험, 체력

랜드마크 안에만 있는 위험과 죽음 원인의 단순화

문서 최초 작성	문서 최종 수정
20260807	20260807
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. 핵심 요소

적/전투 – 8P

1. 적 3종 사양
2. 배트 행동 단계

체력/피격 – 10P

1. 피해 원인과 피해량
2. 피격 처리 순서

허들/난이도 – 12P

1. 위험과 보상의 충돌
2. 리스크와 대응

작업 계획 – 14P

1. 작업과 완수 방안

개요 – 로그

순번	작성일	작성자	작성 내용	비고
1	2026-08-07	박도원	적/위험 설계	적 3종, 체력, 무적, 피해 원인 수치 확정
2	2026-08-07	박도원	적/HP 구현	크랩, 배트, 슬러그와 HP 시스템 구현
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

코어는 1.5초 정지해야 얻는 보상으로 확정된 상태임.

있는 것

랜드마크 도면의 e, v, m 스폰 기호

의도 적을 도면 안에 가둠.

근거 03 지형 파트 결과.

없는 것

적 행동 규칙, 체력/무적 수치, 처치 보상

의도 수치까지 확정해야 함.

근거 AI 구현 전제.

제약

적은 삭제해도 게임이 성립해야 함

의도 시간 부족 시 통째로 제거 가능하게 함.

근거 M7이 삭제 가능 단계.

목표 – 파트 목표

코어를 먹는 정지 시간에 위험이 겹치도록 해, 탐사 판단에 피격 위험이라는 두 번째 비용을 더함.

3종	HP 3	2가지
적	최대 체력	죽음 원인

의도 일반 지형에는 적을 두지 않아 죽음 원인을 분명하게 함.

근거 카메라 압박만으로도 긴장이 충분하다고 판단함.

핵심 요소

랜드마크 한정

적은 도면 안에서만 스폰

의도 원인 명확화.

근거 무작위 적은 사인을 흐림.

짧은 체력

HP 3, 피격 후 무적 1.2초

의도 실수의 값을 크게 함.

근거 회복은 HEAL_NODE뿐.

읽히는 패턴

순찰, 돌진, 처치 불가 3유형

의도 회피를 판단으로.

근거 속도 차이로 구분.

적/전투 – 적 3종 사양

적	크기	이동	처치	등장
크랩	14x10px	순찰 28px/s, 벽에서 반전	드릴 0.6초 접촉 +100점	L06
배트	10x8px	6타일 감지 후 110px/s 돌진, 0.4초 간격	접촉 즉사 +60점	L07
마그마 슬러그	12x10px	순찰 18px/s, LAVA 통과	처치 불가, 회피만	깊이 230+

적/전투 – 배트 행동 단계

1

ROOST

상하 ±2px로 부유하며 대기

상태

의도 예고.

근거 방 입구 진입 전까지.

2

감지

반경 6타일 진입 시 스폰 순서로 전이

0.4초 간격

의도 순차 돌진.

근거 한꺼번에 덮치지 않게 함.

3

DIVE

감지 시점 위치로 직선 돌진

110px/s

의도 회피 가능.

근거 벽 충돌 또는 3초 후 소멸.

체력/피격 – 피해 원인과 피해량

낙하 SAND	1HP	매몰 조작 불가 0.8초
LAVA 접촉	1HP	마지막 안전 위치 복귀 + 0.6초 스턴
크랩	1HP	반대 방향 1타일 넉백
배트	1HP	배트도 소멸
슬러그	1HP	스턴 0.4초

체력/피격 – 피격 처리 순서

1

접촉 판정

무적 중이 아니면 HP 1 감소

AABB

의도 단순 규칙.

근거 모든 피해 1.

2

스턴/넉백

원인별 0.4~0.8초 조작 불가

STUNNED

의도 경직 비용.

근거 카메라는 계속 하강.

3

무적

1.2초, 8Hz 점멸 표시

타이머

의도 연속 피격 방지.

근거 회복은 HEAL_NODE +1.

허들/난이도 – 위험과 보상의 충돌

정지해야 얻는 보상

- 코어 채굴 1.5초
- 박쥐 소굴 코어 2개 3.0초
- 금고는 낙하 진입 한 번뿐

정지하면 맞는 위험

- 크랩 순찰 28px/s
- 배트 돌진 110px/s
- 온천 모래 붕괴

허들/난이도 – 리스크와 대응

⚠ 적 이동이 비결정적이면 같은 시드 재현이 깨짐	→ 🛡 스폰 난수도 시드 PRNG로 통일함.
⚠ 슬러그가 처치 불가라 막다른 방에서 불합리해질 수 있음	→ 🛡 230 이상 랜드마크에만 두고 순찰 폭을 도면 안으로 제한함.
⚠ 적이 과해 코어 루프의 긴장을 가릴 수 있음	→ 🛡 M7 단계에서 삭제 가능하게 분리해 구현함.

작업 계획 – 작업과 완수 방안

1

적 3종

상태, 이동, 접촉 판정 구현

엔티티

의도 랜드마크 안 위험.

근거 M7.

2

HP 시스템

HP, 무적, 스턴, 넉백, 하트 UI

플레이어 상태

의도 피격 비용.

근거 M7.

3

실플레이 확인

L06/L07 진입 시 정지 중 피격 여부 확인

플레이

의도 충돌 설계 검증.

근거 완료 기준: 피할 방법이 항상 있음.