

기맞기획 11기 기업 협약 프로젝트 2팀 ‘NKK 스튜디오’ 제작

# 찍!찍!!찍!!!
# 세부 기획서

적, 전투, 보스

NKK 스튜디오
팀장 박송호
부팀장 정승운
팀원 김규장
박도원
이예성

문서 최초 작성
20261019
박도원

문서 최종 수정
20261125
박도원

# 목차


## 개요 – 2P

1. 목차
2. 로그
3. 문서 계층

## 현황 – 5P

1. 100층 확장 착수 직전

## 목표 – 6P

1. 전투/보스 목표

## 핵심 요소 – 7P

1. 보스 설계 4원칙

## 보스 명세 (원본) – 8P

1. 보스 명세 범위 (원본 보스 명세 기획서)

## 보스 기획 (원본) – 9P

1. 기획 의도 (원본 보스 기획서)
2. 보스 일람 (원본 보스 기획서, 구현 반영본)
3. 보스 층 진행 (원본 보스 기획서)

## 보스전 구조 – 12P

1. 보스전 흐름
2. 행동 선택/체력 규칙

## 밈 기술 – 14P

1. 범용 패턴 17종

## 보스 구성 – 15P

1. 구간별 신규 보스 17종

## 방해꾼 – 16P

1. 고양이/사람 방해꾼

## 작업 계획 – 17P

# 개요 – 로그

| 순번 | 작성일 | 작성자 | 작성 내용 | 비고 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | 2026-10-19 | 박도원 | Ver 0.1 / 100층 확장 착수 | 보스 17종과 범용 패턴 구현 시작 (출처: 정리본) |
| 2 | 2026-10-20 | 박도원 | 보스 명세 기획서 최초 작성 | 보스 23종 명세, 행동 패턴과 발동 조건, 신규 보스 제작 틀 (출처: 원본 보스 명세 기획서) |
| 3 | 2026-10-20 | 박도원 | 보스 명세 기획서 35장 | 박도원 작성, 행동 선택/제작 틀 8단계 포함 (출처: 정리본) |
| 4 | 2026-10-22 | 정승운 | 보스 기획서 최초 작성 | 보스 행동 명세 원문, 공통 규칙 (출처: 원본 보스 기획서) |
| 5 | 2026-10-22 | 정승운 | 질문 결과 반영 | 층별 결정, 보스와 스킬 이름, 화면 글자 확정 (출처: 원본 보스 기획서) |
| 6 | 2026-10-22 | 정승운 | 보스 기획서로 확장 | 보스 층 진행, 상태 변화, 발동 조건, 체력과 보상, 테이블 구조 (출처: 원본 보스 기획서) |
| 7 | 2026-10-22 | 정승운 | 구현 내용 반영 | 55~100층 정리, 스킬 설명 수정 (출처: 원본 보스 기획서) |
| 8 | 2026-10-22 | 박도원 | 보스 기획서 Ver.01 | 정승운 작성 (출처: 정리본) |
| 9 | 2026-11-25 | 박도원 | 원본, 정리본 통합 | 원본 기획서 내용 편입, 문체 정리 |

# 개요 – 문서 계층




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

# 현황 – 100층 확장 착수 직전

보스 틀은 있으나 25층 이후 보스와 기술이 없는 단계

### 있는 것

보스 6종(코드 전용), 고양이/사람

근거 메인 기획서 구현분

### 없는 것

25~100층 보스, 밈 기술, 범용 틀

근거 100층 확장 기획안

### 제약

보스마다 코드를 쓰면 17종 추가가 불가능

# 목표 – 전투/보스 목표

**5층마다 밈 기술을 쓰는 보스가 나오고, 새 보스를 테이블 값만으로 추가할 수 있는 틀 제작**

**23종**

보스(기존 6 + 신규 17)

**17종**

범용 밈 패턴

**오류 0**

기술 강제 발동 검수

의도 보스가 허들이자 밈 코미디의 무대가 되어 다음 층이 궁금하게 함

근거 박도원 작성 보스 명세 기획서와 stage_objects_16-100-1.md의 층별 컨셉

# 핵심 요소 – 보스 설계 4원칙

### 테이블 우선

패턴/수치를 시트 값으로 지정

**의도** 코드 수정 없이 보스 추가

### 밈 코미디

층마다 밈 기술 하나씩

**의도** 보는 재미로 허들을 상쇄

### 가벼운 허들

보스는 훈장 허들보다 약함

**의도** 승급 체감을 훈장에 모음

### 읽히는 위협

경고 원 뒤에 범위 기절

**의도** 당해도 이유를 알게 함

# 보스 명세 (원본) – 보스 명세 범위 (원본 보스 명세 기획서)

**게임에 들어간 보스 23종과 기술 83종의 데이터, 코드 그대로의 명세와 신규 보스 제작틀**

| 21 | 83 | 17 | 5칸 |
|---|---|---|---|
| 층 보스 (5~90층, 94, 97, 100층) | 보스 기술 (코드 29, 밈 패턴 54) | 범용 밈 패턴 | 일반, 두 번째, 스킬, 발악 1, 2 |

근거 보스 테이블.xlsx, Boss.cs, Boss.Meme.cs, stage_objects_16-100-1.md (2026-10-20 기준)

# 보스 기획 (원본) – 기획 의도 (원본 보스 기획서)

### 리프레시

반복 전투로 지루해질 시점마다 외형, 스킬이 전부 다른 새 보스

### 도전 욕구

8초마다 쿨타임 스킬, 체력 70%, 35%에 발악 1, 2

### 밈 웃음

해피캣, 맥스웰, Huh Cat, 좋았쓰 고양이, 트랄랄레로, 어몽어스 등 밈 패러디

### 저작권

실루엣, 의상, 행동 기반 패러디로 저작권 회피

# 보스 기획 (원본) – 보스 일람 (원본 보스 기획서, 구현 반영본)

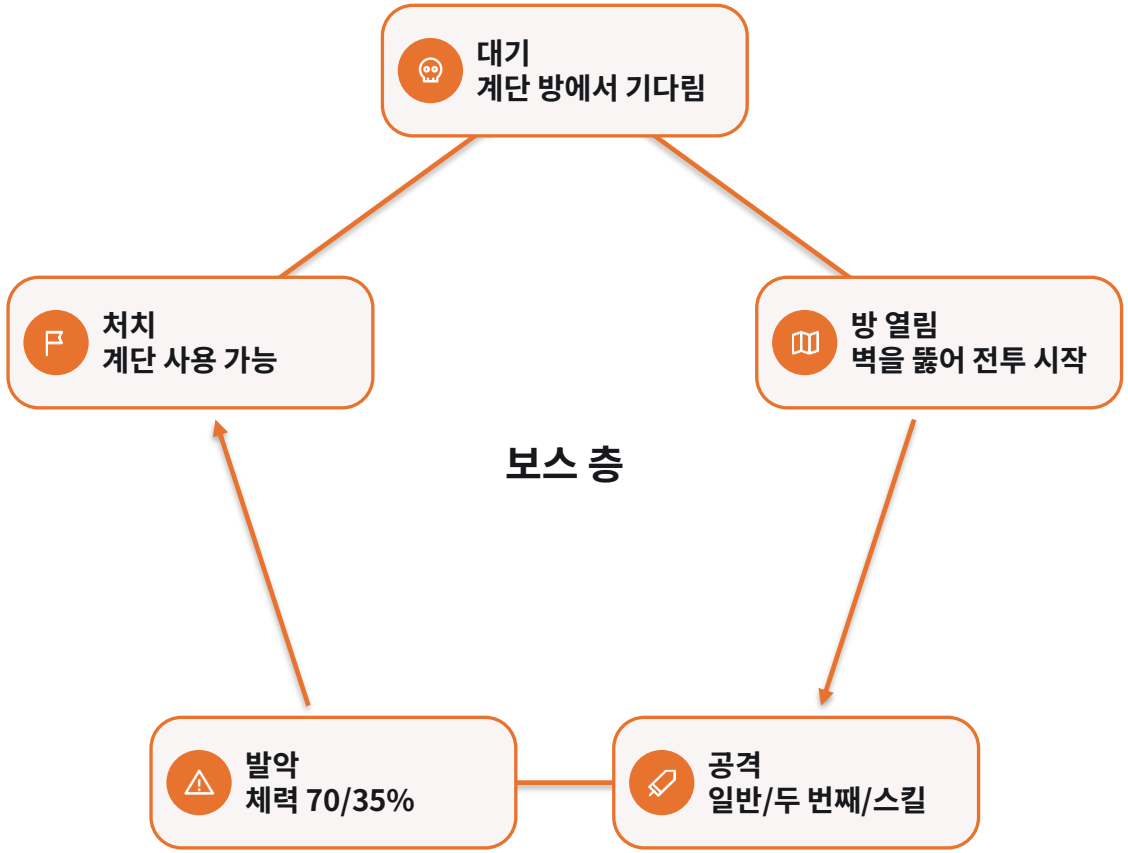
| 구간 | 보스 |
| --- | --- |
| 5~20층 | 경비 대장, 연구원, 연구소장, 제로 고양이 |
| 25~45층 | 밈 고양이, 실험체 고양이, 공룡탈 알바, 원시인 버티컬 마우스, 랩터 사육사 |
| 50~70층 | 노조 고양이, 거미 고양이, 굴착기 기사, 상어 고양이, 머라옹 고양이 |
| 75~90층 | 심해 잠수부, 인간 전차, 항공모함 고양이, 총통 고양이 |
| 94~100층 | 그렘린 고양이, 수상한 우주복 쥐, 우주 고양이 사령관 (94, 97층은 사전 예고 없음) |

# 보스 기획 (원본) – 보스 층 진행 (원본 보스 기획서)

상태: Off → Wait (층 입장) → Fight (벽 격파) → Dying (체력 0) → Dead

| 단계 | 화면, 연출 | 규칙 |
|---|---|---|
| 입장 | 층 배너, 카메라의 계단 방 0.7초 비춤 | 보스 층 = 보스 테이블 floor |
| 대기 | 계단 방 안 계단 아래 실루엣 대기 | 피해 없음, 계단 막음 |
| 보스전 시작 | 이름과 체력바 배너, 화면 흔들림 | 계단 방 벽 붕괴 순간 시작 |
| 격파 | 격파 액션과 대사 | 치즈 보상, 격파 기록 |
| 끝 | 화면 위로 퇴장, 체력바 끔 | 격파 전 계단 사용 불가 |

# 보스전 구조 – 보스전 흐름




**계단 잠금**

보스를 잡기 전에는 어떤 경로로도 계단을 못 씀

**고양이 휴식**

보스전 중에는 고양이가 나오지 않음

# 보스전 구조 – 행동 선택/체력 규칙

| 항목 | 규칙 | 의도 |
| --- | --- | --- |
| 일반 공격 | 보스마다 2종 | 기본 위협을 일정하게 둠 |
| 두 번째 공격 | 40% 확률로 섞음 | 패턴이 읽혀도 변주를 줌 |
| 쿨타임 스킬 | 12초마다 밈 기술 | 보스의 개성을 보이는 시간 |
| 발악 1/2 | 체력 70%/35%에서 발동, 이후 25%로 섞음 | 전투 후반 긴장을 올림 |
| 체력 | 적정 × `hp_pow_sec` (신규 45~65초, 기존 30~50초) | 보스전 목표 시간으로 환산 |
| 기절 시간 | 전부 ×1.3 | 쥐 군집이 오래 멈추는 느낌을 줌 |

# 밈 기술 – 범용 패턴 17종

**Atk_Type `pattern`**

### 낙하/투척형

하늘/손에서 쥐 무리로

- Drop
- Throw
- Sweep
- Rush
- Summon

### 범위형

반경, 바닥, 화면 전체

- Pulse
- Shout
- Zone
- Global

### 이동형

보스가 직접 움직임

- Dash
- Spin
- Hop
- Teleport

### 특수형

빔, 끌어당김, 표식, 버프

- Beam
- Pull
- Mark
- Buff

# 보스 구성 – 구간별 신규 보스 17종

| 구간 | 층 | 보스 |
|---|---|---|
| 고양이 연구소 | 25 / 30 | 해피 고양이 / 팝 고양이 |
| 지구과학 | 35 / 40 / 45 | 원시인 우가 / 랩터 사육사 / 공룡탈 알바 |
| 확장 공사 | 50 / 55 / 60 | 야가다 김씨 / 노조 고양이 / 함바집 아줌마 |
| 수중 | 65 / 70 / 75 | 인어 고양이 / 잠수복 고양이 / 상어 고양이 |
| 2차대전 박물관 | 80 / 85 / 90 | 포탑 고양이 / 라이언 이병 고양이 / 총통 고양이 |
| 우주 | 94 / 97 / 100 | 빨간 우주복 / 레이저 눈 고양이 / 우주 사령관 그럼피 |

# 방해꾼 – 고양이/사람 방해꾼

### 고양이 등장

2층부터 35~60초 뒤, 이후 55~85초

근거 한 번에 한 마리

### 무리 스킬

쥐 밀집 지점에 경고 원 후 기절

근거 품종 스킬과 병행

### 사람 수

층 시작 1~2명, 상한 min(12, 4+층×0.4)

근거 Human 시트 `to_floor`

### 경비원

제한시간 0초 습격과 보스 호출 담당

근거 30층 이후에도 유지

# 작업 계획 – 착수 전 필요 작업

1

**보스 명세서**

23종 행동/조건 정리

2

**패턴 틀**

범용 패턴 17종 구현

3

**그림**

보스 부위/밈 소품 제작

4

**강제 발동 검수**

테스트 패널로 전 기술 확인

# 작업 계획 – 완수 방안

## 1

### 보스 행 입력

층/체력 계수/기술 종류를 시트에 적음

보스 테이블

**의도** 수치를 엑셀에서 조정

**근거** 수치는 엑셀 규칙

## 2

### 패턴 지정

Atk_Type에 pattern, p1, p2를 채움

Boss.Meme.cs

**의도** 코드 수정 없이 동작

**근거** 범용 패턴 17종

## 3

### 그림 연결

리그(Cat/Human)와 밈 소품을 슬라이스해 붙임

Codex / slice_*.py

**의도** 화풍 통일

**근거** 시트 23장 계획

## 4

### 강제 발동

두 번째 공격, 스킬, 발악 1/2를 발동해 오류 확인

테스트 패널

**의도** 수 시간 플레이 없이 검수

**근거** 완료 기준: 17종 오류 0

# 리스크 – 리스크와 대응

| | |
|---|---|
| ⚠ 패턴 파라미터(p1/p2) 의미가 패턴마다 달라 혼동 | → 🛡 패턴별 의미를 표로 명시 |
| ⚠ 100층 최종 보스 체력 계수 36이 약할 수 있음 | → 🛡 `gen_boss_hp`로 계수를 조정 |
| ⚠ 30층 이전 구조의 25/30층 보스가 남아 충돌 | → 🛡 floor 0으로 남겨 테스트 패널에서만 소환 |
| ⚠ 보스가 건너뛰어져 계단이 열릴 수 있음 | → 🛡 Editor.log `[Boss]`로 처치 전 계단 사용을 확인 |