찍!찍!!찍!!! 세부 기획서 / 적, 전투, 보스

보스 23종 / 밈 패턴 17종 / 고양이/사람 방해꾼
기맞기획 11기 / 기업 협약 프로젝트 / 작성 기준 2026-10-19 / Ver 1.0 (원본 통합) / 작성 박도원 / 최초 작성 박도원

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 제작 틀

- **21** 층 보스 (5~90층, 94, 97, 100층)
- **83** 보스 기술 (코드 29, 밈 패턴 54)
- **17** 범용 밈 패턴
- **5칸** 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 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 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

중심: **보스 층**

1. **대기** 계단 방에서 기다림
2. **방 열림** 벽을 뚫어 전투 시작
3. **공격** 일반/두 번째/스킬
4. **발악** 체력 70/35%
5. **처치** 계단 사용 가능

- **계단 잠금** 보스를 잡기 전에는 어떤 경로로도 계단을 못 씀
- **고양이 휴식** 보스전 중에는 고양이가 나오지 않음

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

완수 방안

1. **보스 행 입력** 층/체력 계수/기술 종류를 시트에 적음 (의도: 수치를 엑셀에서 조정 / 근거: 수치는 엑셀 규칙 / 도구: 보스 테이블)
2. **패턴 지정** Atk_Type에 pattern, p1, p2를 채움 (의도: 코드 수정 없이 동작 / 근거: 범용 패턴 17종 / 도구: Boss.Meme.cs)
3. **그림 연결** 리그(Cat/Human)와 밈 소품을 슬라이스해 붙임 (의도: 화풍 통일 / 근거: 시트 23장 계획 / 도구: Codex / slice_*.py)
4. **강제 발동** 두 번째 공격, 스킬, 발악 1/2를 발동해 오류 확인 (의도: 수 시간 플레이 없이 검수 / 근거: 완료 기준: 17종 오류 0 / 도구: 테스트 패널)

리스크

리스크와 대응

리스크	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

업데이트 로그

작성일	작성자	작성 내용	비고
2026-10-19	박도원	Ver 0.1 / 100층 확장 착수	보스 17종과 범용 패턴 구현 시작 (출처: 정리본)
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)
2026-10-20	박도원	보스 명세 기획서 35장	박도원 작성, 행동 선택/제작 틀 8단계 포함 (출처: 정리본)

2026-10-22	정승운	보스 기획서 최초 작성	보스 행동 명세 원문, 공통 규칙 (출처: 원본 보스 기획서)
2026-10-22	정승운	질문 결과 반영	층별 결정, 보스와 스킬 이름, 화면 글자 확정 (출처: 원본 보스 기획서)
2026-10-22	정승운	보스 기획서로 확장	보스 층 진행, 상태 변화, 발동 조건, 체력과 보상, 테이블 구조 (출처: 원본 보스 기획서)
2026-10-22	정승운	구현 내용 반영	55~100층 정리, 스킬 설명 수정 (출처: 원본 보스 기획서)
2026-10-22	박도원	보스 기획서 Ver.01	정승운 작성 (출처: 정리본)
2026-11-25	박도원	원본, 정리본 통합	원본 기획서 내용 편입, 문체 정리