

개인 프로젝트

쥐펜스게임 (찍찍찍 외전)

세부 기획서 / 쥐 종류와 난이도

쥐 8종 / 생성 곡선 / 허들 / 밸런스 데이터

문서 최초 작성	문서 최종 수정
20261028	20261028
박도원	박도원

목차

개요 – 2P

1. 목차
2. 로그
3. 문서 계층

시작 현황 – 5P

1. 메인 확정 시점

파트 목표 – 6P

1. 서로 다른 정답

핵심 요소 – 7P

1. 쥐 설계 3축

쥐 데이터 – 8P

1. 쥐 8종 수치표

공중 예고형 – 9P

1. 히어로/외계인 상태

지속형 – 10P

1. 폭렬 마법 영창과 스트리머

난이도 곡선 – 11P

1. 생성기와 등장 순서

맵 – 12P

1. 고정 화면 구성

허들과 밸런스 – 13P

1. 허들 리스크

작업 – 14P

1. 필요한 작업

개요 – 로그

순번	작성일	작성자	작성 내용	비고
1	2026-10-28	박도원	쥐 설계 착수	메인 확정 직후 종별 수치표 작성
2	2026-10-28	박도원	0.2 속도 수정 반영	전체 2배속, 예고 시간 2배
3				
4				
5				
6				

개요 – 문서 계층



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

시작 현황 – 메인 확정 시점

있는 것

원작 쥐 12종 리그

파츠와 달리기 자세가 이미 있음

규칙 코어 구조

config, core, view 분리 방침 확정

없는 것

종별 수치

속도, 크기, 처치 수단 미확정

난이도 곡선

생성 간격 변화 미검증

파트 목표 – 서로 다른 정답

쥐 8종이 서로 다른 대응을 요구하고, 난이도는 밀도와 조합으로만 오르게 함.

8종	0.75→0.23초	8→4.8초
쥐 유형	일반 생성 간격 변화	특수 생성 간격 변화

의도 이동속도를 올리면 선회 지연의 의미가 사라지므로 밀도와 조합으로 압박함.

근거 메인의 판단: 플레이어(48) < 가장 느린 이동 쥐(67.2) 원칙.

핵심 요소 – 쥐 설계 3축

쥐 8종

기본 지상

속도 차로 기본 압박을 만듦

- 일반 5변종
- 전기
- 방패

공중 예고

위치 판단과 회피를 요구함

- 히어로
- 외계인

지속 방해

사격 우선순위를 흔듦

- 맘스땃쥐
- 폭렬 마법
- 스트리머

쥐 데이터 – 쥐 8종 수치표

쥐	원작 코드	속도	HP	크기	처치
일반	brownrat 외 4	115.2	1	82×68	총알/수류탄
전기	zapham	195.84	1	80×72	총알/수류탄
방패	buff	67.2	1	100×110	수류탄만
히어로	hero	115.2	1	75×70	착지 후
외계인	alien	115.2	1	44×75	착지 후
맘스땃쥐	burger	90	5	90×310	5발/수류탄
폭렬 마법	bomber	90	1	84×90	영창 중 처치
스트리머	streamrat	95	1	90×80	총알/수류탄

공중 예고형 – 히어로/외계인 상태

1

예고

히어로 2초 경로 고정 / 외계인 4초 추적

근거 실제 시간 기준

2

고정

외계인은 위치를 2초 고정

의도 계속 이동하면 회피 가능하게 함

3

낙하/비행

공중에서는 총알/수류탄 무효

4

착지 회복

0.65초 뒤 추적, 착지부터 처치 가능

지속형 – 폭렬 마법 영창과 스트리머

1

사거리 진입

672px 안에서 영창 3초 시작

2

영창 유지

이탈해도 취소 없음, 완료 시 게임오버

3

처치 취소

영창 중 처치/수류탄이 유일한 해답

4

스트리머

230px 진입 뒤 정착, 2초마다 말풍선

난이도 곡선 – 생성기와 등장 순서

1

일반 쥐

좌/우 타이머 둘, 간격 0.75초에서 0.23초까지 감소

max(0.23, 0.75−t×0.0025)

2

특수 첫 등장

시작 8초 뒤 방패부터

3

소개 순서

방패→전기→맘스→히어로→외계인→스트리머→마법 후 무작위

의도 한 종씩 배우게 함

4

특수 간격

8초에서 4.8초까지 감소

맵 – 고정 화면 구성

항목	값	이유
논리 해상도	1920×1080 고정	비율만 맞춰 확대해 수치를 단순하게 함
지면 높이	y 850	바닥 한 줄에서 모든 판정을 처리함
출현 위치	좌/우 화면 가장자리	양쪽 압박 구도를 만듦
카메라	이동 없음	한 장면 안에서 끝내려는 규모임

허들과 밸런스 – 허들 리스크

⚠ 방패가 연속 등장하면 한쪽 전선이 영구히 막힘	→ 🛡 직전 방패 후 8초 안이면 전기 쥐로 대체함
⚠ 처리량이 낮으면 전선이 밀리지 않음	→ 🛡 연사 처리량이 유입량보다 높게 테스트로 고정함
⚠ 동시 등장 상한 기록이 없음	→ 🛡 플레이 측정 후 상한을 정할 예정임

작업 – 필요한 작업

1

쥐 데이터 테이블

8종 수치를 config로 이전

2

상태 머신

예고, 비행, 영창, 정착 구현

3

생성기

시드 가능한 rng로 곡선 구현

4

검수

종별 테스트와 visual.html 배치 확인