

개인 프로젝트

쥐펜스게임 (찍찍찍 외전)

세부 기획서 / 점수, 세계관, 검수

점수 / 최고 기록 / 외전 세계관 / 테스트 기준

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. 다시 하게 하는 기록

핵심 요소 - 7P

1. 보상과 검증 3축

재화/보상 - 8P

1. 점수표

리텐션 - 9P

1. 반복 동기 구조

스토리 - 10P

1. 세계관과 대사

검수 기준 - 11P

1. 필수 검수 항목

작업 - 12P

1. 필요한 작업과 순서

개요 – 로그

순번	작성일	작성자	작성 내용	비고
1	2026-10-28	박도원	점수/검수 설계 착수	추천값과 필수 검수 목록 정리
2	2026-10-28	박도원	성장/해금 제외 확정	최고 기록만 저장하는 구조로 확정
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

점수 추천값

생존 초당 10 / 일반 10 / 특수 50

원작 세계관

차력거인과 쥐 군단의 대립 구도

없는 것

보상 구조

재화/해금 설계 없음

검수 목록 확정

완료 기준이 문서로 정리되지 않음

파트 목표 – 다시 하게 하는 기록



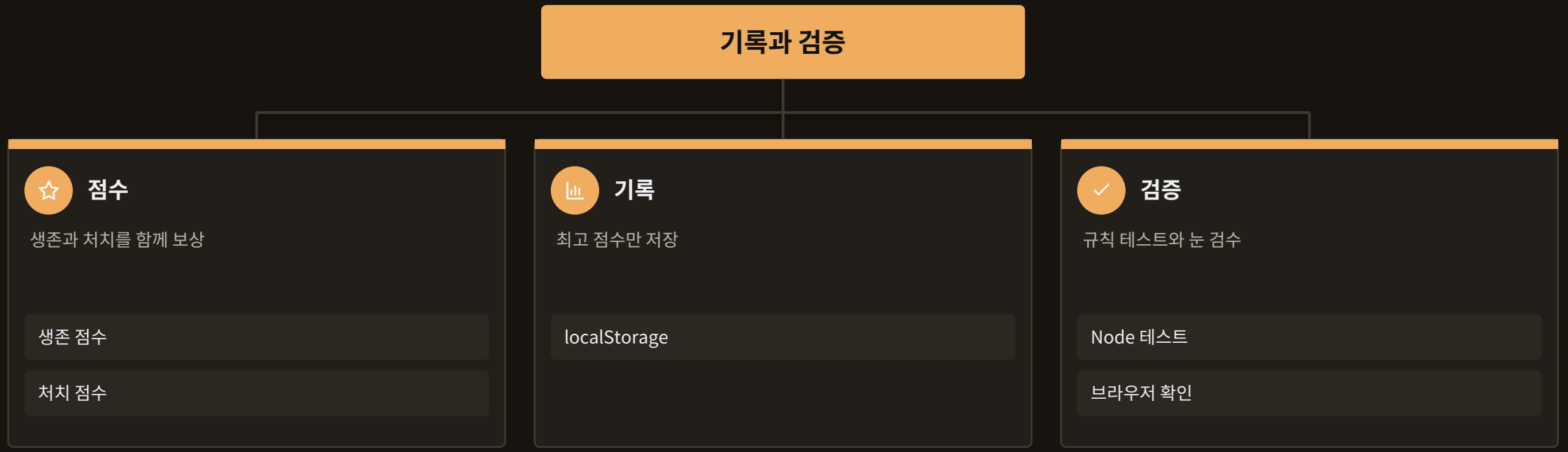
성장 없이 기록 경신만으로 반복 동기를 만들고, 구현 결과를 테스트로 판정함.

10점	50점	21개
생존 초당/일반 처치	특수 처치	통과해야 할 테스트

의도 판이 짧아 해금/성장 없이도 기록 경신이 충분한 동기임.

근거 컨셉 아웃게임 루프: 성장/해금 없이 기록 경신만 남김.

핵심 요소 – 보상과 검증 3축

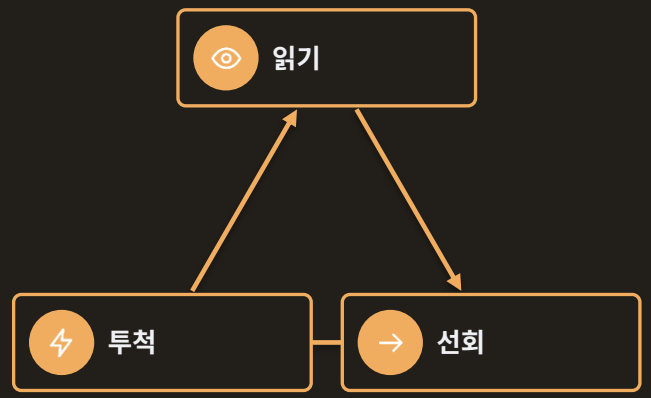


재화/보상 – 점수표

항목	점수	이유
생존	초당 10점	버티기 자체를 보상함
일반 처치	10점	연사의 즉각적 피드백
특수 처치	50점	대응 판단에 큰 보상을 줌
재화, 해금, 성장	해당 없음	규칙을 적게 둔 외전 규모
중복 처치	1회만 가산	같은 대상의 중복 점수를 막음

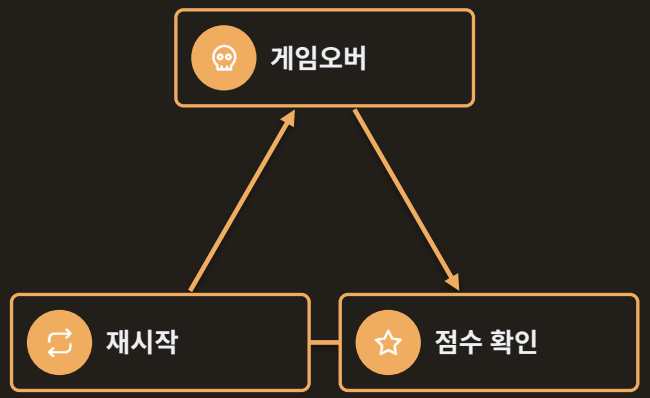
리텐션 – 반복 동기 구조

판 안 (초~분)



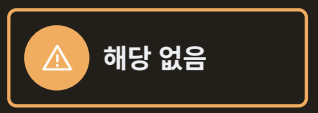
생존 점수가 계속 쌓임

판 사이 (회차)



최고 기록과 비교함

장기



성장/해금이 없어 장기 루프를 두지 않음

스토리 – 세계관과 대사

맥락

입장 전환

원작의 상대였던 차력거인이 방어함

쥐 군단

원작 쥐 종류가 그대로 공격자임

대사

대사 없음

컷신/대화 없이 게임오버 문구만 둠

스트리머 말풍선

방해용 시각 요소이며 서사가 아님

검수 기준 – 필수 검수 항목

영역	확인 내용	방법
조작	키를 놓아도 이동/사격 유지	Node 테스트
수류탄	방향, 쿨다운, 범위, 방패 차단	Node 테스트
특수 쥐	공중 무적/영창 취소/말풍선 제거	Node 테스트
처리량	한쪽 사격 시 전선이 밀림	Node 테스트
재시작	예고, 탄, 말풍선 잔존 없음	브라우저 눈 검수

작업 – 필요한 작업과 순서

1

점수 구현

생존/처치 가산과 중복 방지

2

기록 저장

최고 점수 저장 키 분리

3

테스트 작성

규칙별 테스트 21개

4

플레이 확인

장기 난이도/수류탄 거리는 직접 확인

근거 구현 전 알 수 없음