

개인 프로젝트

기사쥐
세부 기획서 / 적, 보스, 난이도

일반 적 4종 / 보스 2종 / 허들 장치

문서 최초 작성	문서 최종 수정
20261028	20261030
박도원	박도원

목차

개요 - 2P

1. 목차
2. 로그
3. 문서 계층

현황 - 5P

1. 착수 시점의 현황

목표 - 6P

1. 이 문서의 목표

핵심 요소 - 7P

1. 전투 설계 4

일반 적 - 8P

1. 일반 적 4종
2. 적 역할 배치

보스 - 10P

1. 개굴대왕 사양
2. 레일 지네 사양
3. 보스전 흐름

허들/난이도 - 13P

1. 허들 장치

작업 계획 - 14P

1. 필요한 작업
2. 완수 방안

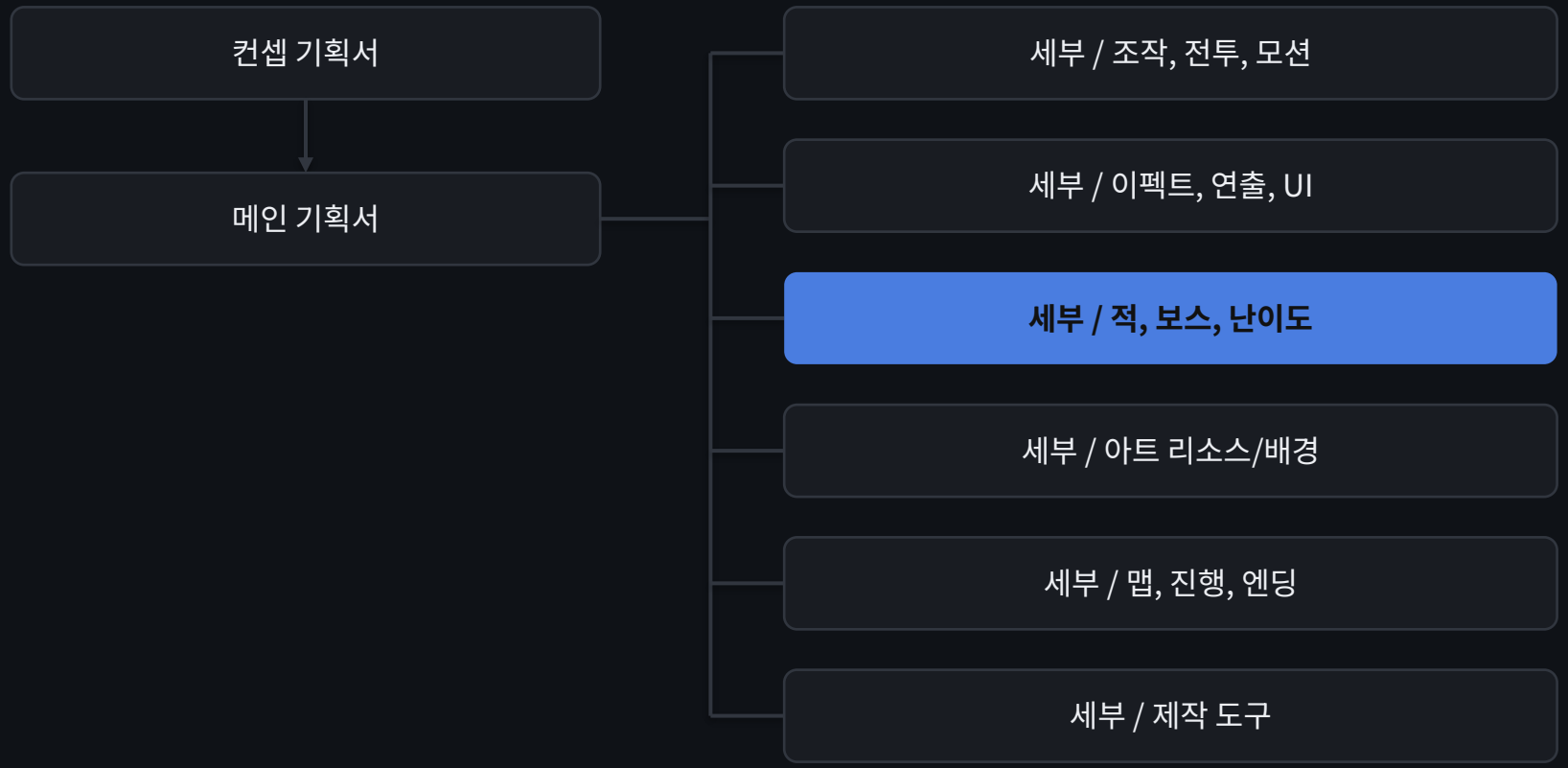
개요

로그

순번	작성일	작성자	작성 내용	비고
1	2026-10-28	박도원	개굴대왕 사양 확정	사용자와 하나씩 확정
2	2026-10-29	박도원	지하철 확장	레일 지네, 바퀴벌레, 비둘기 추가
3	2026-10-29	박도원	개굴대왕 도트화/교체	배경과 같은 굵기로 맞추고 새 개굴대왕 적용
4	2026-10-30	박도원	보스 9자리 배치 계획	기존 2종 재사용 + 임시 박스
5				
6				

개요

문서 계층



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

현황

착수 시점의 현황

콤보와 판정 기반은 있으나 상대할 적과 보스가 아직 없음.

있는 것

콤보/판정 기반

도형 판정과 히트스톱 규칙

의도 적도 같은 도형 검사를 씀

근거 02_main.json

세계관

도시 뒷골목 → 하수도 → 지하철 흐름

의도 구역별 적을 배치할 틀

근거 컨셉 기획서.md 스토리/월드

없는 것

일반 적

딸정벌레/날파리 등 행동 패턴이 없음

의도 이 문서에서 패턴을 정함

근거 기록 없음 [추정]

보스 2종

하수도 왕/종착역 주인 패턴이 없음

의도 구간 마무리 상대가 필요함

근거 컨셉 기획서.md 보스

난이도 수치

직접 플레이 전이라 검증값이 없음

의도 초안 후 피드백으로 조정함

근거 HANDOFF.md §3

목표

이 문서의 목표

적 4종과 보스 2종을 같은 판정 규칙/같은 전투 틀로 만들어, 베고 피하는 리듬을 구간마다 새롭게 느끼게 함.

4종

일반 적 (뒷골목 2 + 지하철 2)

2종

보스 (3패턴 + 2페이즈 + 빈틈)

2배

빈틈 동안 받는 피해 배율

의도 패턴을 읽고 빈틈을 베는 반복으로 손맛 루프를 전투에 연결함.

근거 컨셉 기획서.md 전투 시스템 (보스 공통 틀)

핵심 요소

전투 설계 4

예고 후 공격

예비 동작, 그림자, 경고음 글자로 알림

의도 피해야 할 때가 보이게 함

근거 컨셉 기획서.md 보스 패턴

빈틈 보상

공격 뒤 빈틈에 피해 2배

의도 읽고 베는 행동에 보상함

근거 컨셉 기획서.md 보스 공통 틀

동일 판정

적도 공격 순간에만 판정 도형 생성

의도 맞았을 때 납득이 가게 함

근거 HANDOFF.md §5

페이즈 변화

체력 50%에서 속도/패턴이 변함

의도 긴 전투의 지루함 방지

근거 컨셉 기획서.md 보스 공통 틀

일반 적

일반 적 4종

적	구역	행동	체력/경험치
딱정벌레	뒷골목	바닥을 기다 가까워지면 젖혔다 돌진, 돌진 중에만 몸통 판정	24 / 6
날파리	뒷골목	공중 맴돌기 후 급강하하고 제자리 복귀	16 / 4
바퀴벌레	지하철	천장에서 낙하, 바닥에서는 멈칫, 질주, 반대로 꺾기, 체력 절반 이하에서 도약	20 / 7
비둘기	지하철	거리를 유지, 깃털 3개 부채꼴과 U자 급강하를 번갈아 사용	22 / 8

일반 적

적 역할 배치

행동 복잡도 →

바퀴벌레

천장/바닥을 오가는 속임수 질주

비둘기

거리 유지 후 투척과 급강하

딱정벌레

예고 후 직선 돌진

날파리

급강하 후 복귀

지상 → 공중

보스

개굴대왕 사양

패턴	동작	빈틈/회피
혀	눈 번쩍 0.6초 조준 후 일직선 발사, 맞으면 끌려와 한 번 더 피격	빗나가면 혀가 박혀 1초 빈틈, 박힌 혀를 베면 휘청
짓누르기	화면 위로 사라졌다 그림자가 커지며 낙하, 양옆 충격파	점프로 충격파 회피, 착지 후 빈틈
물방울	볼을 부풀려 포물선 3발, 떨어진 자리에 웅덩이	웅덩이는 잠깐만 유지
2페이즈	울부짖고 붉어지며 빨라짐, 짓누르기 직후 혀를 이어서 사용	체력 260 중 50%에서 전환

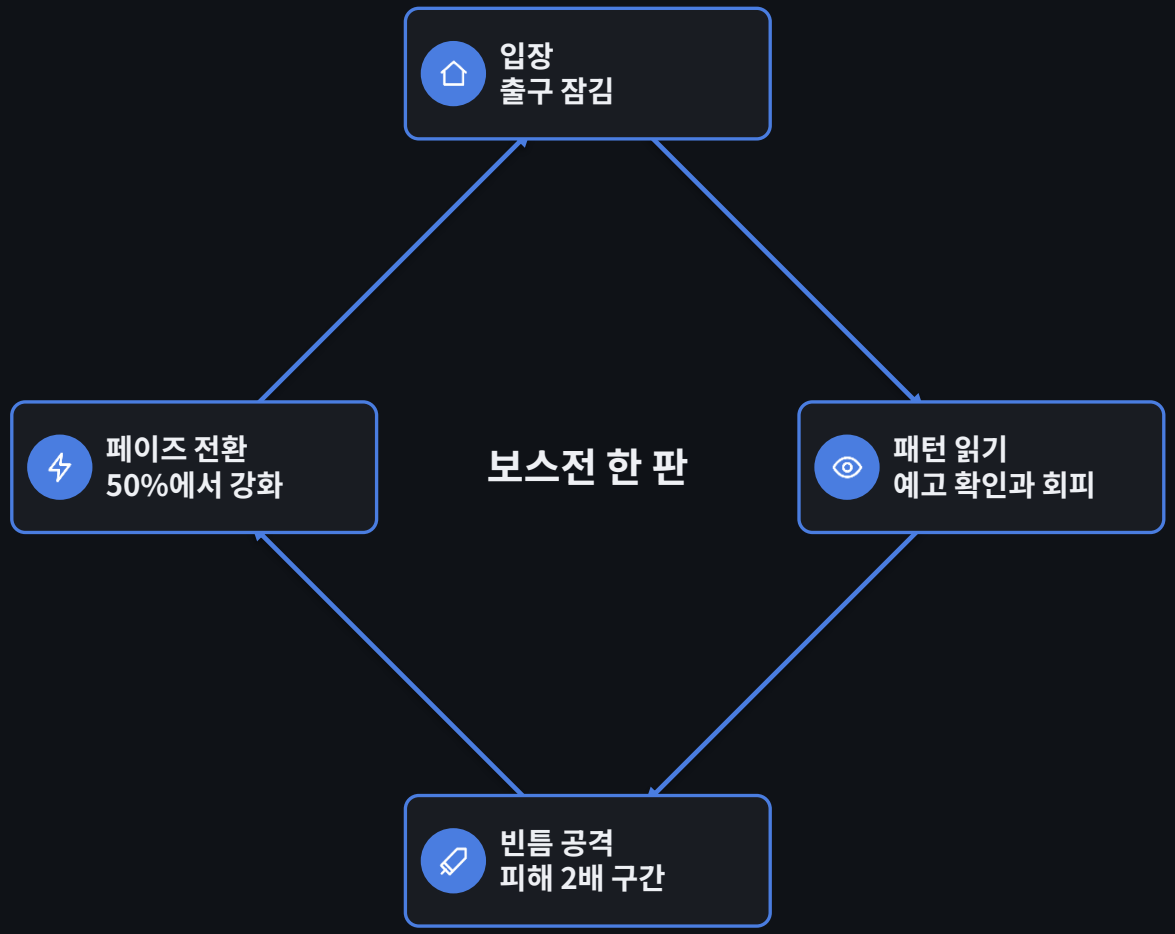
보스

레일 지네 사양

패턴	동작	빈틈/회피
레일 돌진	화면 밖에서 전조등 경고(빠앙!) 후 바닥을 관통 돌진	낮은 몸이라 점프로 넘김
천장 낙하	돌가루와 그림자 경고 후 머리부터 수직 낙하	머리가 박혀 빈틈
집게 내려치기	앞몸을 세웠다 내려찍고 불꽃 충격파	점프로 회피, 내려찍은 뒤 빈틈
마디 판정	금 간 마디 1.5배 / 머리/꼬리 1배 / 단단한 마디 0.5배(팅!)	체력 320, 12마디 사슬, 2페이즈에서 금 간 마디 2→4개

보스

보스전 흐름



처치 보상

큰 치즈와 출구 열림, 슬로우, 줌, 번쩍

의도 한 판의 끝을 보상으로 닫음

근거 컨셉 기획서.md 보스 공통 틀

기록 저장

보스별 처치 기록을 저장

의도 재진입 시 재전투 방지

근거 컨셉 기획서.md 보스 공통 틀

허들/난이도

허들 장치

장치	수치/규칙	이유
피격 무적	피격 후 1초	연속 피격으로 즉사하지 않게 함
체력	시작 5, 체력 조각으로 +1	탐험 보상으로 허용 실수 수 확대
바닥 위험	작은 발 원 판정, 공중에서는 회피	점프로 피하는 읽기 쉬운 허들
리스폰	방에 들어올 때마다 적 재생성	쉼터 복귀 후 반복 플레이 가능
검증	보스/적 난이도 수치는 직접 플레이 전 초안	피드백 후 조정 예정

작업 계획

필요한 작업

적/보스 제작

적 4종

6프레임 + 패턴

- 프레임 그림
- 행동 상태

개굴대왕

컷아웃 리그

- 부위 컷
- 3패턴

레일 지네

12마디 사슬

- 마디 리그
- 3패턴

검증

자동/수동

- 전투 검사
- 직접 플레이

작업 계획

완수 방안

1 뒷골목 적

완료: 딱정벌레/날파리 공격 순간에만 판정

의도 기본 적 규칙 확립

근거 HANDOFF.md §5

2 개굴대왕

완료: 전 패턴이 프레임 시험을 통과

의도 보스 틀의 기준

근거 HANDOFF.md §3

3 지하철 확장

완료: 바퀴벌레, 비둘기, 레일 지네 추가

의도 새 구역의 새 리듬

근거 git 2026-10-29

4 플레이 검증

완료: 사용자 플레이로 난이도 수치 조정

의도 손맛/난이도는 사람이 확인

근거 HANDOFF.md §3