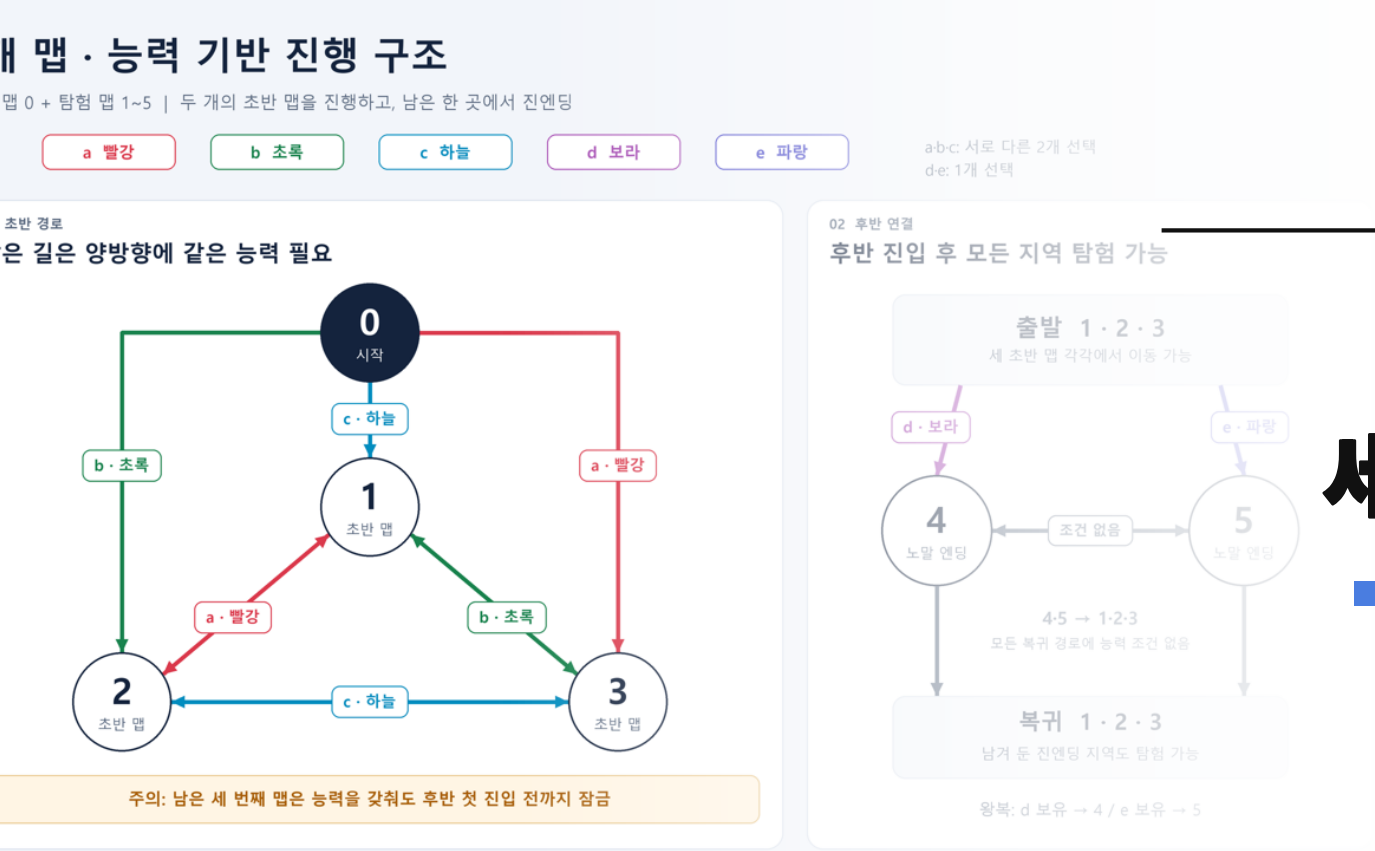


개인 프로젝트

기사쥐
세부 기획서 / 맵, 진행, 엔딩

6맵 구조 / 능력 잠금 / 성장/보상 / 저장

문서 최초 작성	문서 최종 수정
20261029	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. 진행 설계 4

맵 구조 - 8P

1. 승인된 구조도

능력 잠금 - 9P

1. 능력 5종과 공용 벽 차기

맵 구조 - 10P

1. 통로 연결 규칙

진행 - 11P

1. 진행 순서
2. 진행 상태 모델

레벨 디자인 - 13P

1. 맵 설계 규칙

성장/유저 생애 - 14P

1. 보상, 온보딩, 엔딩, 저장

작업 계획 - 15P

1. 필요한 작업
2. 완수 방안

개요

로그

순번	작성일	작성자	작성 내용	비고
1	2026-10-29	박도원	맵 구조 승인	사용자 승인 핸드오프 작성
2	2026-10-29	박도원	적용 계획 요청	16:37 요청, 주간 한도로 지연
3	2026-10-30	박도원	질문 시트 확정	능력 a~e, 48px, 저장, 엔딩 후 처리
4	2026-10-30	박도원	스킬 노드 폐지	레벨업 자동 해금으로 복귀
5	2026-10-30	박도원	맵 구조 규칙 이식	RatQuixote로 맵 0~5, 능력, 48px, 저장 규칙 이식
6				

개요

문서 계층



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

현황

착수 시점의 현황

프로토 방 8개를 버리고 승인된 구조도로 맵을 새로 짜는 시점임.

있는 것

승인된 구조도

맵 0~5, 능력 3~6 엔딩 조건 규칙

의도 설계의 기준 문서

근거 map-structure-handoff.md (2026-10-29)

질문 시트 답변

능력 5종/48px 블럭 저장, 엔딩 후 처리 확정

의도 남은 결정을 모두 닫음

근거 map-structure-plan.md §4 (2026-10-30)

프로토 방 8개

한 줄 연결 구조, 참고용으로만 보존

의도 버리기 전 재활용 지점 확인

근거 컨셉 기획서.md 방 구성

없는 것

진행 상태 모듈

능력 보상, 엔딩 상태를 관리하는 코드

의도 순수 함수로 분리할 예정임

근거 map-structure-plan.md §2

새 능력 5종

대시, 패링, 슈퍼점프, 벽통과가 미구현

의도 핵심의 결과

근거 map-structure-plan.md §1

영구 저장

새로고침하면 초기화되는 메모리 저장

의도 탐험 기록을 남겨야 함

근거 map-structure-plan.md §1

목표

이 문서의 목표

어떤 능력 선택 조합에서도 모든 맵을 탐험하고 진엔딩까지 갈 수 있는 구조를 확정함.

6맵

시작 맵 0 + 탐험 맵 1~5

12경로

선택 조합별 자동 검증 대상

19통로

구조도 연결을 통로 하나씩 구현

의도 능력 선택이 갈리는 구조에서 특정 조합만 막히는 진행 불가를 방지함.

근거 map-structure-handoff.md § 7.2 (모든 조합에서 탐험 목표 달성 가능)

핵심 요소

진행 설계 4

능력 잠금

경로마다 a~e 능력이 열쇠

의도 메트로베니아 성장을 구조로 만듦

근거 map-structure-handoff.md §4

남겨 둔 진엔딩 맵

먼저 간 두 맵 외 한 곳을 진엔딩 전용으로 지정

의도 한 회차 내 선택이 결과를 바꿈

근거 map-structure-handoff.md §5

단방향 길

지나가면 막히거나 능력 없이 내려오는 길

의도 되돌아감을 제어해 진행을 압축함

근거 map-structure-plan.md §4 월드

필수 탐험 목표

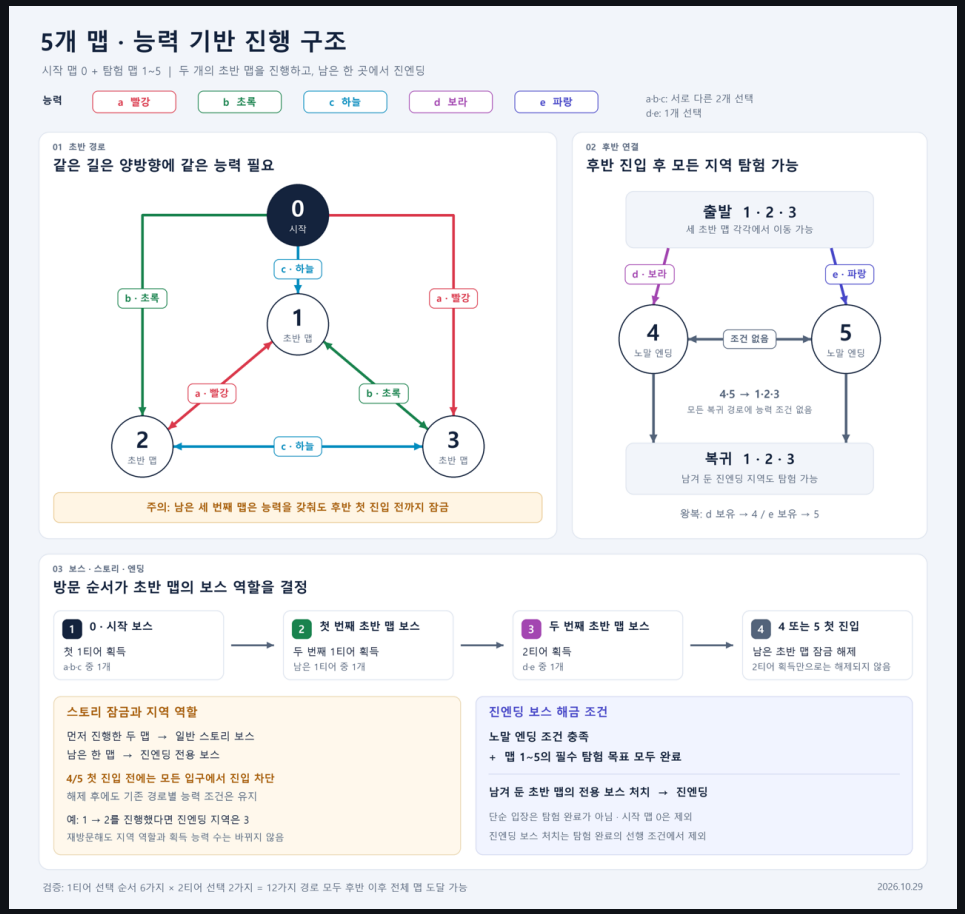
모든 방 방문과 수집품 2~3개

의도 진엔딩 해금의 명확한 조건

근거 map-structure-plan.md §4 월드

맵 구조

승인된 구조도



사용자 승인 맵 구조도 (2026-10-29)

초반 삼각 구조

0에서 1, 2, 3으로, 세 맵은 능력으로 양방향 연결

의도 첫 선택의 갈림길

근거 map-structure-handoff.md § 4

후반 4/5

d/e로 진입, 복귀는 능력 없음

의도 후반 합류 구조

근거 map-structure-handoff.md § 4

스토리 잠금

남은 맵은 4/5 첫 진입까지 잠김

의도 세 번째 맵을 후반에 남김

근거 map-structure-handoff.md § 5.3

능력 잠금

능력 5종과 공용 벽 차기

ID/색	티어	능력	통과하는 지형
a 빨강	1	3연속 대시 (공중 가능, 대시 내내 무적)	가로형 가시밭/넓은 보스 패턴/긴 절벽
b 초록	1	패링 (적 공격/가시를 받아넘김)	가시 벽 수직갱/가시 바닥
c 하늘	1	이단 점프	높은 선반
d 보라	2	수직 슈퍼점프 (지면에서만)	맵 4 입구의 높은 수직갱
e 파랑	2	단거리 벽통과 (앞 5~7블럭)	맵 5 입구의 두꺼운 벽
벽 차기	공용	첫 번째 초반 맵 보스 보상	맵 안 숨은 길 전용

맵 구조

통로 연결 규칙

출발 → 도착	필요 능력	방향
0 → 1 / 2 / 3	c / b / a	단방향 (지나가면 막힘)
1 ↔ 2 / 1 ↔ 3 / 2 ↔ 3	a / b / c	양방향, 같은 능력
1, 2, 3 → 4 / 1, 2, 3 → 5	d / e	단방향
4 ↔ 5	없음	양방향
4/5 → 1, 2, 3	없음	단방향 (절벽 낙하/수영)

진행

진행 순서

1 시작 보스

a, b, c 중 첫 1티어 선택

의도 첫 초반 맵 결정

근거 map-structure-handoff.md §6

→

2 첫 초반 맵 보스

두 번째 1티어와 벽 차기 획득

의도 두 번째 맵/진엔딩 맵 확정

근거 map-structure-plan.md §4

→

3 두 번째 초반 맵

d/e 중 2티어 선택

의도 후반 진입 열쇠

근거 map-structure-handoff.md §6

→

4 4/5 첫 진입

남은 초반 맵 잠금 영구 해제

의도 2티어 획득만으로는 해제 안 됨

근거 map-structure-handoff.md §5.2

→

5 진엔딩 보스

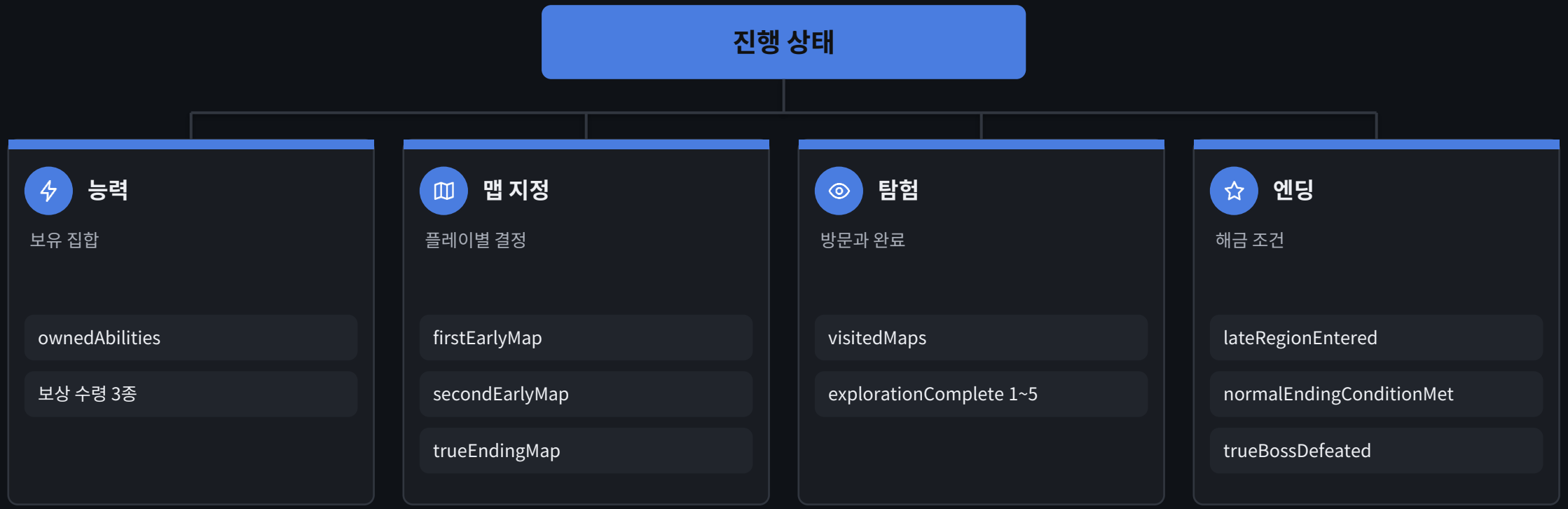
노말 엔딩 + 1~5 탐험 완료 후 도전

의도 엔딩 해금 조건

근거 map-structure-handoff.md §7.3

진행

진행 상태 모델


진행 상태
능력
보유 집합
ownedAbilities
보상 수령 3종
맵 지정
플레이별 결정
firstEarlyMap
secondEarlyMap
trueEndingMap
탐험
방문과 완료
visitedMaps
explorationComplete 1~5
엔딩
해금 조건
lateRegionEntered
normalEndingConditionMet
trueBossDefeated

레벨 디자인

맵 설계 규칙

항목	규칙	이유
블럭	1블럭 = 48px (기사쥐 키 56px, 한 번 점프 약 152px ≈ 3블럭)	능력 거리를 블럭 수로 설계함
단방향 표현	0→1, 2, 3 셔터, 1, 2, 3→4, 5 능력 지형, 4, 5→1, 2, 3 낙하/수영	역방향은 어떤 조합으로도 오르지 못하게 높이를 설계함
필수 탐험	모든 방 방문 + 수집품 2~3개, 능력 a~e를 요구하지 않음	어떤 조합에서도 달성 가능
수치 임시값	슈퍼점프 약 627px(13블럭), 벽통과 240~336px	확정 아님, 테스트로 조정
보스 자리	시작 1 + 1, 2, 3 스토리/진엔딩 + 4/5 노말	개굴대왕/레일 지네를 재사용 + 임시 박스

성장/유저 생애

보상, 온보딩, 엔딩, 저장

치즈 경험치

적이 떨어뜨려 빨려 오고 Lv8까지 상승

의도 처치가 곧 성장

근거 컨셉 기획서.md 성장 루프

체력 조각

벽 차기로만 닿는 자리에 최대 체력 +1

의도 숨은 길을 찾는 보상

근거 컨셉 기획서.md 탐험 보상

온보딩

시작 방 허수아비를 베며 조작을 익힘

의도 별도 튜토리얼 없이 학습

근거 컨셉 기획서.md 허수아비

엔딩

노말 엔딩 후 쉼터로 복귀해 계속 진행

의도 진엔딩 탐험을 이어감

근거 map-structure-plan.md §4

저장

쉼터 촛불과 브라우저 자동 저장

의도 새로고침해도 기록 유지

근거 map-structure-plan.md §4 저장

스토리

쓰레기 장비로 명검을 찾는 꼬마쥐의 출정

의도 대사 없이 알림 글자로 전달

근거 컨셉 기획서.md 스토리/월드

작업 계획

필요한 작업

그레이박스 월드

상태 모듈

엔진 독립 JS

- canTravel/onEnterMap
- 저장/불러오기

월드

맵 제작 결과 로드

- world.json 읽기
- 능력 문

보상/엔딩

선택 창/판정

- 보스 보상 선택
- 탐험/엔딩 판정

검증

자동 경로 검사

- 12경로
- 디버그 맵 창

작업 계획

완수 방안

1 상태 모듈

완료: Node로 12경로가 모두 통과

verify_map.cjs

의도 게임과 분리해 검증

근거 map-structure-plan.md §2

2 그레이박스

완료: 맵 0~5가 박스 방으로 연결됨

mapedit 결과

의도 구조를 먼저 확인

근거 map-structure-plan.md §2

3 보스 역할

완료: 플레이 순서에 따라 보스 역할이 바뀜

재사용 보스

의도 진행 규칙 검증

근거 map-structure-plan.md §2

4 엔딩 판정

완료: 진엔딩 보스가 조건 충족 시에만 열림

디버그 창

의도 엔딩 조건 확인

근거 map-structure-handoff.md §7