

개인 프로젝트

기사쥐
세부 기획서 / 제작 도구

캐릭터 테스트 도구 / 맵 제작 도구 / 후속 이식 기준

문서 최초 작성	문서 최종 수정
20261030	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. 도구 설계 4

캐릭터 테스트 - 8P

1. 캐릭터 테스트 기능
2. 저장, 비교, 적용 흐름
3. 편집 범위 옵션
4. 타임라인 화면 원칙

맵 제작 - 12P

1. 맵 제작 기능
2. 타일/오브젝트 종류

후속 이식 - 14P

1. 후속 프로젝트 이식 기준

작업 계획 - 15P

1. 필요한 작업
2. 완수 방안

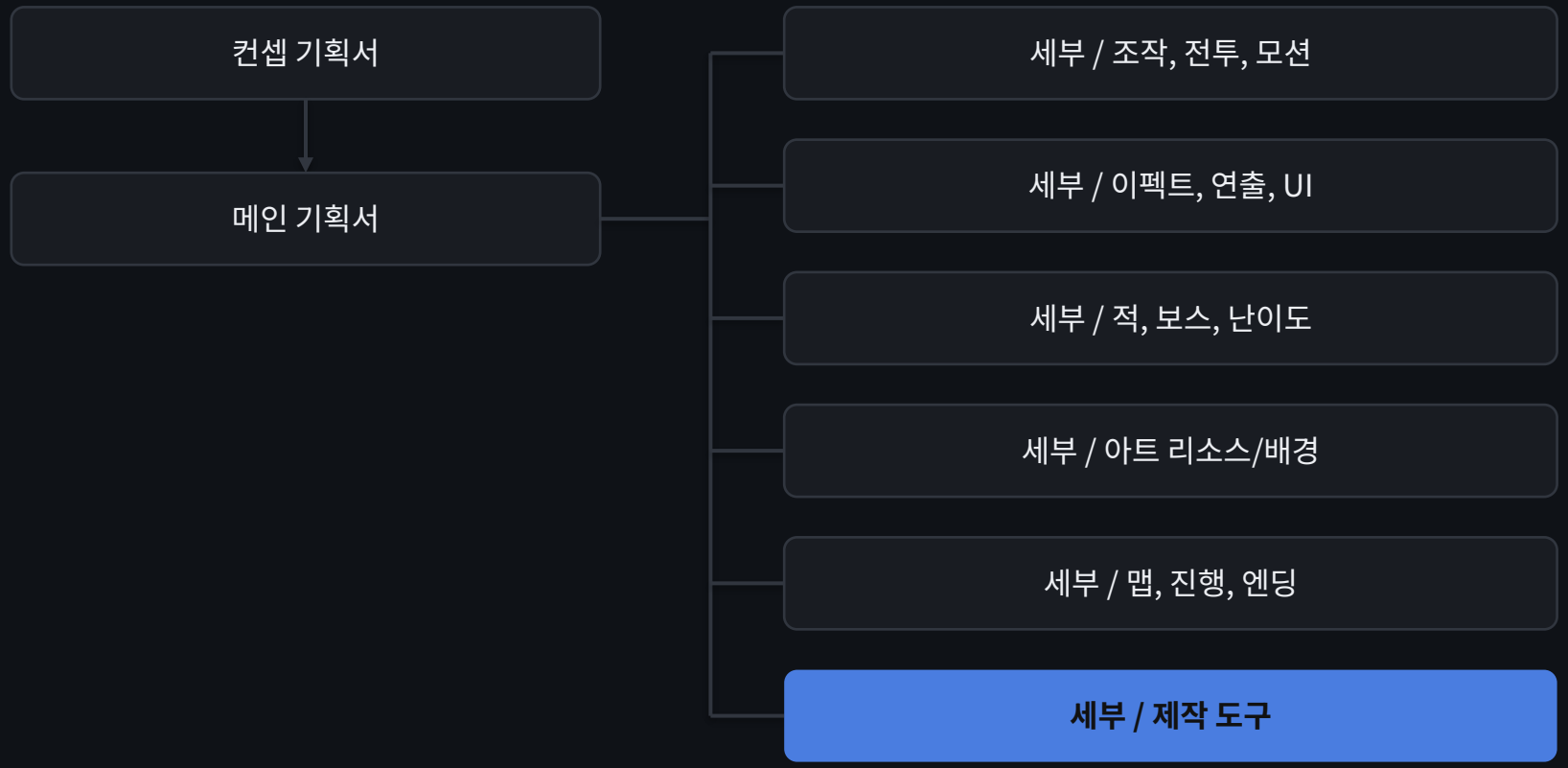
개요

로그

순번	작성일	작성자	작성 내용	비고
1	2026-10-30	박도원	도구 요구 정리	질문 시트 이후 도구 먼저 만들기로 결정
2	2026-10-30	박도원	캐릭터 테스트 1~5차	저장본, 비교, 본 보기/편집 범위/되돌리기 추가
3	2026-10-30	박도원	맵 제작 2/3판	사용자 지시로 한 장의 큰 맵+레이어 구조로 재제작
4	2026-10-30	박도원	도구 2종 도달	에디터/툴 개선 커밋
5	2026-10-30	박도원	RatQuixote 신규 시작	리소스, 도구, 맵 규칙 이식, 세계관, 보스, 코드는 독립
6				

개요

문서 계층



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

현황

착수 시점의 현황

맵 구조와 능력이 확정돼 도구 요구가 구체화된 시점이며, 그레이박스보다 도구를 먼저 만드는 결정이 있음.

있는 것

프로토 엔진

리그, 모션, 이펙트, 튜닝 모듈과 로컬 서버

의도 모두가 게임 엔진을 그대로 따름

근거 HANDOFF.md §00

도구 요구 사항

프레임별 편집/저장, 비교/지역 단위 맵 배치

의도 요구가 명시돼 있음

근거 HANDOFF_confirmed.md §5/§6

확정된 구조

능력 5종과 맵 6개, 블럭 48px

의도 모두가 팀을 대장이 정해짐

근거 map-structure-plan.md §4

없는 것

캐릭터 테스트 도구

모션, 리깅, 이펙트를 프레임 단위로 수정할 화면이 없음

의도 수치 조정 반복을 줄임

근거 HANDOFF_confirmed.md §5

맵 제작 도구

맵 데이터를 시각적으로 편집할 화면이 없음

의도 코드 수정 없이 맵 편집

근거 map-structure-plan.md §4 제작 도구

저장 구조

저장부/게임 적용 형식이 없음

의도 편집 결과를 게임에 반영해야 함

근거 HANDOFF_confirmed.md §5

목표

이 문서의 목표

코드를 고치지 않고 모션, 리깅, 이펙트, 맵을 편집, 저장, 적용하는 도구 2종으로 이후 제작 속도를 높임.

2종

캐릭터 테스트 + 맵 제작

전체/프레임별

리깅 편집 범위 두 가지

JSON 1개

게임이 읽는 맵 데이터 형식

의도 유니티 이식과 새 맵 제작이 모두 데이터 중심이어야 반복 비용이 줄어듦.

근거 HANDOFF_confirmed.md §0 (도구를 그레이박스보다 먼저)

핵심 요소

도구 설계 4

프레임 단위 편집

모션, 판정, 무적, 이펙트를 프레임별로 수정

의도 손맛 조정의 최소 단위

근거 HANDOFF_confirmed.md §5

저장, 비교, 적용

저장본을 만들고 비교한 뒤 게임에 적용

의도 실험이 안전해짐

근거 HANDOFF_confirmed.md §5

선택 단위만 다름

지역, 방, 타일은 같은 화면의 줌 단위

의도 하나의 큰 맵으로 인식

근거 HANDOFF_confirmed.md §3

직관적 화면

같은 그룹은 드롭다운, 기능은 가깝게 배치

의도 누락 없이 쓰기 쉬움

근거 HANDOFF_confirmed.md §6

캐릭터 테스트

캐릭터 테스트 기능



캐릭터 테스트

저장, 비교, 적용 흐름

1 편집

리깅, 모션, 이펙트를 수정

브라우저 임시 저장

의도 즉시 시험

근거 HANDOFF_confirmed.md §5

2 저장본

이름을 붙여 묶음으로 저장

data/saves/

의도 실험별 보존

근거 HANDOFF_confirmed.md §5

3 비교

두 저장본의 차이를 목록과 겹침으로 확인

비교 탭

의도 수정 영향 확인

근거 HANDOFF_confirmed.md §5

4 게임 적용

지정한 저장본을 게임이 시작 시 읽음

data/active.json

의도 코드 수정 없이 반영

근거 HANDOFF_confirmed.md §5

캐릭터 테스트

편집 범위 옵션

선택	항목	의미
범위	전체 리깅 / 이 프레임만	모든 동작에 적용할지, 현재 프레임에만 키를 둘지
동작	회전 / 이동 / 본 길이 / 파츠 크기	끌었을 때 바뀌는 대상을 하나로 고정
자식	함께 / 개별	부모를 바꿀 때 자식이 따라갈지 제자리일지
되돌리기	프레임 / 동작 / 전체 리깅	세 단계로 안전하게 원복
동작 길이	프레임 수 수정 (예: 패링 12 → 14)	자세는 같은 비율로 펴짐

캐릭터 테스트

타임라인 화면 원칙

하단 타임라인

프레임 박스를 타임라인 칸에 맞춰 배치

의도 프레임 위치 직관

근거 HANDOFF_confirmed.md §5

어니언 스킨

이전 프레임 파랑, 다음 핑크, 투명도 약 40%

의도 움직임 흐름 확인

근거 HANDOFF_confirmed.md §5

판정 도형 보기

실제 판정 도형과 같은 도형 표시

의도 판정 일치 확인

근거 HANDOFF.md §5

본/관절 보기

축, 관절, 본을 선으로 구분

의도 리깅 구조 가시화

근거 HANDOFF_confirmed.md §5

맵 제작

맵 제작 기능


맵 제작
선택 단위
드롭다운 4단계
지역
통로 (레이어/구역)
방
타일/오브젝트
지역
색으로 구분
통째 이동
범위 조절
통로
실제 지형
겹침 분리 레이어
구조도 19개 목록
검사
누락 표시
통로 끝 출구
보스/잠금 문
수집품 2개 이상

맵 제작

타일/오브젝트 종류

분류	종류	비고
지역별 타일	바닥 1~5, 가시 1~3(방향 4)	리소스가 나오기 전까지 지역 색 박스
지역별 오브젝트	오브젝트 10, 광원 1~3, 장식 1~5	오브젝트마다 차지하는 칸이 다름
공통	발판 / 물 / 용암 / 지우개	모든 지역에서 사용
게임 오브젝트	시작 지점, 쉼터, 수집품, 체력 조각, 적, 보스 자리/출구	보스 자리는 역할(시작, 스토리, 진엔딩, 노말) 지정
데이터	48px 칸, 32×32 칸 청크 저장	게임이 읽는 JSON 하나

후속 이식

후속 프로젝트 이식 기준

도구 완성 후 새 프로젝트(RatQuixote)로 분기할 때 무엇을 가져갈지 정하는 기준임.

구분	항목	근거
이식	캐릭터 리그, 모션, 이펙트, 그림	리소스/리깅 방법은 재사용 가치가 큼
이식	캐릭터 테스트/맵 제작 도구	엔진 독립 데이터 형식이라 그대로 복사 가능
이식	맵 구조 규칙 (맵 0~5/능력 a~e/벽 차기, 엔딩, 48px, 자동 저장)	사용자 확정 항목
독립	세계관 (인간 도시의 생쥐 ↔ 쥐들의 현대 도시)	전제가 달라 이식하지 않음
독립	보스/구역, 코드베이스, 스킬 노드, 컨셉 v0.6	복사 후 독립 또는 참고용 보존

작업 계획

필요한 작업

도구 2종 제작

캐릭터 테스트

단계별 확장

- 프레임/키 편집
- 저장본/비교
- 본/타임라인

맵 제작

단계별 확장

- 지역/통로
- 방/타일
- 검사

데이터

형식 확정

- 저장본 JSON
- world.json

검증

브라우저 확인

- 능력 시험
- 저장/적용

작업 계획

완수 방안

1

도구 1: 캐릭터 테스트

완료: 능력 시험과 프레임 편집/저장이 동작

의도 손맛 조정 기반

근거 HANDOFF_confirmed.md §5

2

도구 2: 맵 제작

완료: 지역, 통로, 타일을 배치해 JSON 저장

의도 구조도를 데이터로

근거 map-structure-plan.md §4

3

요구 누락 점검

완료: 사용자 요구 항목을 하나씩 대조

의도 누락 지적을 반복하지 않음

근거 세션 기록 (누락 지적)

4

그레이박스

다음 단계: 맵 JSON을 게임이 읽도록 확장

의도 도구 결과를 실제 월드로

근거 HANDOFF_confirmed.md §9