NKK 외전 8종 기획 — 세부기획서 (작품별 요약 1: 쥐테이커, 쥐키스트던전, 쥐코파크)

> 재구성 기획서 (역설계) / 작성 기준 시점: 2026-10-23 (프로젝트 시작 시점) / 문서 버전: Ver 0.1 프로젝트 ID: P026 / 근거 수준: B / 작성: Claude (재구성) 이 문서는 결과물과 제작 기록으로부터 기획 의도를 역추정해 당시 작성한 것처럼 재구성한 것이다. 확인된 사실과 추정을 [근거]/[추정] 태그로 구분한다.

1. 목적과 범위

- 앞 3종(Unity 이행 전제 설계)의 핵심 규칙, 수치, 콘텐츠 구조를 요약한다. 각 설계서의 §1~7만 정독했고, 데이터 표, 코드, 제작 순서 절은 미확인이다. [근거: 01_쥐테이커.md, 02_쥐키스트던전.md, 03_쥐코파크.md]

2. 설계

쥐테이커 — 한 칸 = 한 턴 (Beat)

- 의도(Why): 헬테이커/네크로댄서의 "가벼운 구조"만 가져와 15~25분 한 판, 층당 1~2분의 로그라이크로 만든다. 리듬은 없다.
- 설계(How): 방 하나=칸 하나, 방 수 18~50. 벽은 계단, 보스, 값진 물건 방 둘레에만. 시야 3칸. 한 턴 순서는 플레이어 행동→꼬리 이동→예고 공격→적 행동→바닥 처리→경계 걸음 −1→게이지 +1. 적 공격은 노림→예고→터짐 3단계로 두 걸음 안에 피하게 한다. 구역 4개 16층(일반 3+보스 1). 잡히면 들고 있던 치즈 전부 상실.
- 필요(What): `RoomGraph`, 적 표(`move_type` Stay/Wander/Patrol/Chase, `Atk` shape 6종), 층 표.
- 작업 방법: 웹 프로토 확인 후 Unity M0부터 마일스톤별 승인.
- 완료 기준: 모든 배치에서 계단 도달 가능, 한 판 15~25분.
- 리스크/대안: 적이 너무 빨라 피할 수 없음(2026-10-26 지적) → `move_every` 2, 예고 단계 추가.
- 근거: [근거: 01_쥐테이커.md §1~7]

쥐키스트던전 — 전진형 한 줄 파티 (Squad)

- 의도(Why): 다키스트 던전의 겁/영구 사망과 엑스컴의 엄폐를 한 줄 측면 화면 하나로 합쳐 탐색과 전투를 분리하지 않는다.
- 설계(How): 파티 4마리가 칸 번호 하나로 정해지는 한 줄에 서고 앞 6칸이 보인다. 앞 칸 가구가 비면 파티 전체가 한 칸 전진. 원거리 공격은 사이 칸만 본다(높은 가구=막힘, 낮은 가구=피해 ×0.5). 겁 0~200, 100에서 25% 각성/75% 패닉, 200에서 기절. 체력 0은 빈사, 재피격 시 `deathblow` 0.5 확률 사망. 후퇴는 전리품 50% 상실+겁 +15. 영웅 6종, 기술 4개씩, 지역 4/보스 4.
- 필요(What): 지역/가구 표, 영웅 표, 어두운 복도 배경(아티스트 ★★★).
- 작업 방법: 자동 전진(A) 모드로 "적 없을 땐 가구를 부수며 전진" 구현, 적 차례는 한 마리씩 연출.
- 완료 기준: 숨을지 부수고 나아갈지 갈리는 엄폐 판단이 성립.
- 리스크/대안: 분위기 밝음/행동 안 보임(2026-10-26) → 순차 연출, 발밑 판 UI.

- 근거: [근거: 02_쥐키스트던전.md §1~7, 00-1_외전 아트 리소스 요청 목록.md]

쥐코파크 — 떼 플랫포머 (Escape)

- 의도(Why): 쥐 떼를 도구로 쓰는 실시간 퍼즐 플랫포머. 맞으면 흩어지는 링 규칙으로 떼 유지가 긴장이 된다.
- 설계(How): 구역 6×(스테이지 5+보스)=36. 직접 계산 이동(`KinematicMover`), `run_speed` 7, `jump_height` 2.5, 코요테 0.1초, 점프 버퍼 0.12초. 떼 최대 12+성장, 대장 뒤 i번째 쥐는 i×0.12초 전 위치를 따름. Q=탑/다리 자동 결정, F=총공격(쿨 2.5초), 밀기 힘=1+떼 수. 대장 피격 시 하트 −1, 떼 1/3 흩어짐. 보스는 총공격과 기믹으로만 피해.
- 필요(What): 타일셋(Rule Tile), 체크포인트/출구 그림(신규), 스테이지 36개 손설계.
- 작업 방법: M1에서 사용자 조작감 확인 후 수치 확정.
- 완료 기준: 조작감 수치 확정, 구역 1 클리어 가능.
- 리스크/대안: 조작 비직관(2026-10-26) → 키 축소, 머리 위 안내, 갉기 0.35초.
- 근거: [근거: 03_쥐코파크.md §1~7]

3. 데이터/리소스 명세

작품	주요 표	핵심 필드(문서 기재)	스트링 키 범위
쥐테이커	층 표	`rooms`, `max_row`, `cheese_mul`, `alarm_steps`, `enemy_budget`	11000001~
쥐키스트던전	영웅/지역 표	`enemy_mul`, `origin_floor`, `deathblow`	12000001~
쥐코파크	설정/스테이지 표	`swarm_max`, `gnaw_time`, `hurt_invuln`	13000001~
아트: 00-1 요청 목록(쥐테이커 B1~B10, 쥐키스트던전 S1~S8 등). [근거: 00_외전 공통 제작 기반.md §5, 00-1_외전 아트 리소스 요청 목록.md]			

4. 작업 순서

공통 도구(M0) → 원작 복사/컴파일 → 한 판 최소 루프 → 적/보스 → 메타 → 아트/사운드 교체. 세부 마일스톤은 각 설계서 제작 순서 절(미열람, 미확인).

5. 검수 기준

- 컴파일 오류 0, `GameDatabase` 로그 출력, 시드 전수 막힘 검사, 사용자 조작감 확인, 수치 변경 근거 기록. [근거: 00_외전 공통 제작 기반.md §4-4, §9]