

개인 프로젝트

쥐펜스게임 (찍찍찍 외전) 컨셉 기획서

멈출 수 없는 거인 / 고정 화면 무한 생존 디펜스

문서 최초 작성	문서 최종 수정
20261027	20261028
박도원	박도원

목차

개요 – 2P

1. 목차
2. 로그
3. 문서 계층

시작 현황 – 5P

1. 가진 것과 제약

시작 동기 – 6P

1. 원작 보스의 방어전 전환

프로젝트 목표 – 7P

1. 얻어갈 것

핵심 요소 – 8P

1. 목표를 받치는 4요소

재미 요소 – 9P

1. 재미가 생기는 순간

주요 루프 – 10P

1. 코어, 인게임, 아웃게임

비주얼 방향 – 11P

1. 톤과 화풍

제작 범위 – 12P

1. 플랫폼과 범위

제작 과정 – 13P

1. 단계와 마일스톤

제작 관리 – 14P

1. 일정, 버전, 검수, 도구
2. 리스크와 대응

개요 – 로그

순번	작성일	작성자	작성 내용	비고
1	2026-10-27	박도원	컨셉 초안 작성	원작 차력거인 재사용 아이디어에서 출발한 Ver 0.1
2	2026-10-28	박도원	제작 명세서 확정	선회, 수류탄, 쥐 8종 규칙을 확정과 추천값으로 구분, 메인 기획 착수
3				
4				
5				
6				

개요 – 문서 계층



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

시작 현황 – 가진 것과 제약

원작 웹 프로토와 외전 8편의 제작 방식이 있고, 아홉 번째 외전을 빠르게 얹으려는 시점임.

가진 것

원작 컷아웃 리그

차력거인과 쥐 파츠를 조립식으로 재사용할 수 있음

근거 원작 Unity 아트 폴더와 BossTable.json/RatTable.json 확인

사운드/이펙트

원작 BGM, WebAudio 효과음, 폭발/케첩 이펙트가 있음

외전 제작 방식

웹 프로토 → 플레이 검증 → 필요 시 Unity 이식 순서임

근거 외전 공통 제작 기반 문서

제약

인원/도구

규칙 확정은 박도원, 구현/테스트는 AI에 맡기는 구조임

기간

하루 안에 플레이 가능한 프로토가 나와야 하는 외전 규모임

신규 일러스트 없음

새 그림 없이 원작 파츠로만 구성해야 함

시작 동기 – 원작 보스의 방어전 전환

설계 대화 기록이 없어 동기는 명세서와 외전 구성으로 추정함.

원작

차력거인

원작에서 쥐 무리의 상대 역할을 하는 거대한 보스임

쥐 12종 리그

종마다 다른 모습과 특성이 이미 갖춰져 있음

외전

입장 전환

거인이 되어 몰려오는 쥐를 막는 역전 구도를 만듦

의도 원작을 아는 사람에게 한 줄로 전달되는 외전 소재임

짧은 판 반복

규칙을 적게 두어 AI가 하루 안에 구현/검증하게 함

근거 외전 시리즈의 하루 단위 프로토 방식

프로젝트 목표 – 얻어갈 것



멈출 수 없는 몸과 선회 지연으로 방향 선택에 책임을 지게 하는 짧고 반복적인 생존 디펜스 프로토를 만듦.

8종

서로 다른 정답을 요구하는 쥐

2가지

조작은 방향 전환/수류탄뿐

1일

플레이 가능한 웹 프로토 완성

의도 조작은 줄이고 판단은 늘려, 한 판이 짧아도 다시 하게 만들려 함. 측정은 규칙 테스트 통과와 직접 플레이로 함.

근거 정지 불가 규칙이 이미 사용자 지시로 확정되어 있고, 원작 쥐 종류가 다양해 대응 차이를 만들기 쉬움.

핵심 요소 – 목표를 받치는 4요소

책임지는 방향 선택

멈출 수 없는 거인

키를 놓아도 이동/사격이 유지됨

- 수동 정지 불가
- 플레이어가 최저 속도

선회 지연

반대 입력 후 감속, 반전, 가속

- 기존 방향 사격
- 연타 무효

쥐마다 다른 정답

연사만으로 이길 수 없게 함

- 방패는 수류탄
- 예고는 회피

즉사와 점수

접촉 한 번이 곧 종료임

- 생존+처치 합산
- 최고 기록

재미 요소 – 재미가 생기는 순간

양쪽 압박 속 선회

먼저 정리할 쪽을 고르고 0.5초를 감수함

영창 속 우선순위

마법 쥐를 3초 안에 끊는 선택임

연사와 파편

한 발에 터지는 쥐와 케첩의 쾌감임

예고 읽고 회피

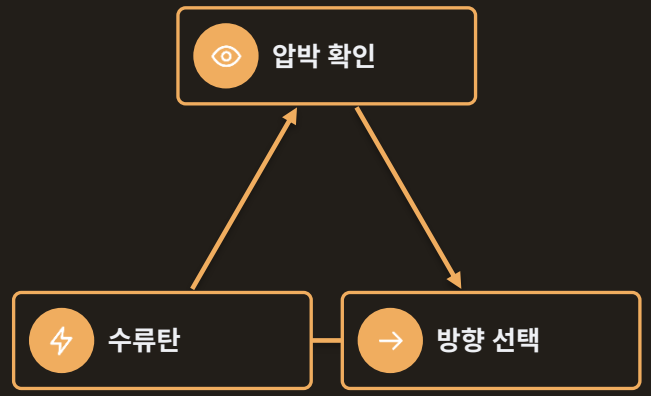
하늘 표시를 보고 위치를 옮김

필요한 판단 (적음 → 많음)

대응 가능 시간 (짧음 → 긺)

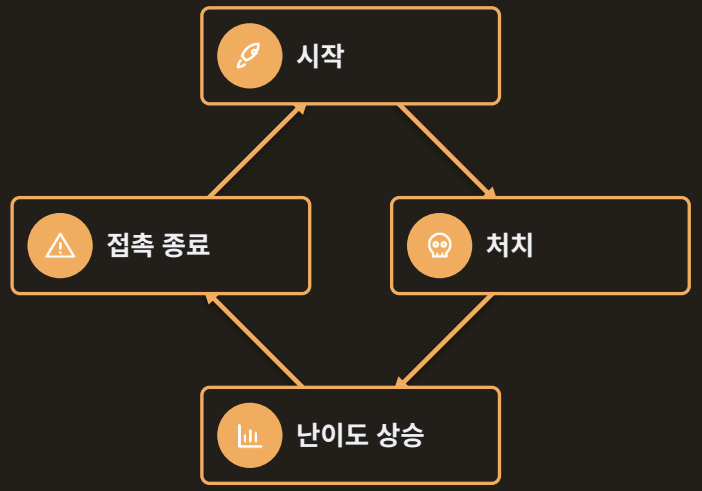
주요 루프 – 코어, 인게임, 아웃게임

코어 루프 (초 단위)



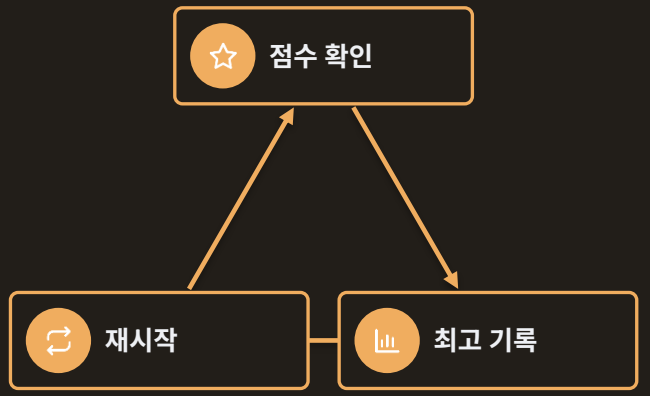
자동 사격 속에서 방향과 투척만 판단함

인게임 루프 (판 단위)



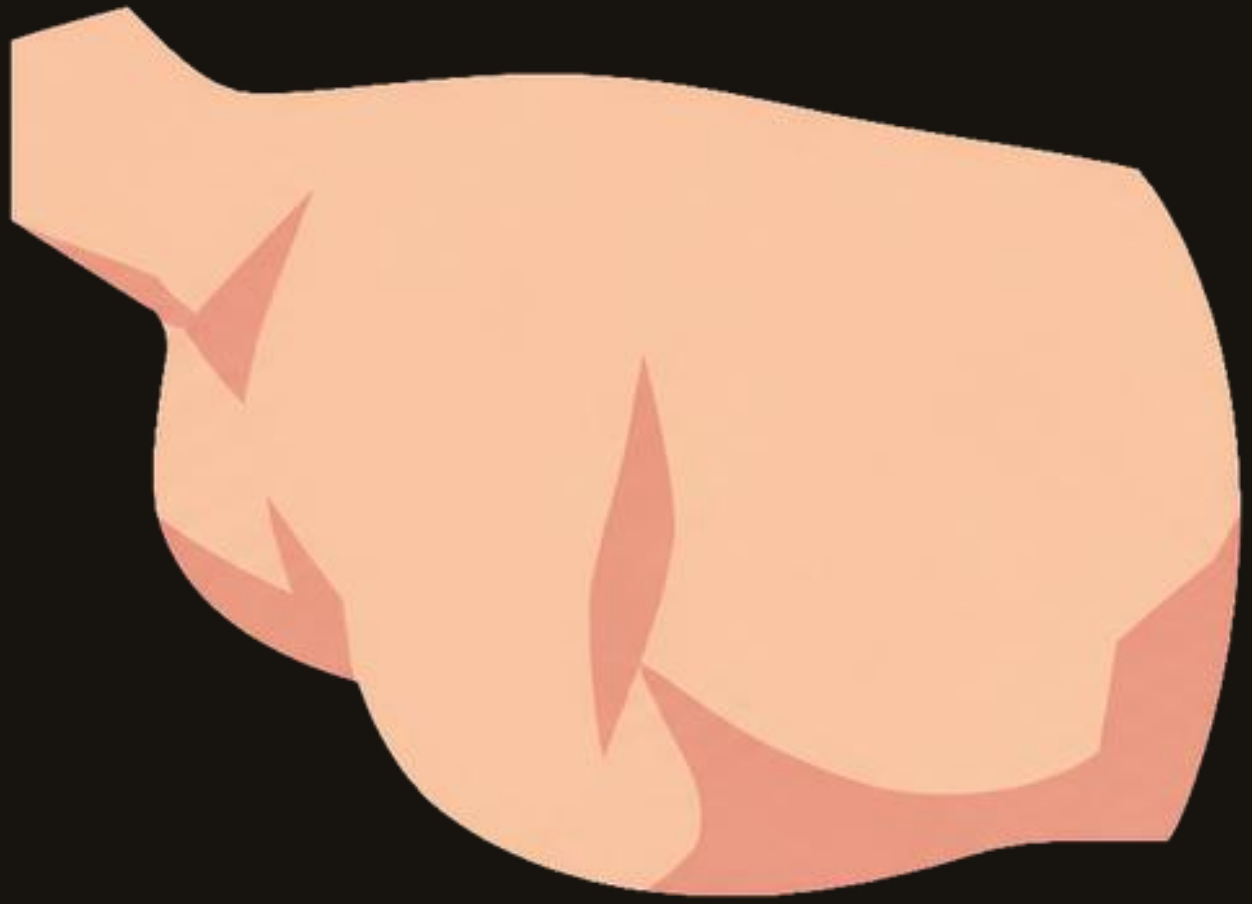
무한 생존, 속도 아닌 밀도로 압박함

아웃게임 루프 (회차 단위)



성장/해금 없이 기록 경신만 남김

비주얼 방향 – 톤과 화풍



원작 차력거인 몸통 파츠 (재사용 대상 레퍼런스)

원작 컷아웃 유지

새 일러스트 없이 파츠를 조립해 원작 감각을 지킴

의도 제작 비용 절감

어두운 고정 화면

카메라 이동 없이 한 장면에서 끝남

코믹한 분해

쥐가 파츠로 터지고 케첩이 튐

근거 원작의 코믹한 톤

제작 범위 – 플랫폼과 범위

항목	결정	이유
플랫폼	웹 브라우저 (Chrome/Edge)	설치 없이 파일을 열어 바로 검증함
엔진	HTML Canvas, 외부 프레임워크 없음	외전 공통 모듈과 같은 방식이라 재사용이 쉬움
범위	쥐 8종 / 무한 모드 1개	하루 안에 끝낼 수 있는 최대치로 봄
콘텐츠	스테이지, 성장, 해금 없음	최고 기록만 남기는 단순 구조로 감
후속	Unity 이식은 필요 시에만	플레이 검증 결과를 보고 결정함

제작 과정 – 단계와 마일스톤

1

컨셉/명세

규칙 확정과 제작 명세서 작성

Markdown

2

메인 구현

선회, 사격, 수류탄 규칙 코어

JS / Node 테스트

3

세부 구현

쥐 8종, UI, 리소스 연결

Canvas

4

검수/조정

브라우저 확인과 수치 조정

Chrome

제작 관리 – 일정, 버전, 검수, 도구

항목	방식	이유
일정	하루 단위, 단계별 마일스톤 5개	외전 규모에 맞춰 범위를 고정함
버전	웹 프로토 0.1부터, 수정은 0.2 식으로 올림	수정 이력을 한눈에 보기 위함
확정 구분	확정 규칙과 추천값을 명세서에서 분리	구현자가 제안을 지시로 오해하지 않게 함
검수	화면 없는 규칙 테스트 + 브라우저 눈 검수	AI 구현의 회귀를 빨리 잡기 위함
도구	Codex 구현, Node 테스트 러너, Chrome	설치 없이 재현 가능한 조합임

제작 관리 – 리스크와 대응

⚠ 플레이어가 가장 느린 쥐보다 빠르면 선회 지연이 의미를 잃음	→ 🛡 플레이어 속도를 이동 쥐 중 최저보다 낮게 고정할 예정임
⚠ 처리량이 낮으면 한쪽만 쏴도 전선이 밀리지 않음	→ 🛡 연사 처리량이 일반 유입량보다 높도록 테스트로 고정할 예정임
⚠ 장기 난이도 체감은 구현 전에 알 수 없음	→ 🛡 수치를 설정 파일 하나에 모아 플레이 후 조정할 예정임

다음 단계 – 메인 기획 착수 전 작업

1

규칙 확정

선회, 사격, 수류탄, 쥐 8종 행동 규칙 정리

2

추천값 작성

속도/생성 간격/점수의 시작값 제안

3

재사용 조사

원작/외전 폴더의 리소스와 코드 목록 확인

4

검수 항목

구현 후 확인할 필수 검수 목록 정리

다음 단계 – 완수 방안

1

제작 명세서

확정과 추천값을 구분해 한 문서로 정리함

Markdown

의도 구현자의 혼동 방지

2

재사용 조사

원작 리소스/코드 목록과 누락 항목을 표로 남김

근거 원작 파츠를 그대로 가져올 수 있음

3

검수 목록

구현 후 확인할 항목을 미리 확정함

명세서 10장

4

메인 기획 착수

명세서가 확정되면 핵심 규칙 설계로 넘어감