쥐펜스게임 (찍찍찍 외전) — 컨셉기획서

> 재구성 기획서 (역설계) / 작성 기준 시점: 2026-10-28 (프로젝트 시작 시점) / 문서 버전: Ver 0.1 프로젝트 ID: P025 / 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. 한 줄 컨셉과 기획 의도

한 줄 컨셉: 원작 「찍!찍!!찍!!!」의 차력거인이 멈출 수 없는 몸으로 양쪽에서 몰려오는 쥐를 막는 고정 화면 무한 생존 디펜스. [근거: 쥐펜스게임_제작명세서.md]

기획 의도. - 원작 자산(차력거인/쥐 컷아웃/효과음)을 재사용해 새 장르 한 판을 빠르게 만든다. [근거: HANDOFF.md] - 이동/사격을 멈출 수 없고 방향 전환에 시간이 걸리게 하여, 양쪽 압박 속에서 어느 쪽을 먼저 정리할지를 핵심 판단으로 삼는다. [근거: 쥐펜스게임_제작명세서.md] - 쥐마다 다른 대응(방패는 수류탄, 하늘 예고는 회피, 영창은 저지)을 강제해 단순 연사를 넘는 상황 판단을 요구한다. [근거: 쥐펜스게임_제작명세서.md] - 접촉 즉사와 점수(생존+처치)로 짧고 반복적인 도전을 만든다. [근거: README.md]

2. 타깃, 플랫폼, 엔진, 범위, 인원, 도구

- 플랫폼: 웹(브라우저) Chrome/Edge, HTML Canvas, 외부 프레임워크 없음. [근거: README.md]
- 범위: 웹 프로토타입 0.1~0.2, 쥐 8종, 무한 모드 1개. Unity 이식은 "필요 시"로만 언급. [근거: 쥐펜스게임_제작명세서.md]
- 인원/도구: 사용자 지시와 AI 구현, 테스트는 Node 내장 러너. [추정: HANDOFF의 "사용자 요청" 표현]
- 타깃 연령/시장: 기록 없음.

3. 핵심 재미와 차별점

- 플레이어 판타지: 멈출 수 없는 거인이 양쪽의 쥐를 박살내는 폭주형 방어. [추정: 자동 이동/사격과 분해 연출 설계]
- 차별점: 조작이 방향 전환과 수류탄뿐이다. 선회 지연이 곧 위험이며, 쥐 8종이 각기 다른 정답을 요구한다. [근거: README.md]
- 레퍼런스: 원작 차력거인 보스. 외부 레퍼런스는 기록 없음.

4. 세계관, 톤, 아트 방향

- 원작 쥐 세계의 외전이며 코믹한 톤. 쥐는 파츠로 분해되어 케첩과 함께 튄다. [근거: README.md]
- 아트: 원작 PNG 87개, 차력거인 16개 관절, Jua 폰트. 방패는 Canvas 도형으로 대체하며 신규 일러스트는 만들지 않는다. [근거: HANDOFF.md]

5. 게임 흐름 개요

- 코어 루프: 이동 방향 결정 → 자동 사격 → 쿨다운마다 수류탄 → 특수 쥐 대응 → 생존/처치 점수 누적. [근거: README.md]

- 진행: 타이틀 → 조작 안내/시작 → 무한 생존(난이도 점진 상승) → 접촉/영창으로 게임오버 → 재시작. 최고 기록 저장. [근거: 쥐펜스게임_제작명세서.md]

6. 제작 방향 (파트별 설계 블록)

시스템(전투/선회)

- 의도(Why): 수동 정지 불가와 선회 지연으로 위험/선택 구조를 만든다.
- 설계(How): 자동 이동/8Hz 사격/0.5초 선회(감속→반전→0.2초 가속). 순수 규칙은 `core.js`, 입력/렌더링은 `view.js`, 수치는 `config.js`로 분리한다. 수동 조준 대안은 조작 부담이 커 배제한다.
- 필요(What): 원작 리그, Canvas, 1/120초 고정 시뮬레이션.
- 작업 방법: 규칙 코드 → Node 테스트 → 브라우저 확인.
- 완료 기준: 규칙 테스트 21개 통과.
- 리스크/대안: 장기 난이도 미검증 → config 숫자 조정.
- 근거: [근거: core.js, config.js, HANDOFF.md]

콘텐츠(쥐 8종)

- 의도(Why): 종마다 다른 정답으로 판단 요구를 만든다.
- 설계(How): 일반/방패 근육, 히어로, 외계인, 맘스땃쥐, 폭렬 마법, 전기, 스트리머. 8초 뒤 특수 쥐를 7종 순서대로 소개한 뒤 무작위 등장시킨다.
- 필요(What): 원작 쥐 메타데이터(`origin-meta.js`).
- 작업 방법: 상태 머신 구현 → 도감(H)에 노출.
- 완료 기준: 종별 규칙 테스트 통과.
- 리스크/대안: 방패 연속 등장으로 인한 과밀 → 방패 간 최소 8초 간격, 위반 시 전기 쥐로 대체.
- 근거: [근거: core.js, 쥐펜스게임_제작명세서.md]

아트/사운드

- 의도(Why): 제작 비용을 줄이고 원작 감각을 유지한다.
- 설계(How): 원작 파츠 재사용, 사망 시 파츠 분해/케첩, 원작 BGM(`music.mp3`)과 WebAudio 효과음.
- 필요(What): 원작 PNG/음원.
- 작업 방법: 복사 후 폴더 내 상대 경로로 변경.
- 완료 기준: PNG 87개 로드 확인.
- 리스크/대안: 방패 전용 일러스트 없음 → Canvas 도형.
- 근거: [근거: HANDOFF.md]

UI/데이터

- 의도(Why): 규칙을 짧게 전달하고 수치 조정을 쉽게 한다.
- 설계(How): 타이틀, HUD, 도감, 게임오버 화면. 수치는 `config.js` 단일 파일. 최고 기록은 `localStorage` 키 `nkk_rat_defense_v1`.

- 필요(What): HTML/CSS/JS.
- 작업 방법: 요청마다 config만 바꿀지 core를 바꿀지 구분.
- 완료 기준: 재시작 시 상태 초기화 테스트 통과.
- 리스크/대안: 저장소 차단 환경에서는 영구 저장만 생략.
- 근거: [근거: README.md, HANDOFF.md, config.js]

7. 제작 단계(마일스톤)

단계	목표	산출물
1 재사용 조사	리소스/모듈 목록	HANDOFF 출처표
2 기본 플레이	이동, 사격, 선회, 일반 쥐	규칙 테스트
3 수류탄	쿨다운/범위 즉사	테스트
4 특수 쥐	상태 구현	테스트
5 마감	점수, 저장, 사운드	0.1 완료, 0.2 속도 수정

[근거: 쥐펜스게임_제작명세서.md, HANDOFF.md]

8. 리스크와 결정이 필요한 사항

- 장기 난이도 체감과 수류탄 도달거리는 플레이 피드백이 필요하다. [근거: HANDOFF.md]
- README의 시간 서술과 0.2 실제 값의 불일치를 정리해야 한다. [근거: README.md, config.js]
- Unity 이식 여부: 기록 없음.