

개인 프로젝트

기사쥐
컨셉 기획서

도시의 쓰레기로 만든 장비 / 픽셀 팝아트 2D 액션 메트로베니아

문서 최초 작성	문서 최종 수정
20261027	20261028
박도원	박도원

목차

개요 - 2P

1. 목차
2. 로그
3. 문서 계층

현황 - 5P

1. 착수 시점의 현황

시작 동기 - 6P

1. 시작 동기

목표 - 7P

1. 프로젝트 목표

핵심 요소 - 8P

1. 핵심 요소 5

세계관 - 9P

1. 캐릭터와 세계

재미 요소 - 10P

1. 재미 매트릭스

주요 루프 - 11P

1. 주요 루프

비주얼 - 12P

1. 연출 톤 시안
2. 그림체와 레퍼런스
3. 화면 처리 순서

제작 과정 - 15P

1. 제작 단계

제작 관리 - 16P

1. 관리 방식

개요

로그

순번	작성일	작성자	작성 내용	비고
1	2026-10-27	박도원	Ver 0.1 작성	컨셉 초안 (착수 직전)
2	2026-10-28	박도원	방향 확정	세계관=인간 도시, 그림체=픽셀+팝아트
3	2026-10-28	박도원	메인 기획 착수	첫 웹 프로토 커밋과 같은 날
4				
5				
6				

개요

문서 계층



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

현황

착수 시점의 현황

코드와 그림이 모두 비어 있는 상태에서 방향부터 정하는 단계임.

가진 것

원작 설정

NKK 「찡!찡!!찡!!」 기사쥐의 성격/초필살기

- 의도: 재 세계관 없이 검증된 캐릭터로 시작함
- 근거: HANDOFF.md §0 (NKK IP 확장 2D 액션)

분업 환경

Claude가 코드, Codex CLI가 그림 생성을 맡는

- 의도: 1인이 코드와 그림을 함께 담당하기 위함
- 근거: HANDOFF.md §0 제작 주체

레퍼런스

카타나 제로 / 할로우 나이트 / 실크송 / 젠레스 존

- 의도: 손맛과 연출의 기준선으로 삼음
- 근거: 컨셉 기획서.md 기획의도 [추정: 착수 시점 보유]

없는 것

게임 코드

움직이는 캐릭터, 방, 적이 전혀 없음

- 의도: 첫 장면부터 만들어야 함
- 근거: 첫 커밋 2026-10-28 이전 [추정]

전용 리소스

기사쥐 모션용 그림, 배경, 이펙트가 없음

- 의도: 그림 생성과 컷 작업이 선행 과제임
- 근거: 기록 없음 [추정]

손맛 검증

3타 벨기가 재미있는지 확인한 적 없음

- 의도: 프로토의 존재 이유가 되는 질문임
- 근거: HANDOFF.md §3 (직접 플레이 미확인)

제약

소규모 제작

기획/구현 인원이 극히 적은 단기 프로토 규모

- 의도: 범위를 핵심 재미 하나에 좁혀야 함
- 근거: 프로젝트 규모 M [추정]

웹 우선

브라우저(HTML Canvas)에서 먼저 돌려야 함

- 의도: 설치 없이 공유/피드백받기 위함
- 근거: 컨셉 기획서.md 제작 파이프라인

시작 동기

시작 동기

원작 기사쥐의 시원한 베기와 우직한 낭만을 한 판 내내 손으로 느끼게 하는 2D 액션을 만들고 싶었음.

초필살기

원작에서 가끔 보이던 베기 연출

→ 평타

게임에서는 매 입력마다 체감

3종

참고 액션 (카타나 제로/할로우 나이트/실크송)

의도 연출을 감상이 아니라 조작의 보상으로 바꾸면 원작 팬에게 가장 직접적인 재미가 됨.

근거 컨셉 기획서.md 기획의도 (초필살기의 시원한 베기 연출을 한 판 내내 손으로 느끼게 하는 것이 목표)

목표

프로젝트 목표

3타 콤보 베기의 손맛이 한 화면에서 성립하는 웹 프로토를 만들고, 유니티 본편으로 옮길 수 있는 설계까지 확정함.

3타

1→2→3→1로 끊김 없이 도는 콤보 루프

보스 1종

첫 보스전까지 이어지는 한 판 흐름

웹 → 유니티

리그/모션 표를 그대로 옮기는 이식 경로

의도 범위를 좁히되 재미의 핵(베기)은 반드시 직접 플레이로 확인하기 위함.

근거 측정은 프레임 스트립 캡처 + 직접 플레이 피드백 (HANDOFF.md §3, 컨셉 기획서.md 제작 파이프라인)

핵심 요소

핵심 요소 5

기사쥐 프로토

3타 콤보

몸을 감아 도는 베기

- 1타 올려 베기
- 2타 올려 치기
- 3타 회전 베기

이동/능력

끊김 없는 이동과 잠금

- 점프/이단 점프
- 대시
- 벽 차기

도형 판정

보이는 그대로 맞는 판정

- 공격 콜라이더
- 피격 콜라이더
- 히트스톱

플랫 + 후처리

그림은 평면, 느낌은 코드

- 셰이더 명암
- 망점/양자화
- 도트화

메트로베니아

방 연결과 성장

- 방/쉼터
- 치즈/레벨
- 보스

세계관

캐릭터와 세계

꼬마 기사쥐

병뚜껑 견갑과 파이프 검을 든 2.2등신 치비

의도 귀여운 겉모습과 묵직한 손맛의 대비를 만듦

근거 컨셉 기획서.md 캐릭터

인간 도시

쥐 눈높이의 뒷골목, 하수도, 지하철

의도 익숙한 소재를 큰 스케일로 바꿔 보이게 함

근거 HANDOFF.md §0 (부엌/시골 숲 폐기, 도시로 확정)

쓰레기 장비

주운 물건이 기사도의 상징이 되는 대비

의도 원작의 우직한 낭만을 시각으로 전달함

근거 컨셉 기획서.md 스토리/월드

전설의 명검

명검을 찾아 떠나는 여정 (정체는 미정)

의도 탐험의 최종 목표를 한 줄로 제시함

근거 컨셉 기획서.md 미정 항목

재미 요소

재미 매트릭스

과장/화려함 →

3타 회전 베기

연타만으로 터지는 막타 연출

충전 돌진/공중 회전

모았다 크게 터뜨리는 한 방

매 타 묵직함

히트스톱/섬광으로 타마다 체감

능력으로 길 열기

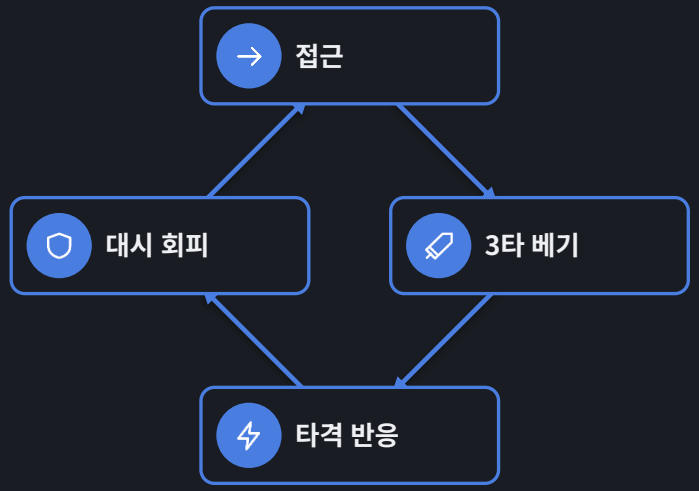
이동 숙련이 새 구역으로 이어짐

숙련 요구 →

주요 루프

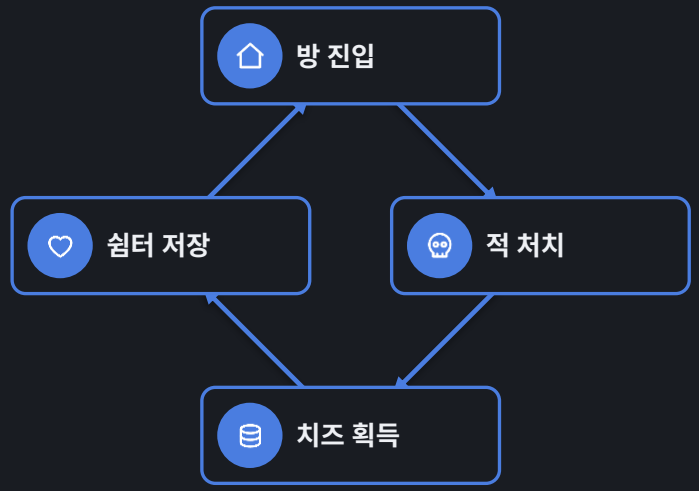
주요 루프

코어 루프 (초 단위)



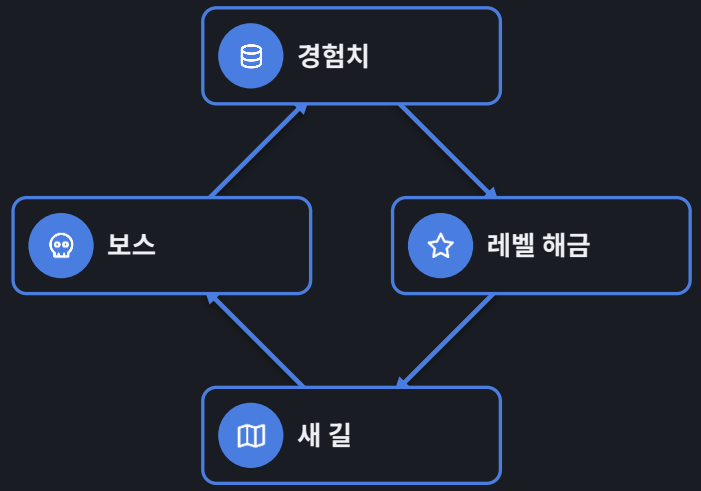
베고 맞히고 빠지는 감각의 반복

인게임 루프 (방 단위)



적이 방마다 다시 생기고 쉼터에서 이어짐

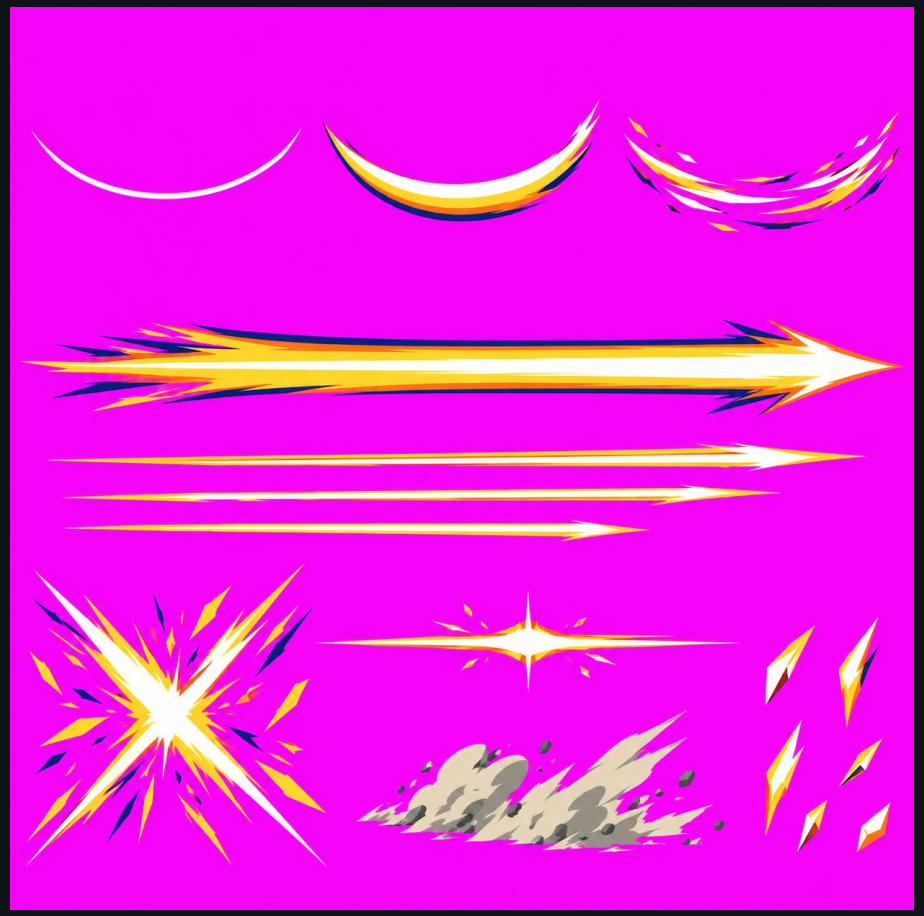
성장 루프 (구간 단위)



아웃게임 루프는 해당 없음: 로비/메타 재화 없는 단일 세이브 프로토임

비주얼

연출 톤 시안



이펙트 방향 시안 (플랫 원본, 자홍 배경 키잉용)

4겹 칼빛

납작한 평면 줄기, 빛 번짐 없음

의도 만화식 한 획 베기를 만듦

근거 컨셉 기획서.md 이펙트 가이드

초승달/섬광

막타/공중 베기용 3프레임 연출

의도 타격 순간을 과장함

근거 컨셉 기획서.md 이펙트 가이드

팝아트 톤

남색, 주황, 노랑, 흰색의 평면 색

의도 플랫 캐릭터 위에서 읽히는 색 조합

근거 젠레스 존 제로 참고 (컨셉 기획서.md)

비주얼

그림체와 레퍼런스

그림체

그림체 = 픽셀

플랫 원본을 코드로 도트화함

의도 생성 이미지의 굵기/팔레트 편차를 없앰

근거 HANDOFF.md §0 (2026-10-28 최종 정리)

감성 = 팝아트

만화식 연출과 망점을 얹음

의도 픽셀의 거침을 경쾌하게 바꿈

근거 컨셉 기획서.md 비쥬얼 가이드

레퍼런스에서 가져올 것

카타나 제로

한 획 베기와 막타 백색 섬광

의도 베기 한 번의 임팩트 기준

근거 컨셉 기획서.md 레퍼런스 분석

할로우 나이트/실크송

짧은 베기, 히트스톱, 세로 풍경

의도 타격 반응과 깊이 있는 배경 기준

근거 컨셉 기획서.md 레퍼런스 분석

비주얼

화면 처리 순서

픽셀아트를 직접 생성하지 않고 후처리로 통일함.

1

플랫 통그림

명암/외곽선 없는 단색 면

Codex CLI

의도 후처리 입력을 일정하게 함

근거 HANDOFF.md § 0

2

2단 셀 명암

실루엣 기반 그림자 1톤+하이라이트 1톤

코드 셰이더

의도 원작 NKK의 1톤 명암 계승

근거 컨셉 기획서.md 비쥬얼 가이드

3

망점

45도 격자, 어두울수록 점 확대

코드

의도 팝아트 인쇄 질감

근거 컨셉 기획서.md 연출 톤

4

양자화/도트화

팔레트 제한 후 최근접 확대

코드

의도 화면 전체 도트 굵기 통일

근거 컨셉 기획서.md 제작 파이프라인

제작 과정

제작 단계

1 웹 프로토

모션, 이펙트, 게임 루프 확정

HTML Canvas + JS

의도 손맛을 가장 빨리 검증함

근거 컨셉 기획서.md 제작 파이프라인 1단계

2 웹 빌드

단일 HTML로 묶어 공유

빌드 스크립트

의도 설치 없이 피드백받음

근거 컨셉 기획서.md 2단계

3 수치 조정

직접 플레이 피드백 반영

사용자 플레이

의도 난이도/손맛은 사람만 판단 가능함

근거 HANDOFF.md §3

4 유니티 이식

리그 구조/모션 표를 그대로 옮김

Unity

의도 본편 제작 시 재작업 최소화

근거 컨셉 기획서.md 3단계

제작 관리

관리 방식

항목	방식	이유
일정	수일 단위 마일스톤 (모션 → 보스 → 확장)	단기 프로토라 주 단위 계획이 맞지 않음 [추정]
버전	기획서 Ver 0.x 증분 + HANDOFF.md 인수 문서	작업 주체가 바뀌어도 이어받기 위함
검수	브라우저 자동 검사 + 프레임 스트립 + 직접 플레이	판정은 기계로, 손맛은 사람이 확인함
도구	Claude(코드) / Codex CLI(그림) / git	코드와 그림 병렬 생산, 이력 보존
저장소	GitHub RatKnight, 브랜치 분리	실험 브랜치를 본선과 격리함

제작 관리

리스크와 대응

생성 그림의 굵기/팔레트 편차	플랫 원본만 생성, 도트화는 코드로 통일
모션 손맛을 글로 판단할 수 없음	프레임 스트립으로 확인 후 직접 플레이 피드백
AI 사용량 한도로 생성이 중단됨	묶음 생성 대기 큐로 풀리는 시각에 실행
PC/경로가 바뀌며 인수 누락	HANDOFF.md에 경로, 규칙, 미완 작업을 항상 기록

작업 계획

메인 기획 착수 전 작업

컨셉 → 메인 준비

작업 환경

저장소/로컬 서버

- git 저장소
- node 서버

캐릭터 그림

기사쥐 통그림/부위

- 무명암 통그림
- 부위 시트

모션 근거

레퍼런스 분석

- 베기 원칙
- 타격감 기준

메인 기획

핵심 메카닉스 수치

- 콤보 수치
- 판정 구조

작업 계획

착수까지의 완수 방안

1 환경 준비

저장소/서버를 켜고 첫 화면을 띄움

의도 빈 화면에서 시작해 반복 실행 가능하게 함

근거 HANDOFF.md §1 실행 방법

2 통그림 확정

기사쥐 플랫 통그림과 부위 분리

의도 리깅의 입력을 먼저 고정함

근거 컨셉 기획서.md 그림 제작

3 베기 원칙 정리

3타 모션과 판정의 기준을 문서화

의도 메인 기획의 수치 근거를 만듦

근거 컨셉 기획서.md 액션 모션 원칙

4 메인 기획서

완료 기준 = 콤보, 판정, 구현 순서 확정

의도 구현 착수 직전 설계도로 삼음

근거 본 문서 목표