기사쥐 (RatKnight) — 컨셉기획서

> 재구성 기획서 (역설계) / 작성 기준 시점: 2026-10-28 (프로젝트 시작 시점) / 문서 버전: Ver 0.1 프로젝트 ID: P003 / 근거 수준: A / 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: 도시의 쓰레기로 기사 장비를 만든 꼬마쥐가 낭만을 좇아 명검을 찾아가는 픽셀 팝아트 액션 메트로베니아. [근거: 컨셉 기획서.md]

기획 의도. - 원작 「찍!찍!!찍!!!」의 기사쥐 초필살기가 보여 준 시원한 베기 연출을 한 판 내내 손으로 느끼게 한다. [근거: 컨셉 기획서.md] - 귀여운 겉모습과 날카로운 손맛의 대비를 만든다. 보기엔 동글동글, 치면 묵직하게. [근거: 컨셉 기획서.md] - 쓰레기를 기사도의 상징으로 받아들이는 우직한 낭만을 캐릭터의 핵심으로 둔다. [근거: 컨셉 기획서.md] - 제작 순서는 "웹에서 모션/루프 확정 → 웹 빌드 → Unity 이식"으로, 웹 프로토는 손맛을 검증하는 실험장이다. [근거: HANDOFF.md] - 결과적으로 이 프로젝트는 최종 게임이 아니라 모션, 이펙트, 리깅, 툴을 검증하는 프로토로 쓰였고, 2026-10-30 이후 RatQuixote로 자산이 넘어갔다. [근거: claude_7b7adbdf-816a-43e1-b95a-4c029614990c]

2. 타깃, 플랫폼, 엔진, 범위, 인원, 도구

항목	내용
플랫폼/엔진	PC 웹(브라우저), HTML Canvas + JS. 이후 Unity 이식 예정 [근거: HANDOFF.md]
장르	2D 횡스크롤 액션 메트로베니아(방 연결 + 능력 잠금), 옆모습 고정 [근거: 컨셉 기획서.md]
타깃	기록 없음. 원작 NKK(찍찍찍) IP 확장이므로 원작 팬 대상 [추정: NKK IP 확장이라는 HANDOFF 규칙]
범위	프로토. 방 8개/보스 2종/적 4종/도구 2종. 본편 범위는 미정 [근거: 컨셉 기획서.md]
인원	기획 사용자(박도원), 문서 작성자 표기 정승운, 제작 AI Claude/Codex [근거: HANDOFF.md, 컨셉 기획서.md]
도구	Codex CLI(그림 생성, 무명암 플랫/자홍 배경), Python(Pillow/scipy: 리그 맞춤/컷), Node 서버 `tools/serve.js`(포트 5330), Playwright+Edge 헤드리스 검증 [근거: HANDOFF.md]

3. 핵심 재미와 차별점

- 핵심 재미: 몸을 감아 도는 3타 콤보 베기와 끊김 없는 이동, 베기, 대시, 내려찍기 연결. [근거: 컨셉 기획서.md]
- 레퍼런스: 카타나 제로(한 획의 베기, 백색 섬광/슬로우), 할로우 나이트/실크송(짧은 히트스톱, 방향 고정 베기), 데드 셀(과장된 예비 동작과 버팀), 스컬(예비 없는 대시), 이나리(충전 돌진 흐름, 칼끝 부착 칼빛). [근거: 컨셉 기획서.md]
- 차별점: 플랫 그림 + 코드 셰이더 명암, 망점, 도트화, 칼 궤적을 따라 휘는 칼빛, 팝아트 데미지 숫자. [근거: 컨셉 기획서.md]

4. 세계관, 톤, 아트 방향

- 현대 인간 도시에서 기사도의 낭만을 꿈꾸는 생쥐 기사. 시작은 밤의 뒷골목, 첫 보스는 하수도의 왕 개굴대왕, 두 번째는 지하철 종착역의 레일 지네. [근거: HANDOFF.md, 컨셉 기획서.md]
- 시작 장비는 병뚜껑 견갑/캔 조각 흉갑/파이프 조각 검. 보잘것없는 장비와 진지한 태도의 대비가 캐릭터 핵심. [근거: 컨셉 기획서.md]
- 그림체는 픽셀, 감성은 팝아트(젠레스 존 제로 참고). 망점 그림자, 납작한 4겹 칼빛, 타격 의성어 없이 데미지 숫자만. [근거: 컨셉 기획서.md]
- 이펙트 방향: 키치하고 세련된 팝아트/모션그래픽, 메인 이펙트 + 캐릭터 뒤쪽 아래의 그래픽 그림자 레이어(사용자 작성). [근거: 이중 레이어 이펙트 구성.md]
- RatQuixote와의 차이: 이 프로젝트의 무대는 인간 도시, RatQuixote는 쥐들의 도시. [근거: claude_7b7adbdf-816a-43e1-b95a-4c029614990c]

5. 게임 흐름 개요

- 코어 루프: 방 진입 → 적 처치 → 치즈(경험치) → 레벨업 → 쉼터(촛불)에서 저장/회복 → 보스 → 새 길. [근거: HANDOFF.md §3, 컨셉 기획서.md]
- 진행 구조(2026-10-29 프로토): 방 8개 직선 연결. 0 뒷골목 → 1 네온 골목 → 2 비상계단 아래 → 3 하수도(보스) → 4 승강장 → 5 환기 수직갱 → 6 폐선로 → 7 종착역(보스). [근거: HANDOFF.md]
- 진행 구조(2026-10-30 재설계): 맵 0~5, 보스 보상으로 1티어 2개 + 2티어 1개 능력 선택, 진엔딩 지역 지정과 스토리 잠금. [근거: map-structure-handoff.md]

6. 제작 방향 (파트별 설계 블록)

시스템 — 전투/이동

- 의도(Why): 손맛이 게임의 존재 이유이므로 전투와 이동을 가장 먼저 확정한다.
- 설계(How): 3타 콤보(1타 올려 베기, 2타 올려 치며 뒤돌기, 3타 회전)와 공중 회전, 내려찍기, 대시, 충전 돌진. 공격 순간 도형 콜라이더 생성, 상대 피격 도형과 겹침 검사. 수치는 코드 표(`anim.js` 공격표)로 관리해 튜닝한다. 상세는 02/03_전투.
- 필요(What): 부위 리그, 공격표, `hitbox.js`.
- 작업 방법: 웹 프로토에서 구현 → 프레임 스트립 캡처/브라우저 자동 검사 → 사용자 플레이 피드백.
- 완료 기준: 3타 연계가 끊기지 않고 판정/이펙트가 일치하며 자동 검사가 통과한다.
- 리스크/대안: 손맛은 자동 검사로 못 본다 → 사용자 직접 플레이로 보정.
- 근거: [근거: HANDOFF.md §3/§5, 컨셉 기획서.md]

콘텐츠 — 월드, 적, 보스

- 의도(Why): 능력으로 길이 열리는 메트로베니아 구조를 체험시키되 프로토 범위는 보스 2종과 적 4종으로 제한한다.
- 설계(How): 도시, 하수도, 지하철 3테마, 적(딱정벌레, 날파리, 바퀴벌레, 비둘기), 보스 2종은 같은 틀(3패턴 + 2페이즈 50% + 빈틈 2배 피해)로 통일해 설계 비용을 줄인다.

- 필요(What): 방 표 `ROOMS`, 적 표 `FOE`, 보스 모듈. 상세는 03_보스.
- 작업 방법: 보스 사양을 사용자와 하나씩 확정 → 임시 도형으로 패턴 완성 → 그림 교체.
- 완료 기준: 전 패턴을 프레임 시험으로 확인한다.
- 리스크/대안: 난이도 수치는 플레이 전 미확인 → 상수를 데이터화.
- 근거: [근거: boss.js, centipede.js, HANDOFF.md §3/§6]

아트

- 의도(Why): 사람이 직접 그리지 않는 환경에서 일관된 픽셀 팝아트를 유지한다.
- 설계(How): Codex로 명암 없는 플랫 원본 생성 → 자홍 키잉/컷 → 코드 셰이더(실루엣 2단 명암, 망점, 팔레트 양자화, 최근접 픽셀화). 원근 8층 시차 배경. 상세는 03_보스/아트.
- 필요(What): Codex CLI, `shade.js`, `tools/cut.py`.
- 작업 방법: 프롬프트 묶음 생성 → 키잉 → 컷 → 리그 조립.
- 완료 기준: 캐릭터, 보스, 배경이 같은 도트 굵기(화면 약 4px)로 읽힌다.
- 리스크/대안: 이미지 생성 한도 → 시각 예약 생성(`gen_queue.sh`).
- 근거: [근거: HANDOFF.md §0/§5, 컨셉 기획서.md]

사운드

- 의도(Why): 타격감 일부지만 이 단계의 우선순위는 낮다.
- 설계(How): 사운드 파일 기록 없음. 타격 때 의성어 글자는 폐기, 알림 글자(LEVEL UP! 등)만 유지.
- 필요(What): 기록 없음.
- 작업 방법: 기록 없음(미정).
- 완료 기준: 기록 없음(미정).
- 리스크/대안: 이식 단계(Unity)에서 결정.
- 근거: [추정: HANDOFF/기획서에 사운드 항목이 없음]

UI

- 의도(Why): 팝아트 도시판 톤의 HUD로 세계관을 강화한다.
- 설계(How): HUD는 HTML에서 캔버스 HUD로 이전 중(하트/레벨 배지, 경험치, 보스 막대). 8종 UI 시트는 생성만 되고 적용 전. 상세는 03_보스/아트.
- 필요(What): `art/ui/`, `hud.js`.
- 작업 방법: 시트 컷 → 캔버스 그리기(숫자/문구는 코드 글자).
- 완료 기준: 모든 HUD가 캔버스에서 같은 픽셀 굵기로 그려진다.
- 리스크/대안: 유니티 이식 때 UI 재작업.
- 근거: [근거: HANDOFF.md §4, 컨셉 기획서.md]

데이터/도구

- 의도(Why): 수치, 모션, 맵을 코드 밖에서 고치고 비교해야 반복 속도가 오른다.
- 설계(How): 캐릭터 테스트 도구(프레임, 리깅, 이펙트, 키 편집, 저장본 A/B 비교, 게임 적용)와 맵 제작 도구(지역, 방, 타일, `world.json` 저장). 상세는 02/03_맵.

- 필요(What): `tools/serve.js` 저장 API, `data/`.
- 작업 방법: 사용자가 도구를 써 보며 요구를 추가하는 반복.
- 완료 기준: 편집 → 저장 → 게임 반영 → 되돌리기가 동작한다.
- 리스크/대안: 도구 범위가 계속 커졌다 → 요구 변화는 00 문서 §5.
- 근거: [근거: map-structure-plan.md §5, claude_7b7adbdf-816a-43e1-b95a-4c029614990c]

7. 제작 단계(마일스톤)

단계	목표	산출물	상태
M1 모션/루프	3타, 대시, 공중 회전/첫 보스	웹 프로토, 개굴대왕	완료(2026-10-28) [근거: git]
M2 도시 비주얼/판정	다층 시차, 도시 스킨, 콜라이더 판정	도시 장비, `hitbox.js`	완료(2026-10-29) [근거: HANDOFF.md §5]
M3 지역 확장	지하철역, 레일 지네, 새 적	방 8개	완료(2026-10-29) [근거: HANDOFF.md §6]
M4 구조 재설계/도구	맵 0~5, 능력 a~e, 제작 도구	`chartest`, `mapedit`, `world.json`	도구 완료, 게임 반영 미완(2026-10-30) [근거: map-structure-plan.md]
M5 웹 빌드/Unity 이식	공유, 이식	`dist/ratknight_proto.html`	단일 HTML 빌드만 [근거: git]. Unity 이식은 RatQuixote 쪽에서 진행 [근거: claude_23a7868a-84b6-45c7-a60a-9fa303b64141]

8. 리스크와 결정이 필요한 사항

- 손맛/난이도는 직접 플레이로 확인된 적이 없다. [근거: HANDOFF.md §3]
- 장비 업그레이드, 명검의 정체, 지하철 이후 지역은 미정이다. [근거: 컨셉 기획서.md]
- 기획서(v0.6)와 코드/핸드오프의 모순(스킬 노드 잔존)이 있다. [근거: 00 문서 §6]
- 생성 그림의 약한 명암 잔존, 보스 입속, 무기(한손검), 벽 덩어리 그림 교체가 남음. [근거: HANDOFF.md §4/§6]
- 프로토가 참고용으로 격하되어 이어 만들 가치는 RatQuixote 쪽이 결정한다. [근거: HANDOFF_confirmed.md]