랫키호테 — 컨셉기획서

> 재구성 기획서 (역설계) / 작성 기준 시점: 2026-10-30 (프로젝트 시작 시점) / 문서 버전: Ver 0.1 프로젝트 ID: P001 / 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: 기사를 꿈꾸는 시골 쥐가 쥐들의 현대 도시에서 도시를 돌아가게 하던 것들을 악당이라 믿고 쓰러뜨리는, 스킬을 열쇠로 삼는 진지한 비극 메트로베니아. [근거: HANDOFF.md, claude_daa0a7ba]

기획 의도. - 플레이어는 이동 스킬을 "탐험의 열쇠"이자 "전투의 무기"로 쓰며 넓은 하나의 맵을 헤집는다. 핵심 경험은 스킬을 활용한 탐험과 화려한 연출의 액션 전투다. [근거: HANDOFF.md §1.3-2] - 이야기는 착각의 비극이다. 기사는 끝까지 자신이 악을 물리쳤다고 믿고, 플레이어는 진엔딩에서 그 착각의 결과를 본다. 착각을 귀엽거나 웃기게 다루지 않는다. [근거: HANDOFF.md §1.3-2, 핸드오프_출시준비.md §2.2] - 3개만 고르는 스킬 선택(12경로)과 방문 순서 변화로 1회차에 완결감을 주고 다회차에 보너스(조합별 이야기 조각)를 준다. [근거: HANDOFF.md §1.3-2, DEVELOPMENT_READY.md] - 기획 1인 + AI 협업으로 약 2주 반 안에 진엔딩까지 3~5시간 분량을 완성한다. [근거: HANDOFF.md §1.3-2]

2. 타깃, 플랫폼, 엔진, 범위, 인원, 도구

- 타깃: 메트로베니아 입문~중급. 난이도는 노말 엔딩까지 중간, 진엔딩은 어렵게. [근거: HANDOFF.md §1.3-2]
- 플랫폼: PC. 처음에는 웹(브라우저) + 키보드/게임패드를 목표로 했고 [근거: HANDOFF.md §1.3-2], 이후 PC(Windows) 빌드 `Build/RatQuixote.exe`와 itch 랜딩 페이지를 출시 목표로 삼았다. [근거: 핸드오프_출시준비.md §1]
- 엔진: 웹 프로토(Canvas 2D/JavaScript)로 재미를 먼저 확인하고, Unity 6000.3.19f1(URP 2D)로 이식하는 2단 구성. 이유는 웹에서 모션/루프를 빠르게 확정하고 유니티에서 장면 편집/빌드로 완성하기 위해서다. [근거: README.md(Unity), 4-7단계_인수인계.md] 이 2단 구성은 기사쥐 때의 방식을 이어받은 것이다. [추정: 인벤토리의 "웹에서 확정 후 Unity 이식" 서술]
- 범위: 지역 6(IC 0 + 맵 1~5), 보스 6종 + 진엔딩 최종 보스, 일반 적 34종, 노말/진엔딩 두 엔딩, 9개 외국어. [근거: HANDOFF.md, 보스_구현_계획.md, 핸드오프_출시준비.md]
- 인원/도구: 기획/검수 박도원 1인, 구현 Claude/Codex, 그림 ChatGPT, Codex, Gemini, 편집은 Unity MCP, 검증은 .NET SimCheck. [근거: 핸드오프_출시준비.md §4, 4-7단계_인수인계.md]

3. 핵심 재미와 차별점

- 플레이어 판타지: "도시의 기술을 성물로 믿는 기사로서 용을 베고 마왕을 무너뜨린다." 스킬의 정체는 도시의 기술이다. 1티어는 평범한 현대 물건(휠리스 신발, 표지판, 현수막 망토)이고, 2티어는 기사가 근미래 물건(로켓 추진기/양자 위치변환기)을 자기 검에 붙인 것이다. [근거: HANDOFF.md §1.3-2]
- 차별점 1: 이동 스킬 = 전투 스킬. 대시는 무적 회피, 패링은 받아넘김, 더블 점프는 공중전, 슈퍼 점프는 올려베기/내리찍기, 순간이동은 뒤치기/관통. [근거: HANDOFF.md §1.3-2]

- 차별점 2: 가진 스킬을 응용해 못 가진 스킬의 관문을 푸는 탐사(진엔딩의 탐험 난이도). [근거: HANDOFF.md §1.1]
- 차별점 3: 기사의 시선 필터. 평소 화면은 실제 도시이고 적/보스만 기사의 시선대로 보인다. 노말 엔딩 뒤 필터가 조금씩 벗겨진다. [근거: HANDOFF.md §1.3-2]
- 레퍼런스: 할로우 나이트(맵/메뉴 배치), 카타나 제로, 오리와 도깨비불의 숲, 메뉴 세부 디자인은 사이버펑크 2077/엣지러너. [근거: HANDOFF.md §1.3-2, §1.6]

4. 세계관, 톤, 아트 방향

- 세계관: 쥐들의 시골(중세풍)에서 쥐들의 현대 도시로 처음 온 쥐. 무대는 쥐들의 도시이며 인간 도시의 쥐가 아니고, 인간 물건을 소품으로 쓰지 않는다. 도시민은 쥐와 비둘기, 딱정벌레, 도마뱀 등 말하는 소형 생물이다. 목표는 전설의 명검이다. [근거: HANDOFF.md §1.3-2]
- 지역: 0 고속도로 IC(튜토리얼, 시선 이름 "관문"), 1 시장/상가, 2 공장/청소, 3 경찰서, 4 고층/전파탑(기사는 천상이라 믿음), 5 지하철/지하 연구실(기사는 지옥이라 믿음). [근거: HANDOFF.md, 4-7단계_인수인계.md]
- 톤: 진지한 비극. 슬로건 없음. [근거: HANDOFF.md §1.3-2]
- 아트: 외곽선 없는 종이 컷아웃 + 도트 + 팝아트, 모션그래픽식 키치한 이펙트(메인 + 뒤쪽/살짝 아래 그림자 이중 레이어). 모든 층을 2px 도트로 통일. 적의 시선 모습은 아날로그 기계 + 중세~근대 혼합, 동물 신체 일부만(사람 얼굴/손 금지), 카세트/헤드폰 장식 금지. [근거: 핸드오프_출시준비.md §2.2, 4-7단계_인수인계.md, HANDOFF.md §1.4]

5. 게임 흐름 개요

- 코어 루프: 지역 탐험 → 쉼터(저장, 회복, 레벨 투자) → 일반 적과 전투(경험치/회복 게이지) → 보스(기사의 시선 이름) → 보물방 → 스킬 선택 → 새 길 해금. [근거: HANDOFF.md §1.1, §1.6]
- 진행 구조: IC(시작 보스, 1티어 선택) → 초반 맵 둘(각 스토리 보스, 1티어/2티어 선택) → 후반 맵 4/5(노말 엔딩 보스) → 남겨 둔 초반 맵(진엔딩 전용 보스) → 진엔딩. 4/5 첫 진입 전에는 남은 초반 맵이 잠긴다. [근거: map-structure-handoff.md §1, §5]
- 자원: 회복 게이지(공격으로 충전, 3칸) + 횟수제 회복약(쉼터에서 보충). 쓰러지면 마지막 쉼터에서 손실 없이 재개. 화폐/상점 없음. [근거: HANDOFF.md §1.3-2]
- 엔딩: 노말은 마왕 격파, 진엔딩은 도시 붕괴와 병실 반전. [근거: HANDOFF.md §1.3-2, claude_c47e9045]

6. 제작 방향 (파트별 설계 블록)

시스템 파트 (이동, 진행, 전투 규칙)

- 의도(Why): 스킬이 열쇠이자 무기라는 핵심 재미를 규칙 수준에서 보증한다.
- 설계(How): 이동 5종(a 3연속 대시, b 패링, c 더블 점프, d 슈퍼 점프, e 단거리 순간이동) 중 3개만 얻는 구조로 12경로를 만든다. 지형 1블럭 48px. 규칙 코드(`Sim/`)는 엔진과 분리해 웹판과 숫자까지 맞춘다. 대안인 "스킬 전부 획득"은 관문 설계가 단순해지지만 선택/다회차 가치가 사라져 택하지 않았다. [근거: HANDOFF.md §1.1, README.md(Unity)]

- 필요(What): 진행 상태 모델, 경로 자동 검사기, 웹판 대조 시험(SimCheck).
- 작업 방법: 규칙을 웹에서 확정 → 12경로 검사 → 유니티로 이식 후 SimCheck 비교. 담당은 기획 사용자 + AI 구현.
- 완료 기준: 12경로 막힘 0, SimCheck 기준선 유지.
- 리스크/대안: 공용 스킬이 이동 성능을 늘리면 관문이 뚫린다 → 공용 스킬에서 이동 성능 강화를 금지한다. [근거: 공용스킬_4분류_기획서.md]
- 근거: [근거: HANDOFF.md, 난이도_설계_초안.md, README.md(Unity)]

콘텐츠 파트 (맵, 적, 보스)

- 의도(Why): 하나의 거대한 맵을 지역 색으로 구분해 할로우 나이트식 탐험감을 준다.
- 설계(How): 지역 6, 방 178(설계 그래프), 일반 적 34종, 보스 6종 + 최종 보스. 난이도는 지역이 아니라 방문 순번(T0~T5)에 붙인다. 이유는 1, 2, 3 지역의 순서가 회차마다 달라지기 때문이다. [근거: 난이도_설계_초안.md, DEVELOPMENT_READY.md]
- 필요(What): 맵 편집(유니티 장면), 적/보스 리그, 배치 스크립트.
- 작업 방법: 그레이박스 → 경로 검사 → 임시 그림 → 정식 그림 교체 순.
- 완료 기준: 방 전부와 수집품 도달 가능, 보스 노히트 가능 검증.
- 리스크/대안: 초안 수치는 임시값이다. 손맛 조정은 사용자 플레이 뒤로 미룬다. [근거: 완성_로드맵.md]
- 근거: [근거: 맵_구조_설계.md(제목만 확인), 일반_적_기획_V1.md, 보스_구현_계획.md]

아트 파트

- 의도(Why): "조잡하다"는 평을 해소하고 완성된 게임의 일관성을 만든다.
- 설계(How): 외곽선 없음, 도트 2px 통일, 명도 3단 + 지역 색 안개, 지역별 형광 테두리 빛과 그 보색 반사광, 전경 실루엣 층. 대안으로 통짜 프레임 애니메이션도 검토했으나 AI 생성 그림의 프레임 간 흔들림이 도트화 후 깜빡임이 된다는 이유로 컷아웃 리깅 80% + 부분 교체를 택했다. [근거: 보스_구현_계획.md §2, 4-7단계_인수인계.md]
- 필요(What): 이미지 생성 도구, 굽기 도구, 사용자 시안 승인.
- 작업 방법: 같은 종류 기존 그림 + 유지할 것 설명 → 시안 2~3종 → 사용자 선택 → 게임 반영. 편집한 그림을 다시 편집하지 않고 늘 원본에서 새로 만든다.
- 완료 기준: 한 화면에 도트 굵기 한 가지, 평상시/전투 화면에서 모두 가독.
- 리스크/대안: 이미지 생성 한도(Codex)가 막히면 ChatGPT/Gemini 웹으로 대체한다. [근거: 핸드오프_출시준비.md §4]
- 근거: [근거: 4-7단계_인수인계.md, 핸드오프_출시준비.md]

사운드 파트

- 의도(Why): 지역 분위기를 소리로 구분하되, 전문 작곡 전까지 막지 않고 진행한다.
- 설계(How): 코드 합성 임시 음악/환경음(지역별 wav 20~32초 반복)을 배경 지역에 맞춰 2초에 걸쳐 전환하고 설정에 음악 음량을 둔다. 같은 파일명으로 덮어쓰면 교체되게 한다. [근거: 4-7단계_인수인계.md]
- 필요(What): 전문 BGM(미정), 효과음 20개 프리셋(합성).

- 작업 방법: 임시 → 사용자 청취 승인 → 교체.
- 완료 기준: 지역별 BGM 확정. 현재 미완.
- 리스크/대안: 작곡 담당 기록 없음.
- 근거: [근거: 4-7단계_인수인계.md, DEVELOPMENT_READY.md]

UI 파트

- 의도(Why): 할로우 나이트의 익숙한 구조로 학습 비용을 줄이고 세부 디자인으로 개성을 준다.
- 설계(How): 배치는 할로우 나이트, 세부는 사이버펑크 2077/엣지러너. Esc 일시정지, Tab 인벤토리 4쪽(장비/공용 스킬, 지도, 도감), M 지도, 쉼터 ↑ 스킬 투자, 미니맵, 게임패드. [근거: HANDOFF.md § 1.6]
- 필요(What): UI 명세, 구조도, 장면 UI 오브젝트(약 690개 요소).
- 작업 방법: 명세 → 웹 구현 → 유니티 `RQUI` 오브젝트로 이식, 플레이 중 편집 반영.
- 완료 기준: 패드/키보드로 전 화면 조작 가능.
- 리스크/대안: 패드 장시간 검수 미완.
- 근거: [근거: UI_명세.md(제목만 확인), README.md(Unity)]

데이터 파트

- 의도(Why): 수치/이야기를 코드 밖에 두어 사용자가 직접 조정하게 한다.
- 설계(How): 월드, 이야기, 스킬은 JSON과 장면의 `RQTuning` 컴포넌트, 문자열은 `Loc` 키 사전(`ko en fr de ru es pt ar ja zh`). [근거: README.md(Unity), 핸드오프_출시준비.md § 5]
- 필요(What): 엑셀→JSON 변환 스크립트, 문자열 전수 목록.
- 작업 방법: 글을 키화 → 한국어 확정 → 번역 → 글자 넘침 검사.
- 완료 기준: 번역 누락 0.
- 리스크/대안: 아랍어 RTL 셰이핑은 Unity IMGUI가 지원하지 않아 범위 합의가 필요하다. [근거: 핸드오프_출시준비.md § 5 A3]
- 근거: [근거: 핸드오프_출시준비.md, claude_c47e9045]

7. 제작 단계(마일스톤)

단계	목표	산출물	상태
M1 구조	맵 0~5 그레이박스, 진행, 저장, 엔딩 판정	12경로 검사 통과	완료(11-02) [근거: 완성_로드맵.md]
M2 전투	적, 보스, 레벨업, 공용 스킬	적 34종, 보스 6+1, 공용 스킬 19종	구현 완료, 밸런스 미검수 [근거: DEVELOPMENT_READY.md]
M3 화면	UI/메뉴 전체	인벤토리 4쪽, 지도, 도감	완료 [근거: 완성_로드맵.md]
M4 이식	웹 → 유니티, 장면 원본화	빌드, SimCheck 기준선	완료(11-10) [근거: README.md]
M5 비주얼	도트 통일/지역 세트/메뉴	7단계 승인	완료(11-09) [근거: 4-7단계_인수인계.md]
M6 출시 준비	안내, 전망대, 시작 연출, 번역, 엔딩	9개 언어, 엔딩 재작업	대부분 완료(11-13) [근거: .git/logs/HEAD]
M7 마감	BGM/시선 필터/붕괴 연출/패드 검수/QA	itch 랜딩 페이지	미완 [근거: projects_registry.csv]

8. 리스크와 결정이 필요한 사항

- 시선 필터 전체 연출과 도시 붕괴 연출은 설계는 있으나 구현이 끝나지 않았다. 규모가 커 마감 위험이 가장 크다. [근거: DEVELOPMENT_READY.md]
- BGM 제작 주체와 일정이 정해지지 않았다. 기록 없음.
- 아랍어 지원 범위, 폰트 통일(픽셀 느낌) 결정이 남았다. [근거: 핸드오프_출시준비.md]
- 이미지 생성 한도와 AI 생성물의 저작/라이선스 정리는 기록 없음.
- 3~5시간 분량은 실측이 필요하다. [근거: DEVELOPMENT_READY.md]