랫키호테 세부 기획서 / 레벨 디자인

6지역 맵 / 연결 규칙 / 관문 규격 / 난이도 순번
NKK 스튜디오 / 찍!찍!!찍!!! IP 확장 외전 / 작성 기준 2026-10-31 / Ver 1.0 (원본 통합) / 작성 박도원 / 최초 작성 박도원

현황

맵 구조 승인 직후

맵 구조 규칙은 확정이고 그 안을 채우는 설계는 비어 있음

- **승인된 것** 지역 6, 연결 표, 진엔딩 잠금 (근거: map-structure-handoff(10-29))
- **쓸 수 있는 것** 맵 제작 도구, 스킬 7구간 시험장 (근거: 10-30 이식 결과)
- **비어 있는 것** 방 수, 크기, 관문 위치/칸 수 (근거: 그레이박스 이전)
- **제약** 손으로 방을 다 그릴 시간이 없음 (의도: 자동 배치 + 검사로 대체)
- **위험** 스킬 수치가 흔들리면 관문 크기도 흔들림
- **방침** 프롤로그 없이 IC 도착부터 플레이 (근거: 컨셉 결정)

목표

레벨 목표

12경로 모두 막힘 없이 모든 방과 수집품에 도달하고, 막힌 길을 먼저 보여 줘 새 스킬을 얻는 순간 다시 가고 싶어지는 6지역 맵 제작

- **0** 막힘/예상 밖 진입
- **6지역** 지형 성격으로 구분
- **약 140개** 방 수(계획)
- **3.5~4시간** 진엔딩 기준 플레이

의도: 스킬 3택이 길을 막는 위험을 구조로 해결하고, 거대 맵에서도 길을 잃지 않게 함

근거: 타깃이 길고 어려워 끝까지 못 한 입문~중급 메트로베니아 유저

목표 (원본)

목표 항목 (원본 레벨 기획서)

어떤 스킬을 골라도 막힘 없음, 못 고른 스킬은 응용 풀이, 새 스킬을 얻는 순간 이미 본 막힌 길 회상

목표 항목	목표 값	확인 방법
경로 안전	12경로 × 단계 모두 막힘 0, 예상 밖 진입 0	경로 자동 검사
플레이 시간	진엔딩 기준 3~5시간 (목표 약 3.5~4시간)	방 수, 방당 체류 시간 추정 + 실측
난이도	노말 엔딩까지 입문~중급, 진엔딩 응용 탐사	구간별 관문, 적 배치 점검
길 안내	다음 목표를 몰라도 헤매지 않는 동선	직접 플레이 피드백

핵심 요소

레벨 설계 4원칙

- **보이는 관문** 이유 없는 벽 대신 지형이 필요 스킬을 알려 줌 (의도: 구멍 모양이 곧 힌트 / 근거: 트리거 대신 능력 관문을 쓰라는 지시)
- **같은 틀 세 맵** 초반 맵 셋이 같은 틀이라 어느 역할이든 전체를 지남 (의도: 방문 순서가 달라도 곡선 유지)
- **순번 난이도** 난이도를 지역이 아닌 방문 순번에 붙임 (근거: 1, 2, 3 지역 순서가 회차마다 다름)
- **길 안내** 큰길/곁가지, 봉화, 지도로 방향을 지킴 (근거: 길 헤매면 되돌아가기 싫다는 우려)

레벨 구성

지역 6개

지역	공간	형태	열쇠
0 IC	고속도로/톨게이트	기본 조작 학습, 세 갈래 출구	—
1 시장	시장/상가	가로로 넓고 3~4층 층층이	c 더블 점프
2 공장	공장/청소	세로 수직갱 위주	b 패링
3 경찰서	경찰서	가로로 긴 위험 지대	a 3연속 대시
4 고층	전파탑 옥상	위로 쌓인 세로 맵, 기사는 천상이라 믿음	d 슈퍼 점프
5 지하	지하철/연구실	가로 터널/두꺼운 격벽, 기사는 저승이라 믿음	e 순간이동

지역 분위기 목표

그림: 목표 이미지 예시 — 6지역 분위기(설계 목표 참조용)

- **지역 색** 색과 실제 지형 통로로 구분, 겹치는 통로는 레이어 분리
- **방향 단서** 슈퍼 점프 = 위(천상), 순간이동 = 아래(저승)로 지역 위치를 맞춤 (의도: 이 스킬로 저기 가겠구나 하고 읽게 함)

연결/잠금 규칙

연결	조건	방향

0 → 1 / 2 / 3	c / b / a	단방향(지나가면 막힘)
1↔2 / 1↔3 / 2↔3	a / b / c	양방향
1, 2, 3 → 4 / 5	d / e	단방향
4↔5	능력 없음	양방향
4/5 → 1, 2, 3	능력 없이(낙하/수영)	단방향

초반 맵 공통 틀

1. **앞 무리** 소개 방, 입구는 덮개로 가림
2. **구간 A** 열쇠 관문 포함
3. **보스** 다음 길은 보스 뒤에 열림
4. **보물방** 스킬 선택
5. **구간 B** 연결 구멍 착지
6. **출구** 그 맵 열쇠로만 나감

허들/난이도

관문 등급과 규격

등급	해법	규격(칸)
열쇠 관문	열쇠 + 다른 1티어	맵당 4곳, 대시 7칸 굴/패링 폭 3칸 갱/5칸 턱
2티어 관문	d 또는 e	슈퍼 점프 13칸 절벽/두께 4~6칸 벽
숨은 길	W 벽 차기	폭 3칸 수직갱, 수집품/지름길
연결 관문	지역 사이 정해진 능력	출구마다 1곳, 벽 두께 8칸
최종 조합 관문	d, 또는 e + W	진엔딩 맵 구간마다 2곳

방문 순번별 목표 시간

난이도는 지역이 아닌 순번(T0~T5)에 붙이며 합계 약 3.5시간

항목	수량	비고
T0 IC	15분	기본 조작 학습
T1 첫 맵	40분	열쇠 획득 흐름/발견
T2 둘째 맵	45분	열쇠 없이 응용
T3 첫 후반	40분	2티어 관문
T4 둘째 후반	35분	연속 조합

T5 진엔딩	35분	역방향/수비대

길 안내

쉼터, 수집품, 안내

- **쉼터** 큰길 3~5방마다 + 보스방 앞
- **수집품** 지역당 약 5개, 곁가지/숨은 길
- **길잡이** 큰길 등/곁가지 어둡게, 목표 쪽 빛기둥
- **지도** 가 본 방만 공개, 막힌 관문 표시
- **가르치기** 새 스킬은 단독 관문 먼저, 조합은 나중
- **재도전** 쓰러져도 손실 없음, 동선 짧게

작업 계획

필요한 작업

1. **규격표 확정** 스킬 실측 → 관문 규격
2. **맵 생성** 방 유형 규칙으로 자동 배치
3. **경로 검사** 12경로 막힘/우회 점검
4. **손 보정** 쉼터, 수집품, 길잡이

완수 방안

1. **방 생성기** 지역 방 유형으로 모양/크기를 섞고 겹침을 검사 (의도: 손작업을 줄임 / 근거: 방 약 140개를 손으로 못 그림 / 도구: Node 생성기)
2. **경로 검사기** 수정마다 12경로의 막힘/예상 밖 진입/이동 시간을 봄 (근거: 우회 동작을 검사기에 계속 추가 / 도구: 경로 검사기)
3. **손 보정** 직접 플레이 피드백으로 규칙을 고침 (도구: 맵 제작 도구)
4. **확정** 정본 데이터를 정해 문서와 비교 (근거: 완료: 막힘 0/예상 밖 진입 0)

제작 기록 (원본)

방향이 바뀐 것 (원본 레벨 기획서)

지시	결과
맵이 너무 작고 단순, 가로세로 3~4배 (10-31)	v1 폐기 → v2, 방 160개
지역 특색, 랜드마크, 자유낙하 과다 (11-02)	v3: 지역별 지형 성격, 길잡이 등, 수직갱 100 → 33칸
불필요한 구간이 너무 김 (11-02)	역할별 보스 방 3개 (앞, 가운데, 끝)

문 통일, 복층 구조, 능력 관문 추가 (11-02)	v4~v5: 관문 집, 트리거 잠금 삭제, 방 배치 자동화
입구와 출구 분리, 구멍 출입구 (11-02)	v6: 새 맵 출구 잠김, 입구 덮개 파괴
의도하지 않은 길 검사 (11-06)	맵 원본 = 유니티 장면
0스테이지 안내 (11-11)	지역 0 안내판 5곳, 전망대 6곳, 카메라 이동 연출, 큰 보물상자

부족한 점, 11-12 기준 (원본 레벨 기획서)

항목	현재 상태	남은 일
사람 플레이 검증	최단 이동 시간만 (합계 10~12분)	직접 플레이, 시간 측정
기본기 우회	5칸 턱, 8칸 틈, 낮은 가시 바닥 미확인	우회 검사 보강
관문 카탈로그	능력 관문 9 → 24, 한 방향 장치 6 → 16 목표	구현 범위 결정
손질 부족	생성기 산출 위주	레벨 손질
물, 용암	타일 그림 미제작	그림 제작
웹 ↔ 유니티	맵 원본 이원화, 유니티 도달성 검사 없음	유니티 쪽 검사

업데이트 로그

작성일	작성자	작성 내용	비고
2026-10-29	박도원	원본 최초 작성	문서 생성, 현재 상황 분석, 문제 제기, 목표 (출처: 원본 레벨 기획서)
2026-10-29	박도원	아이디어, 의도 작성	지역, 코어 루프, 관문, 난이도, 쉼터, 길 안내 설계 (출처: 원본 레벨 기획서)
2026-10-29	박도원	필요 작업, 리소스 작성	필요 작업, 리소스, 제작 방법 (출처: 원본 레벨 기획서)
2026-10-30	박도원	제작 변경	맵 구조 문서, 맵 제작 도구, 빈 맵 데이터 이식, 수직갱 폭 3칸 (근거: 핸드오프, 출처: 원본 레벨 기획서 업데이트 내역)
2026-10-31	박도원	제작 변경	맵 v1 폐기 → v2 (방 160), 12경로 막힘 0, 타일 6지역, 오브젝트 108종 (근거: 사용자 지시, 출처: 원본 레벨 기획서 업데이트 내역)
2026-10-31	박도원	순번 난이도/역방향 진엔딩 설계	진입 시점별 보유 능력 기준 난이도, 진엔딩 역방향 지시 (출처: 정리본)
2026-11-01	박도원	그레이박스	맵 0~5를 생성기로 만들고 12경로 검사 구성 (출처: 정리본)
2026-11-02	박도원	제작 변경	맵 v3~v6 (근거: 사용자 지시, 출처: 원본 레벨 기획서 업데이트 내역)
2026-11-02	박도원	맵 v3~v6	접힘 구조/구멍 출입구/보스 방 셋/지역 방 유형 적용 (출처: 정리본)
2026-11-04	박도원	제작 변경	보스방 폭, 진엔딩 최종 필드, 진엔딩 역방향 확정 (근거: 핸드오프, 출처: 원본 레벨 기획서 업데이트 내역)

2026-11-05	박도원	제작 변경	승강기 8대 + 레버 방어전, 관문 카탈로그, 난이도 문서 (근거: 핸드오프, 출처: 원본 레벨 기획서 업데이트 내역)
2026-11-06	박도원	제작 변경	유니티 이식, 승강기 누락 복구, 두 번째 맵 QA 재검사 (근거: 사용자 지시, 출처: 원본 레벨 기획서 업데이트 내역)
2026-11-09	박도원	제작 변경	첫 방 완성 기준 승인, 지역 발판 세트, 적 보충, 스킬 포인트 조각 (근거: 사용자 지시, 출처: 원본 레벨 기획서 업데이트 내역)
2026-11-10	박도원	제작 변경	맵 원본 = 유니티 장면, 월드 굽기 6단계 (근거: 사용자 지시, 출처: 원본 레벨 기획서 업데이트 내역)
2026-11-10	박도원	장면 원본화	맵을 Unity 장면 오브젝트로 전환 (출처: 정리본)
2026-11-11	박도원	제작 변경	전망대 6곳, 안내 카드, 카메라 이동 연출, 큰 보물상자 (근거: 사용자 지시, 출처: 원본 레벨 기획서 업데이트 내역)
2026-11-12	박도원	제작 변경	진엔딩 보스 교체 기획, 맵 구조 유지 (근거: 핸드오프, 출처: 원본 레벨 기획서 업데이트 내역)
2026-11-12	박도원	제작 기록 추가	방향이 바뀐 것, 결과물, 부족한 점 (출처: 원본 레벨 기획서)
2026-11-13	박도원	튜토리얼/진엔딩 입구	0지역 안내 구간과 거울 복도 반영 (출처: 정리본)
2026-11-25	박도원	원본, 정리본 통합	원본 기획서 내용 편입, 문체 정리