랫키호테 세부 기획서 / 적과 보스

세 박자 전투 규격 / 구역별 적 / 보스 6+1
NKK 스튜디오 / 찍!찍!!찍!!! IP 확장 외전 / 작성 기준 2026-10-31 / Ver 1.0 (원본 통합) / 작성 박도원 / 최초 작성 박도원

현황

임시 적만 있는 시점

맵 규칙은 확정이고 적/보스는 임시 박스와 기사쥐 자산만 있음

- **있는 것** 임시 적 4종(기사쥐)과 보스 2종 (근거: 컨셉 리소스 표)
- **참고 자료** 몬스터 기획서 2종(25종/32종) (근거: 사용자 제공 외부 기획서)
- **비어 있는 것** 통일된 패턴 규격, 지역별 배치 (근거: 임시 구현은 규칙이 제각각)
- **제약** 둘째로 가는 맵에는 그 맵의 열쇠가 없음 (의도: 기본 조작만으로 상대 가능해야 함)
- **세계관** 쥐들의 도시이므로 인간 물건 소품 제외 (근거: 컨셉 결정)
- **리깅** 기사쥐 컷아웃 리그 재사용 (의도: 새 그림을 최소화)

목표

적/보스 목표

모든 적/보스를 기본 조작만으로 노히트 가능하게 하고, 같은 박자 규칙으로 학습이 지역을 넘어 이어지게 함

- **약 15~20종** 일반 적(구역당 2~4종)
- **6+1** 구역 보스 + 진엔딩 보스
- **동시 압박 ≤4** IC 1~2 / 초반 2~3 / 후반 4
- **T0~T5** 방문 순번 난이도

의도: 적은 어렵게 만드는 장치가 아니라 지형/스킬을 가르치고 기억하게 하는 장치

근거: 스킬이 다른 회차에서도 공정한 전투여야 하고, 읽고 피하는 리듬이 핵심 재미

목표 (원본)

목표 항목 (원본 일반 몬스터 기획서)

지형마다 어울리는 적, 스킬이 있으면 쉽지만 없어도 승리 가능, 둘째 방문 맵 노히트 가능

목표 항목	목표 값	확인 방법
방향 검증	박스 + 임시 그림 7종 선구현	게임 구조 동작 확인
정식 구성	구역당 2~4종, 총 약 15~20종 (일반, 변종, 정예)	목록, 체력 표
전투 규격	예고 → 공격 → 빈틈 세 박자, 모든 적 공통	규격표 적용
검증	12경로 막힘 0 + 직접 싸워 보기	경로 검사 + 직접 플레이

핵심 요소

적 설계 4요소

- **세 박자** 전조 → 공격 → 확정 빈틈, 조준은 전조 시작에 고정 (의도: 읽고 배우는 전투 / 근거: 빈틈에는 판정 없음)
- **실제 ↔ 시선 짝** 모든 적에 정체와 기사의 시선 이름을 붙임 (의도: 도감에서 반전을 심음)
- **지형 짝** 좁은 복도엔 방패병, 수직갱엔 위에서 쏘는 적 (의도: 지형 경험을 적이 가르침)
- **소개 → 반복 → 조합** 새 적은 단독/평지에서 먼저 소개 (근거: 관문 앞에는 적을 두지 않음)

전투 규격

공통 패턴 구조

1. **대기/순찰** 반경 안에서만 이동
2. **인지** 경보 적은 주변을 깨움
3. **전조** 자세+소리 0.3~1.0초 (의도: 색만으로 알리지 않음)
4. **공격** 공격하는 순간만 피해, 탄은 패링 가능
5. **빈틈** 0.6~2.0초 확정
6. **복귀** 순찰로 돌아감, 증식 없음

전조, 공격, 빈틈 시간

경비쥐 기준 리듬 0.5 → 0.3 → 1.0초이며 단단할수록 빈틈이 길고, 전조는 줄이지 않음

항목	수량	비고
경비쥐 전조	0.5초	자세 + 소리
경비쥐 공격	0.3초	피해 판정 구간
경비쥐 빈틈	1.0초	확정된 공격 기회
순찰 기계 빈틈	1.2초	단단함 5D, 전조 0.7초
정예 빈틈	0.8초	전조 0.35 / 공격 0.4, 체력 12D

역할 × 스킬 상성

역할	a 대시	b 패링	c 더블 점프	d 슈퍼 점프	e 순간이동
근접 순찰	무적 회피	받아넘겨 경직	—	—	뒤치기
돌진	무적 관통	—	넘기	—	넘기
원거리	빠른 접근	되받아치기	높이 맞추기	—	접근
방어(방패)	관통 뒤치기	—	넘어서 뒤로	—	뒤로 이동
비행 견제	—	탄 되받기	공중전	올려베기	—

구역별 적

구역별 적 컨셉

구역	가르치는 것	적 후보
0 IC	전투 기본(스킬 없음)	경비쥐/스쿠터 쥐
1 시장	위아래 견제/무리 (c)	바퀴 떼, 달팽이, 차양 비둘기/소매치기
2 공장	패링 되받아치기 (b)	굴림벌레/리벳 포탑/증기 배관/폭발 배터리
3 경찰서	방어 관통/감시 피하기 (a)	순찰 기계/방패 경찰쥐/감시 카메라/드론
4 고층	공중전/매복 (d)	회색 매/참새 떼, 대벌레, 창문 거미
5 지하	소리, 생태, 비전투 (e)	연구원, 도마뱀, 중립 쥐/신호기

보스 구성

구역	보스(실제)	기사가 믿는 것	진입 열쇠
0 IC	대형 화물차	톨게이트 성문의 거인	시작 보스
1 시장	육교	통행세 뜯는 다리의 수문장	c 더블 점프
2 공장	대형 굴뚝	불을 뿜는 용	b 패링
3 경찰서	경찰서장	폭군	a 3연속 대시
4 고층	통신 중계탑	천상의 타락한 천사	d 슈퍼 점프
5 지하	도시 발전소	저승의 마왕	e 순간이동
진엔딩	도시 쥐 군단(초안)	마왕의 군단	역방향 진행

보스 (원본)

보스의 두 가지 정체 (원본 비주얼 기획서)

기사의 시선	실제 정체	형태, 동작 단서
외팔의 철갑거인	포크레인	한쪽 긴 팔, 관절식 붐, 퍼내고 내려찍기
두꺼비 왕	로봇청소기	낮고 둥근 몸, 흡입과 배출, 배 팽창
돌 골렘	프레스 성형기	수직 압축, 거대한 두 주먹
쌍총 사냥꾼	경찰서장	제복의 권위, 쌍총, 장전
천둥새	헬리콥터	회전, 하강기류, 공중 정지
철각 지네	지하철 편성	연결 마디, 선로 진입, 통과 경고

보스 연출

보스 등장 연출 목표

그림: 목표 이미지 예시 — 보스 등장 포효/이름 팝아트/체력 바

- **기사의 시선 이름** 실제 정체가 있어도 화면에는 기사가 믿는 이름으로 표기 (의도: 반전을 진엔딩까지 지킴)
- **입장과 클리어** 보스방 입장은 천천히 걸으며 줌인, 클리어는 줌인 + 슬로 모션

작업 계획

필요한 작업

1. **규격** 역할표, 지역표, 패턴 상세
2. **적 구현** 임시 적 재작성 + 신규
3. **보스** 공통 틀 + 6종 + 진엔딩
4. **배치** 구역별 배치/밀도 조정

완수 방안

1. **기획 취합** 두 몬스터 기획서를 역할/지역표로 정리 (근거: 인간 물건 소품은 세계관과 안 맞아 제외 / 도구: Claude Code)
2. **패턴 틀** 모든 패턴을 전조, 공격, 빈틈 세 구간으로 작성 (도구: 보스 공통 틀)
3. **배치** 스크립트로 배치하고 경로 검사를 다시 돌림 (도구: 배치 스크립트)
4. **검증** 시험장에서 단독 호출해 노히트 가능 여부를 확인 (근거: 화면 확인은 사용자 직접 플레이로 보완 / 도구: 시험장)

제작 기록 (원본)

방향이 바뀐 것 (원본 일반 몬스터 기획서)

지시	결과
임시 그림 (11-01) → 통짜 이미지 사용 불가 (11-03)	통짜 7장 폐기, 컷아웃 리그 전환 (뼈대 6벌 + 부위 시트)
역할, 지형, 분류별 숫자 명시, 지역별 1~2종 추가 (11-03)	27종 → 34종, 주요 배치 지형 열 추가
중세, 근세, 근대 느낌, 현대식 소품 금지 (11-03)	아날로그 기계 + 중세~근대, 스쿠터 쥐 = 딱정벌레 기병
투구 = 머리 파츠 (11-03)	투구 머리 부위 6종
기계, 생물 적이 너무 작음 (11-03)	종별 배율 1.6~2.6배, 날개 높이 cos 변화
CCTV 몬스터 과다 (11-10)	감시 카메라 76 → 8개
방패 방어 무시 기믹 (11-11)	검기, 4타, 커맨드 방어 무시

부족한 점, 11-12 기준 (원본 일반 몬스터 기획서)

항목	현재 상태	남은 일
실제 모습 그림	필터가 벗겨진 실제 모습 0장	범위 결정 후 제작
직접 싸워 보기	평지 모의 실험 + 경로 검사만	직접 플레이 조정
리깅 폴리싱 검수	34종 중 3종 통과	종별 검수
밀도 불일치	기획 방당 1.5마리 vs 실제 990마리	밀도, 규칙 재정리
전조 소리	창 끄는 소리, 방패 젖힘, 북, 경적 미구현	소리 제작

업데이트 로그

작성일	작성자	작성 내용	비고
2026-10-30	박도원	제작 변경	기사쥐 적 그림 4종, 시험장 적 구간 이식 (근거: 핸드오프, 출처: 원본 일반 몬스터 기획서 업데이트 내역)
2026-10-31	박도원	원본 최초 작성	문서 생성, 현재 상황 분석, 문제 제기, 목표 (출처: 원본 일반 몬스터 기획서)
2026-10-31	박도원	아이디어, 의도 작성	지형 짝, 공통 규격, 스킬 상성, 시선 필터, 배치 원칙 (출처: 원본 일반 몬스터 기획서)
2026-10-31	박도원	필요 작업, 리소스 작성	필요 작업, 리소스, 제작 방법 (출처: 원본 일반 몬스터 기획서)
2026-10-31	박도원	일반 몬스터 기획서	구역별 적 컨셉/세 박자 규격/상성표 작성 (출처: 정리본)
2026-11-01	박도원	제작 변경	일반 적 7종 임시 월드 배치 (근거: 사용자 지시, 출처: 원본 일반 몬스터 기획서 업데이트 내역)

2026-11-02	박도원	보스 기획서 V1 적용	공통 틀로 구역 보스 6종을 새로 구성 (출처: 정리본)
2026-11-03	박도원	제작 변경	27종 → 34종, 부위 리그, 적 에디터, 그림체 확정 (근거: 사용자 지시, 출처: 원본 일반 몬스터 기획서 업데이트 내역)
2026-11-03	박도원	제작 변경	크기, 판정 1.6~2.6배, 날갯짓 높이 변화, 투구 = 머리 부위 (근거: 사용자 지시, 출처: 원본 일반 몬스터 기획서 업데이트 내역)
2026-11-03	박도원	일반 적 기획 V1	몬스터 기획서 2종을 참고해 34종으로 확정 (출처: 정리본)
2026-11-05	박도원	제작 변경	순번 단계 T0~T5 배율, 추가 배치 258마리, 레버 방어전 (근거: 핸드오프, 출처: 원본 일반 몬스터 기획서 업데이트 내역)
2026-11-06	박도원	제작 변경	유니티 이식 (적 AI), 걷기와 뛰기 애니메이션 (근거: 사용자 지시, 출처: 원본 일반 몬스터 기획서 업데이트 내역)
2026-11-09	박도원	제작 변경	적 보충 258 → 990, 외곽선 규칙 정정 (근거: 사용자 지시, 출처: 원본 일반 몬스터 기획서 업데이트 내역)
2026-11-09	박도원	적 보충/보스 연출	화면당 2~3마리로 보충, 등장/클리어 연출 (출처: 정리본)
2026-11-10	박도원	제작 변경	판정 최적화, 감시 카메라 76 → 8, 적 리그 프리팹 33종 (근거: 사용자 지시, 출처: 원본 일반 몬스터 기획서 업데이트 내역)
2026-11-11	박도원	제작 변경	잡몹 경직 수정, 방패 방어 무시, 리깅 폴리싱 (근거: 사용자 지시, 출처: 원본 일반 몬스터 기획서 업데이트 내역)
2026-11-12	박도원	제작 기록 추가	방향이 바뀐 것, 결과물, 부족한 점 (출처: 원본 일반 몬스터 기획서)
2026-11-13	박도원	보스 개정	거울 속의 기사 추가, 천둥새/철각 지네 개정 (출처: 정리본)
2026-11-25	박도원	원본, 정리본 통합	원본 기획서 내용 편입, 문체 정리