찍!찍!!찍!!! — 컨셉기획서

> 재구성 기획서 (역설계) / 작성 기준 시점: 2026-10-07 (프로젝트 시작 시점) / 문서 버전: Ver 0.1 프로젝트 ID: P002 / 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: 실험실의 쥐 군단이 번식하고 승급하며 벽과 물건을 갉아 층을 뚫고 탈출하는 3/4 탑다운 로그라이트. [근거: HANDOFF.md]

기획 의도. - 쥐 수십 마리가 알아서 움직이며 물건을 부수는 "난장판의 쾌감"을 만들고, 플레이어는 번식, 승급, 총공격 클릭으로 군단의 방향만 쥐여 준다. [근거: VisualGuide.md] - 한 판은 제한시간 안에 계단 방까지 벽을 갉아 도달하는 짧은 돌파이고, 판이 끝나면 치즈, 연구자료, 조각으로 로비에서 영구 성장한다. 실패해도 강해져서 돌아오는 구조로 10~15시간의 성장 감각을 설계한다. [근거: HANDOFF.md] - 웹 프로토타입이 방치형에 가까웠던 데 비해, Unity판은 층, 훈장, 보스, 증강, 초필살기로 "허들을 넘는 순간의 카타르시스"를 중심에 둔다. [추정: 10-05 방향 문서의 방치형 가정과 이후 허들 기획서의 판 단위 구조 차이] - 밈과 패러디를 보스/필살기에 적극 쓰되, 영어권 배포(itch.io)를 위해 저작권 위험 밈은 PV와 현지화에서 걸러 낸다. [근거: HANDOFF_PV.md]

2. 타깃, 플랫폼, 엔진, 범위, 인원, 도구

- 플랫폼: PC(Windows) 1920×1080. 배포는 itch.io 윈도우 다운로드 + 브라우저(WebGL) 두 가지를 계획했다. [근거: 서버 계획.md]
- 엔진: Unity 6000.3.19f1(URP). 원본은 웹(HTML5, 약 1만 줄 JS)이고 이를 이식했다. [근거: HANDOFF.md]
- 타깃: 한/영 지원(스트링 테이블 2,102개), 전 연령 톤. 구체 연령대 규정은 기록 없음. [근거: VisualGuide.md]
- 범위: 100층, 쥐 87종(79 + 신규), 훈장 16단계, 보스 23종, 증강 32개, 신화 쥐 초필살기 15종. [근거: 100층 확장 구현 기록.md]
- 인원/도구: 팀(NKK), Claude Code + Unity MCP, Codex CLI(그림), Gemini(BGM), After Effects/ffmpeg(PV). 기획서는 pptx. [근거: HANDOFF.md]

3. 핵심 재미와 차별점

- 플레이어 판타지: "작은 쥐들이 집단으로 실험실을 부수고, 점점 강해져 고양이와 보스까지 이기는 반란". [추정: 제목/튜토리얼 스토리/PV 콘티]
- 차별점 ① 군집 자율 + 클릭 개입(쥐는 알아서 갉고, 클릭은 총공격 집결). ② 쥐 79종 × 6등급의 개별 능력, 필살기, 초필살기. ③ 보스 밈 기술. ④ 로비 지하 도시(암시장, 뽑기, 증강 연구소)라는 두 번째 무대. [근거: HANDOFF.md]
- 레퍼런스: Untitled Goose Game(플랫 화풍), Mini Motorways, Townscaper(정보 정리/디오라마), 메이플 오리진(초필살기 레이어 컷신), 롤 칼바람식 증강. [근거: VisualGuide.md, HANDOFF.md]

4. 세계관, 톤, 아트 방향

- 세계관: 평화롭게 배양되던 실험쥐들이 "손가락의 은총을 받은 쥐는 돌아오지 않는다"는 사실을 깨닫고 집단지성으로 탈출을 결심한다. 대사는 "찍…찍찍!!(대사)" 형식으로 쥐 울음 뒤에 괄호로 붙인다. [근거: 듀토리얼 계획.md]
- 톤: 장난스럽고 밈 많은 코미디. 피/시체 표현은 없고 쓰러진 쥐는 연기와 함께 사라진다. [근거: VisualGuide.md]
- 아트: 플랫 파스텔 미니어처. 외곽선, 그라데이션, 반사광 없음, 발밑 타원 그림자, 3/4 탑다운(세로 0.85), 색 범위로 역할 구분(보상=노랑, 위험=빨강). 실사 쥐 금지. [근거: VisualGuide.md]
- 로비: 아지트(아늑한 쥐 생활) 아래에 지하 하수구 도시(야시장). 로비 그림체는 단순/무광으로 고정. [근거: HANDOFF.md]

5. 게임 흐름 개요

- 코어 루프: 로비 작전 회의에서 시작 층 선택 → 층 입장 → 쥐가 물건/벽을 갉고 번식/승급 → 계단 방 벽을 뚫음(보스 층은 보스 처치) → 탈취 연출 → 다음 층 → 시간 0이면 게임 오버 → 결과 → 로비에서 성장. [근거: HANDOFF.md]
- 진행 구조: 1~100층. 5층마다 보스(91~100은 94, 97, 100). 훈장 16단계가 큰 허들, 보스가 가벼운 허들. 31층부터 층 클리어 후 증강 3택 1. [근거: 100층 확장 구현 기록.md]
- 메타 진행: 치즈 창고(공용 스킬 트리) / 쳇바퀴 훈련(쥐별 성장, 조각) / 찍찍!! 훈장(승급) / 친구들(도감) / 지하 암시장, 뽑기, 증강 연구소. [근거: HANDOFF.md]

6. 제작 방향 (파트별 설계 블록)

시스템 파트 — 군집 로그라이트 코어

- 의도(Why): 쥐 군집이 물건을 부수는 쾌감과 "허들을 넘는 순간"이 게임의 전부이므로, 자율 행동과 수치 통제를 먼저 세워야 한다.
- 설계(How): 웹 로직을 같은 게임 좌표(방 1280×800, 1유닛=100)로 이식하고 화면에는 `World.ToUnity`로 3/4 기울임을 적용한다. 쥐는 5파츠 리그, 번식은 마릿수/최대 곡선 확률, 승급은 필요 수 올림(1.5×1.3^k), 총공격 쿨 3초. 대안(수치를 코드에 박는 방식)은 팀 밸런싱을 막으므로 쓰지 않는다.
- 필요(What): 웹 원본, 쥐/물건 그림 파츠, GameManager, StageManager, RatManager 등 매니저.
- 작업 방법: 웹 코드 읽기 → 파트별 이식 → Play 확인 → HANDOFF 기록. 담당 AI(Claude) 구현, 기획자 수치 검토.
- 완료 기준: 1층에서 로비까지 한 판이 오류 없이 왕복되고 웹과 같은 공식으로 동작한다.
- 리스크/대안: 웹과 다르게 구현하면 팀원이 지적하므로(웹과 같은 방식 규칙) 웹 코드 1:1 대조로 막는다.
- 근거: [근거: HANDOFF_LOG.md]

콘텐츠 파트 — 100층, 보스, 고양이

- 의도(Why): 층마다 새 물건, 사람, 보스를 줘서 "다음 층이 궁금한" 동기를 만든다.

- 설계(How): 구간 6개(연구소 → 고양이, 지구과학, 확장 공사, 수중, 2차대전 박물관/우주)에 물건 108/사람 24/가구 테마를 배정하고, 보스 23종은 일반 공격 2 + 쿨타임 스킬 + 발악 2(체력 70%/35%)로 구성한다. 새 기술은 테이블만으로 만드는 범용 패턴 17종을 쓴다.
- 필요(What): 구간별 물건/보스 그림, 테이블(물건, 사람, 보스), 밈 기획안.
- 작업 방법: 기획안 md → 데이터 생성기(`expansion_content.py`) → Codex 그림 시트 → 유니티 연결 → 보스 강제 발동 Play 확인.
- 완료 기준: 17종 보스의 모든 기술이 오류 0으로 발동하고 구간별 외형이 맞다.
- 리스크/대안: 보스가 많아 세기 검증이 어려움 → 보스전 목표 시간(hp_pow_sec) 비율로 통제.
- 근거: [근거: 100층 확장 구현 기록.md]

아트 파트 — 플랫 통일

- 의도(Why): 수십 마리가 겹쳐도 읽히는 화면과 팀/AI 도구 간 화풍 통일.
- 설계(How): 비주얼 가이드의 단계(L1 쥐/L2 물건/L3 배경/L4 UI)별 묘사와 색 범위를 지키고, 그림은 Codex 시트(자홍 배경) → 잘라 키잉 → `UnityResources`에 원본/프롬프트 보관 → `Assets/Art` 복사로 만든다. 승인 그림을 참고 이미지로 계속 첨부해 화풍을 고정한다.
- 필요(What): Codex CLI, 슬라이스 도구, 참고 그림, 비주얼 가이드.
- 작업 방법: 프롬프트 → 시트 → 슬라이스 → 임포트 → Play 캡처 확인 → 사용자 피드백.
- 완료 기준: 새 그림이 기존 UI 킷/로비 그림체와 나란히 놓아도 이질감 없다.
- 리스크/대안: Codex 사용 한도 → 대기열 + 다른 작업 병행, 필요 시 Gemini 이미지 허용.
- 근거: [근거: VisualGuide.md, HANDOFF.md]

사운드 파트

- 의도(Why): 탭 반응(짧고 강하게)과 켜 두기(오래 들어도 안 질림)를 모두 만족.
- 설계(How): BGM은 Gemini 연주곡 11곡(타이틀, 오프닝, 로비, 층 구간별, 긴박, 보스, 최종 보스)을 씬별 `SceneMusic`이 겹쳐 바꾸고, 효과음은 코드 합성 81개를 이름으로 호출한다. 밈 원곡은 쓰지 않고 사운드얼라이크로 대체한다.
- 필요(What): 목록 문서, Gemini 음악, `gen_sfx.py`, 볼륨 UI.
- 작업 방법: 목록 초안 → 생성 → 폴더 임포트 → 연결 → 볼륨 슬라이더 확인.
- 완료 기준: 모든 씬에 BGM, 주요 행동에 SFX, 설정에서 볼륨 조절.
- 리스크/대안: 합성 음성 어색 → 같은 이름으로 교체.
- 근거: [근거: 사운드 목록.md, HANDOFF.md]

UI 파트 — 로비 중심 허브

- 의도(Why): 로비가 성장 체감의 무대이므로 기능이 많아도 한 단계씩 열려 혼란이 없어야 한다.
- 설계(How): 아지트에 물건 버튼과 팻말, 상단 탭, 작전 회의, 훈장, 훈련, 치즈 창고, 도감, 낮잠 침대 페이지를 만들고, 튜토리얼이 기능을 하나씩 해금(FeatureGate, 자물쇠 표시)한다. 글자는 씬 TMP/스트링 키로만 둔다.
- 필요(What): UI 킷(9-슬라이스), 폰트(Jua/Gowun Dodum), 튜토리얼 테이블.
- 작업 방법: 기획서 → 테이블 → 씬(MCP) → Play 확인 → 영어 확인.

- 완료 기준: 새 저장에서 튜토리얼을 따라가며 모든 기능이 순서대로 열린다.
- 리스크/대안: 한 번에 할 일이 많음(플레이 피드백 7번) → 일괄 구매 버튼 검토.
- 근거: [근거: 듀토리얼 계획.md, 플레이 피드백.md]

데이터 파트

- 의도(Why): 팀원이 엑셀로 수치를 고치고 싶어 한다.
- 설계(How): `Data_Table/*.xlsx`(1행 한글명, 2행 키, 3행 자료형, 4행~ 데이터) → `xlsx2json.py` → `Assets/Data/*.json` → `GameDatabase`. 파생 값은 생성기 순서(`gen_stage_table → gen_economy → … → xlsx2json`)로 만든다.
- 필요(What): 엑셀 19개, 파이썬 도구, 백업 폴더(`_backup_날짜`).
- 작업 방법: 수정 전 백업 → 생성기 실행 → 변환 → 유니티 Play 검증 → 측정(BalanceProbe)/시뮬레이터.
- 완료 기준: 자료형 오류 없이 변환되고 게임에 반영된다.
- 리스크/대안: 생성기가 엑셀 수작업을 덮어씀 → 내용 원본(`expansion_content.py`)을 단일 원본으로 지정.
- 근거: [근거: HANDOFF.md, 100층 확장 구현 기록.md]

7. 제작 단계(마일스톤)

단계	목표	산출물	근거
M1 이식	웹 → Unity 코어	쥐, 층, 물건, 고양이, 필살기	HANDOFF_LOG.md
M2 메타	로비, 튜토리얼, 훈장, 스킬	Title, Lobby, 테이블	HANDOFF.md
M3 연출/현지화	BGM, SFX, 뽑기, 상점, 영어	스트링 2,102개	HANDOFF.md
M4 확장	100층, 증강, 초필살기	보스 23종, 증강 32개	HANDOFF.md
M5 밸런스/홍보	성장 곡선, PV, 서버	허들/성장 기획서, PV v3	성장 요구량 기획서 Ver.04 검토 결정.md

8. 리스크와 결정이 필요한 사항

- 밸런스: 유니티 실측이 시뮬레이터 가정(미클릭 배율 등)을 아직 검증하지 못함. [근거: HANDOFF.md]
- 100층 클리어 후 반복 목표 부재, 무한 모드 예정. [근거: 플레이 피드백.md]
- 저작권 위험 밈(보스, 필살기, PV) 정리 필요. [근거: HANDOFF_PV.md]
- 서버/랭킹은 계획만 있고 구현 여부 미확인. [근거: 서버 계획.md]
- 테스트 패널을 출시 전에 꺼야 함. [근거: HANDOFF.md]
- 다중 PC/계정 작업에서 저장값 오염 사고가 있었음(슬롯 1 tutoSkip). 테스트 슬롯 분리 규칙 필요. [근거: HANDOFF.md]