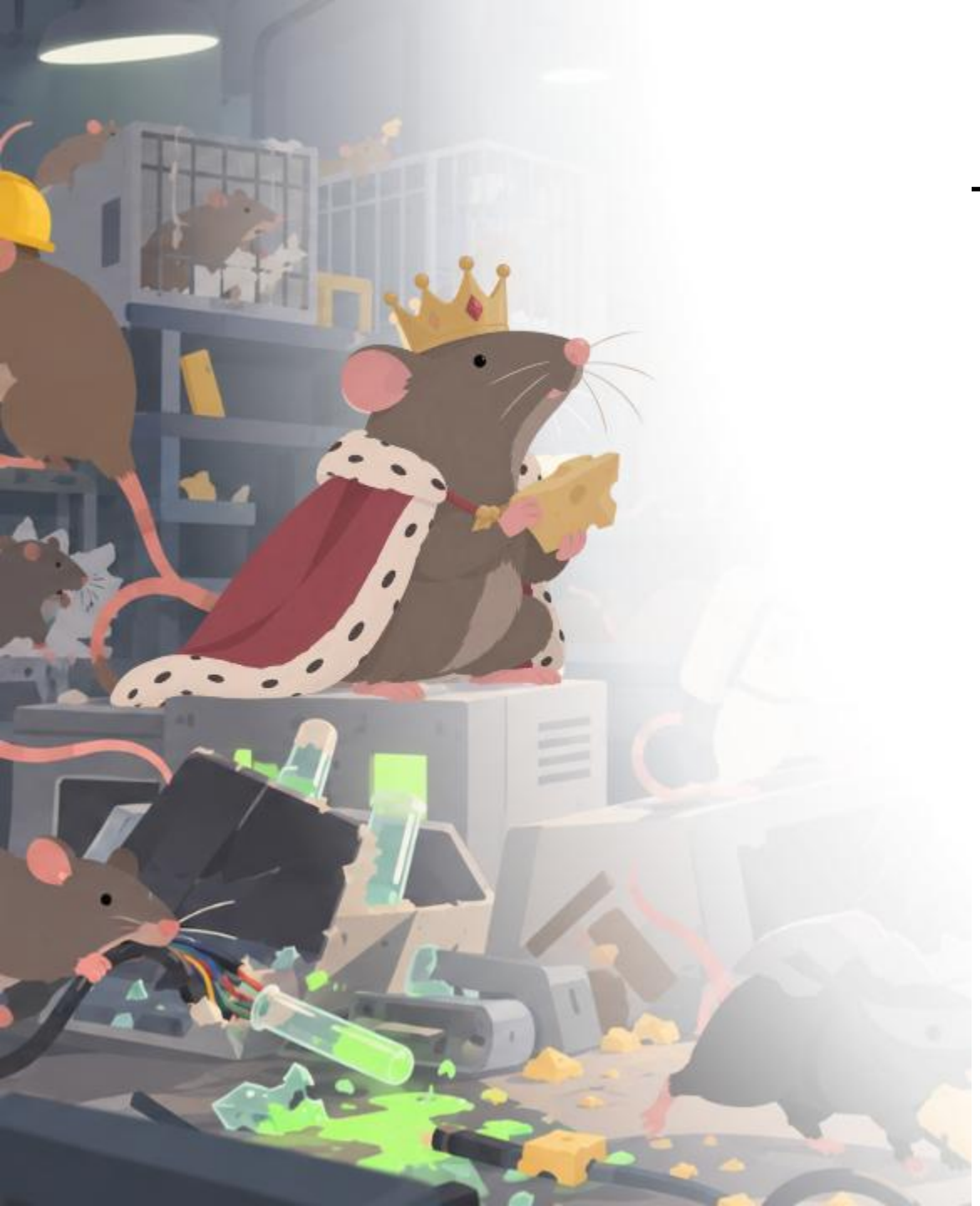


기맞기획 11기 기업 협약 프로젝트 2팀 ‘NKK 스튜디오’ 제작

외전 ① 쥐테이커

컨셉 기획서 · Ver.03

NKK 스튜디오

팀장 박송호

부팀장 정승운

팀원 김규장

박도원

이예성

문서 최초 작성

20261028

NKK 스튜디오

문서 최종 수정

20261028

NKK 스튜디오

목차

쥐테이커 - 4P

원페이지 기획서 4P
기획 의도 & 컨셉 5P
플레이 방법 6P

쥐키스트던전 - 7P

원페이지 기획서 7P
기획 의도 & 컨셉 8P
플레이 방법 9P

쥐코파크 - 10P

원페이지 기획서 10P
기획 의도 & 컨셉 11P
플레이 방법 12P

쥐그리버드 - 13P

원페이지 기획서 13P
기획 의도 & 컨셉 14P
플레이 방법 15P

쥐돌깨기 - 16P

원페이지 기획서 16P
기획 의도 & 컨셉 17P
플레이 방법 18P

쥐마무스메 - 19P

원페이지 기획서 19P
기획 의도 & 컨셉 20P
플레이 방법 21P

쥐물뿌수기 - 22P

원페이지 기획서 22P
기획 의도 & 컨셉 23P
플레이 방법 24P

쥐트맨 - 25P

원페이지 기획서 25P
기획 의도 & 컨셉 26P
플레이 방법 27P

쥐펜스게임 - 28P

원페이지 기획서 28P
기획 의도 & 컨셉 29P
플레이 방법 30P

개요 - 문서 이력

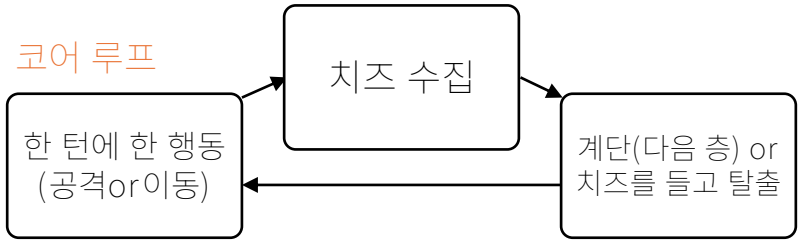
순번	작성일	작성자	작성 내용	비고
1	2026-10-28		문서 최초 작성	원페이지 · 외전 1 설계 문서 · 웹 프로토 v2 기반 컨셉 정리
2	2026-10-28		Ver.02 양식 · 내용 보강	Ver.04 양식 반영 · 원작 리소스 활용 · 플레이어 경험 추가
3	2026-10-28		Ver.03 양식 · 구성 개편	기준 양식 통일 · 원페이지 삽입 · 중요도 재배치 · 아이콘 강화
4				
5				
6				

원페이지 기획서① 쥐테이커 Rat-taker



장르	턴제 퍼즐 로그라이크+익스트랙션
예상 플레이 타임	한 판 5~10분 / 층 하나 2~3분
타겟 유저	라이트한 로그라이크/퍼즐을 즐기는 유저, 원작 팬 유저
레퍼런스	헬테이커, 크립트 오브 더 네크로댄서

코어 루프



재미 요소

- 생각할 시간이 무한정 하지만,
  한정적인 행동을 통한 전략적 플레이에서 오는 재미
- 적의 예고 칸을 읽고 피하며 물기
- " 더 내려갈까, 지금 나갈까" 욕심 판단
- 구출한 쥐가 꼬리처럼 줄줄이

예상 효과

- 원작 방 생성 알고리즘, 리소스 재사용을 통한 제작비 최소화
- 원작의 중반 -> 후반 구간, 수동형 게임에서
  방치형 게임으로 전환되는 구간에서
  이탈되는 유저를 수동형 미니게임을 통해 재흡수
- 원작 쥐 해금· 치즈와 교차 보상 가능

기획 의도 & 컨셉

1. 기획 의도:

원작 중반->후반 진행 시, 플레이 경험이 수동형 게임에서 방치형 게임으로 급변. 이에 따른 이탈 유저를 재흡수 하기 위한 수동형 게임을 설계.

그러나 소규모 팀으로 원작의 제작 및 유지보수, 관리와 동시에 완전히 새로운 게임 제작은 리스크가 크기에, 원작의 알고리즘 및 리소스를 재활용한 외전 게임 제작.

2. 컨셉:

시간이 허들 요소로 작용하는 원작과는 반대로, 시간은 무한정 주어지되 행동을 제한하는 게임.

연구소를 습격하여 치즈를 수급하고 은신처로 돌아간다는 원작의 컨셉은 유지하면서 완전히 다른 플레이 경험을 계획.

플레이 방법

1. 인게임:
   - 플레이어는 입장 시 선택한 쥐를 조작하여, 연구소 내 오브젝트를 파괴하여 치즈를 수급.
   - 수급한 치즈를 들고 탈출해야만 하며 탈출하지 못하면 치즈 획득 불가.
   - 계단을 올라갈 경우, 적들이 강해지고 탈출 루트가 길어져 리스크 상승, 그러나 획득하는 치즈도 늘어나며 추가적인 능력을 제공하는 증강을 획득 가능.
   - 다른 쥐를 구출할 경우, 피해량이 늘어나고 탈출 보상이 늘어나며 최대 체력이 늘어나지만 피격 범위 확장.

2. 아웃 게임:
   - 획득한 치즈를 통해 새로운 쥐 해금, 쥐 최대 체력 및 기본 스테이터스 강화.

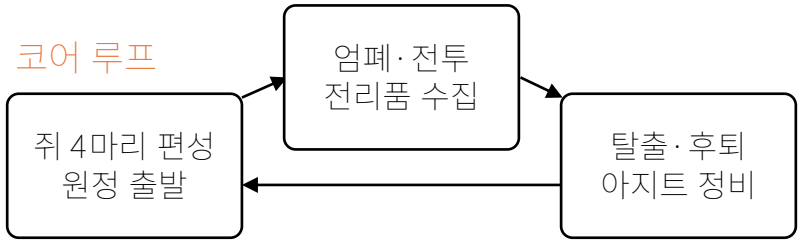
원페이지 기획서② 쥐키스트던전

Ratkest Dungeon



장르	전진형 턴제 파티 RPG
예상 플레이 타임	원정 1회 15~40분 / 방 4~8개
타겟 유저	파티 조합과 턴제 전략을 즐기는 유저, 원작 팬 유저
레퍼런스	다키스트 던전, 엑스컴

코어 루프



재미 요소

- 가구를 부수고 전진할지, 엄폐로 남길지 판단
- 쥐의 자리와 기술을 조합하는 턴제 전투
- 겁 누적에 따른 패닉과 각성의 긴장감
- 전리품과 동료의 생존을 고려한 후퇴 판단

예상 효과

- 원작 쥐 · 적 · 가구 리소스 재사용을 통한 제작비 절감
- 원작의 쥐 수집을 파티 편성의 재미로 확장
- 방치형 전투에서 이탈한 전략 선호 유저 재흡수

기획 의도 & 컨셉

1. 기획 의도:

원작 중반 이후 방치형 전투로 전환되며 줄어드는 직접 판단의 재미를 보완.
쥐의 편성과 행동 순서를 직접 선택하는 턴제 파티 게임을 설계.

소규모 팀의 제작 부담을 줄이기 위해, 원작의 쥐와 적, 가구 리소스를 재활용.
같은 캐릭터를 서로 다른 역할로 편성하며 수집의 활용도를 확장.

2. 컨셉:

쥐 4마리가 한 줄로 이어진 연구소를 탐색하고, 전리품을 챙겨 돌아오는 게임.
가구를 파괴하면 전진할 수 있지만, 적의 공격을 막아 주던 엄폐도 함께 제거.

체력과 겁을 함께 관리하며 원정을 이어갈지 후퇴할지 판단.
동료의 영구 사망 가능성을 통해 매 턴의 선택에 무게를 부여.

플레이 방법

1. 인게임:
   - 쥐 4마리로 원정에 입장. 각 쥐의 기술과 행동 대상을 선택하고 턴을 종료.
   - 앞 칸의 가구를 부수면 전진 가능. 가구를 남겨 엄폐하거나, 파괴 후 적에게 접근.
   - 체력과 겁을 함께 관리. 겁이 쌓이면 패닉 또는 각성 발생. 빈사 상태에서 다시 피격 시 사망 가능.
   - 탈출 시 전리품을 확보. 일반 후퇴 시 전리품 절반을 잃고 겁이 증가하며, 전멸 시 전리품 획득 불가.

2. 아웃 게임:
   - 획득한 치즈로 신병을 모집하고, 생존한 쥐의 겁을 회복한 뒤 다음 원정을 편성.
   - 사망한 쥐는 명부에서 제외되며, 원정 기록과 추모 기록을 저장.

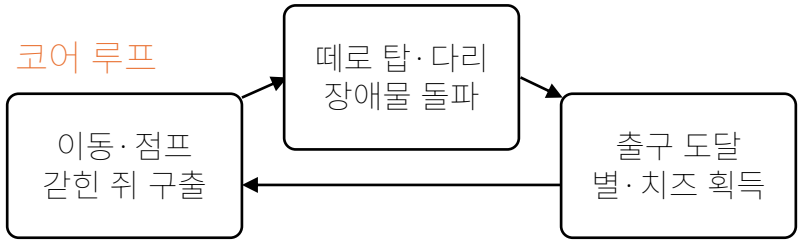
원페이지 기획서③ 쥐코파크

Ratco Park



장르	떼 활용 횡스크롤 퍼즐 액션
예상 플레이 타임	스테이지 3~6분 / 보스전 별도
타겟 유저	캐릭터 조작과 지형 퍼즐을 즐기는 유저, 원작 팬 유저
레퍼런스	피코파크, 피크민

코어 루프



재미 요소

- 구출한 쥐가 길을 여는 수단으로 바뀌는 재미
- 탑·다리·밀기를 상황에 맞게 활용
- 피격으로 흩어진 쥐를 다시 모으는 긴장감
- 더 많은 쥐와 서류를 챙기는 반복 도전

예상 효과

- 원작 쥐·가구·적 리소스 재사용을 통한 제작비 절감
- 원작의 쥐 무리를 지형 퍼즐의 재미로 확장
- 조작형 게임을 선호하는 유저를 재흡수하고, 스킨 수집을 통한 캐릭터 관심 유도

기획 의도 & 컨셉

1. 기획 의도:

원작에서 함께 움직이는 쥐 무리를, 직접 조작하고 활용하는 경험으로 확장.
방치형 전투보다 이동과 문제 해결을 선호하는 유저를 위한 퍼즐 액션을 설계.

원작의 쥐와 가구, 적 리소스를 재활용하여 제작 부담을 줄이고,
동료를 구출할수록 새로운 길을 열 수 있도록 구출의 목적을 강화.

2. 컨셉:

대장 쥐를 조작하여 연구소를 탐색하고, 구출한 쥐와 함께 탈출하는 게임.
쥐를 쌓아 높은 곳에 오르거나 다리를 놓고, 무거운 가구를 밀어 경로를 확보.

쥐 무리가 공격 수단이면서 동시에 지형을 넘는 도구로 작용.
동료를 지키며 출구까지 데려가는 과정에서 원작과 다른 플레이 경험을 계획.

플레이 방법

1. 인게임:
   - 대장 쥐를 이동·점프시켜 연구소를 탐색. E키로 우리를 열고 갇힌 쥐를 구출.
   - Q키로 벽 앞에서는 탑, 낭떠러지 앞에서는 다리를 형성. 동료의 힘을 모아 무거운 가구를 이동.
   - F키로 총공격하여 적을 기절시키거나 보스에 대응. 피격 시 흩어진 동료는 다시 접근하여 합류 가능.
   - 출구에 도달하면 완료. 구출한 쥐와 수집한 서류, 완료 시간을 기준으로 별과 치즈를 획득.

2. 아웃 게임:
   - 획득한 치즈로 하트와 떼 최대 수, 총공격 성능을 강화하고 대장 쥐의 스킨을 해금.
   - 스테이지별 별과 기록을 확인하며 다음 스테이지 또는 추가 수집에 도전.

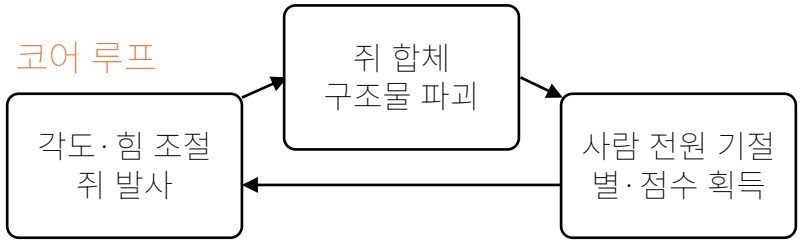
원페이지 기획서④ 쥐그리버드

Rat-gry Birds



장르	물리 퍼즐 슈팅 + 쥐 합성
예상 플레이 타임	스테이지 2~4분 / 총 5스테이지
타겟 유저	물리 파괴와 간단한 조작을 즐기는 캐주얼 유저
레퍼런스	앵그리버드, 수박게임

코어 루프



재미 요소

- 먼저 쏜 쥐가 다음 발사의 합체 재료로 활용
- 합체로 커진 쥐가 구조물을 밀어내는 쾌감
- 구조물의 약점을 노리는 조준과 파괴
- 등급별 스킬이 충돌을 통해 이어지는 연쇄

예상 효과

- 원작 쥐·가구·스킬 리소스 재사용으로 제작비 절감
- 원작의 등급과 스킬을 합성·파괴의 재미로 전달
- 짧은 파괴 장면을 활용한 홍보 소재 확보 가능

기획 의도 & 컨셉

1. 기획 의도:

원작의 오브젝트 파괴를 짧은 조작만으로 체감할 수 있는 외전 게임을 설계.
발사 방향과 합체 위치를 직접 결정하여, 수동형 플레이를 선호하는 유저 유도.

원작의 쥐와 가구, 스킬 연출을 재활용하여 제작 부담을 줄이고,
등급이 높아지는 과정을 크기 변화와 파괴 효과로 직관적으로 전달.

2. 컨셉:

투석기로 쥐를 발사하여 연구소 구조물을 무너뜨리고 사람을 기절시키는 게임.
발사한 쥐는 사라지지 않고 남아, 같은 등급의 쥐와 접촉 시 상위 등급으로 합체.

발사 횟수가 제한된 상황에서 구조물의 약점과 합체 위치를 함께 판단.
쥐가 쌓일수록 더 큰 파괴와 스킬 연쇄를 만들 수 있는 플레이 경험을 계획.

플레이 방법

1. 인게임:
   - 드래그로 발사 각도와 힘을 정하고, 쥐를 쏘아 구조물과 사람을 공격.
   - 같은 등급의 쥐끼리 접촉하면 합체. 커진 쥐가 주변 물체를 밀어내며 추가 파괴 발생.
   - 비행 중 클릭 또는 Space로 스킬을 한 번 사용. 착지와 다른 물체의 접촉으로도 스킬 발동.
   - 제한된 쥐를 사용해 사람을 모두 기절시키면 완료. 파괴 점수와 남은 쥐 보너스로 별과 점수를 획득.

2. 아웃 게임:
   - 스테이지별 최고 점수와 별을 저장하고, 다음 스테이지에 도전.
   - 완료한 스테이지를 다시 플레이하여 발사 횟수와 파괴 경로를 개선.

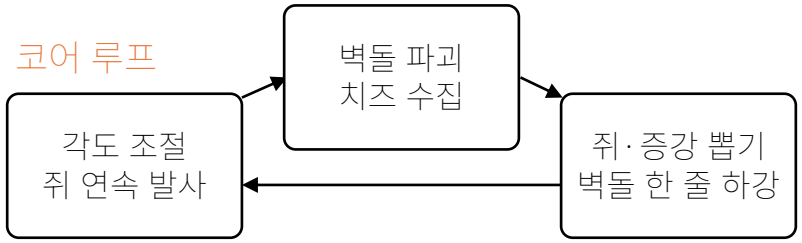
원페이지 기획서⑤ 쥐돌깨기

Rat Breaker



장르	턴제 벽돌깨기 + 로그라이크 성장
예상 플레이 타임	한 판 15~30분 / 생존 턴에 따라 변동
타겟 유저	간단한 조준과 뽑기·성장을 즐기는 캐주얼 유저
레퍼런스	Shooting Ballz, 원작 뽑기·증강 시스템

코어 루프



재미 요소

- 발사 각도에 따라 달라지는 연속 타격의 재미
- 늘어난 쥐가 한꺼번에 쏟아지는 물량감
- 높은 등급 쥐의 범위 스킬과 증강 조합
- 쥐 수를 유지할지 증강 재료로 쓸지 판단

예상 효과

- 원작 뽑기·증강 데이터와 리소스 재사용
- 간단한 조작으로 원작의 수집·성장 재미 전달
- 발사와 성장 선택을 직접 수행하게 하여,
  방치형 전투에서 이탈한 유저 재흡수

기획 의도 & 컨셉

1. 기획 의도:

원작의 쥐 뽑기와 증강 선택을, 직접 조준하는 벽돌깨기와 결합.
짧은 조작으로 다수의 쥐를 활용하며 성장의 변화를 체감하도록 설계.

원작의 뽑기 확률과 쥐, 증강 리소스를 재활용하여 제작 부담을 줄이고,
수집한 쥐를 유지하거나 증강에 소비하는 선택으로 반복 플레이의 변화를 제공.

2. 컨셉:

쥐를 공처럼 연속 발사하여 벽돌을 부수고, 내려오는 벽돌을 막는 게임.
받침대 조작 없이 최초 발사 각도와 쥐·증강 조합으로 결과가 결정.

벽돌을 파괴한 치즈로 쥐를 늘리고, 보유한 쥐를 재료로 증강을 획득.
화력 증가와 쥐 수 감소를 비교하며 더 많은 턴을 버티는 플레이를 계획.

플레이 방법

1. 인게임:
   - 드래그로 각도를 정하고 쥐를 연속 발사. 벽과 벽돌에 튕기며 피해를 부여.
   - 벽돌을 부수면 치즈를 획득. Q키로 쥐를 뽑고, E키로 쥐를 소비하여 제시된 증강 3개 중 1개를 선택.
   - 처음 바닥에 닿은 쥐의 위치가 다음 발사 지점. 모든 쥐가 돌아오면 벽돌이 한 줄 하강.
   - 유니크 이상 쥐의 범위 스킬과 증강으로 화력을 강화. 벽돌이 바닥 줄에 닿으면 게임 종료.

2. 아웃 게임:
   - 최고 도달 턴을 저장하고, 결과 화면에서 파괴한 벽돌과 획득한 쥐·증강을 확인.
   - 다시 시작하면 한 판의 성장 상태를 초기화하고 새로운 조합에 도전.

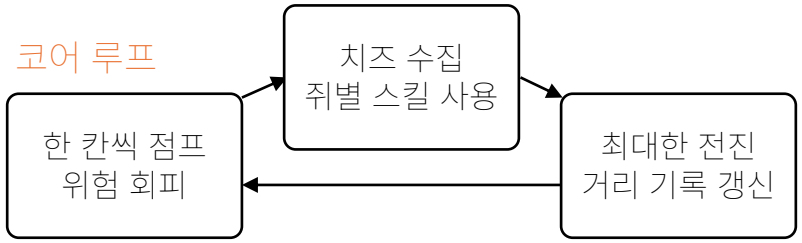
원페이지 기획서⑥ 쥐마무스메

Lab Escape



장르	칸 점프 회피 아케이드
예상 플레이 타임	한 판 최대 90초
타겟 유저	짧은 플레이와 거리 기록 경쟁을 즐기는 캐주얼 유저
레퍼런스	길건너 친구들, 자동 스크롤 러너

코어 루프



재미 요소

- 사람과 보스 사이의 틈을 읽는 점프 타이밍
- 기절과 화면 밀림을 피하는 순간 판단
- 쥐별 스킬로 위기에서 벗어나는 역전
- 짧은 한 판을 반복하며 거리 기록에 도전

예상 효과

- 원작 쥐·사람·보스·가구 리소스 재사용
- 짧은 플레이로 원작 캐릭터와 스킬의 차이 전달
- 최대 90초의 구성으로 반복 접속을 유도하고, 기록 경쟁형 이벤트로 활용 가능

기획 의도 & 컨셉

1. 기획 의도:

원작 캐릭터를 짧은 시간 안에 직접 조작할 수 있는 회피 게임을 설계.
긴 성장 과정 없이 한 판을 완료하고 기록에 재도전할 수 있도록 구성.

원작의 쥐와 사람, 보스 리소스를 재활용하여 제작 부담을 줄이고,
쥐별 스킬의 차이를 위기 회피 수단으로 활용하여 캐릭터 선택의 재미를 제공.

2. 컨셉:

연구소를 한 칸씩 점프하며, 사람과 보스를 피해 오른쪽으로 나아가는 게임.
화면은 계속 전진하며, 움직임이 늦어 화면 밖으로 밀려나면 종료.

치즈를 모아 스킬을 충전하고, 기절하거나 길이 막힌 순간에 사용.
최대 90초 안에 더 먼 거리를 기록하는 짧은 반복 플레이를 계획.

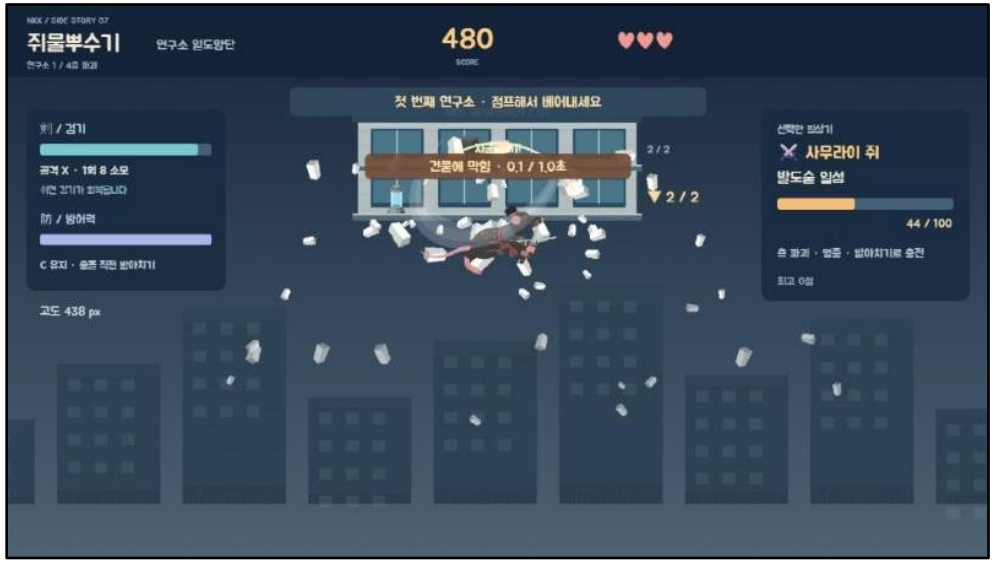
플레이 방법

1. 인게임:
   - 방향키 또는 WASD로 한 칸씩 점프. 5개 줄을 오가며 오른쪽으로 전진.
   - 사람과 충돌하면 2초 동안 기절. 보스의 움직임과 장애물을 확인하여 이동 경로를 선택.
   - 치즈를 모아 게이지를 충전하고 Space로 쥐별 스킬 사용. 기절 중에도 스킬 사용 가능.
   - 점점 빨라지는 화면에 밀려나거나 제한 시간에 도달하면 종료. 이동한 거리를 기록.

2. 아웃 게임:
   - 쥐별 최고 거리를 저장하고, 다른 쥐의 스킬을 선택하여 재도전.
   - 이전 기록과 비교하며 점프 경로와 스킬 사용 시점을 개선.

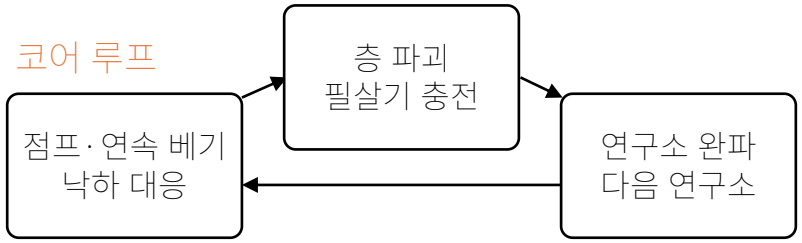
원페이지 기획서⑦ 쥐물뿌수기

Slash the Lab



장르	공중 베기 액션 아케이드
예상 플레이 타임	목숨 3개 소진 시까지 / 시간 제한 없음
타겟 유저	타이밍 액션과 파괴 연출을 즐기는 유저, 원작 팬 유저
레퍼런스	키루비루, 원작 사무라이쥐 · 필살기

코어 루프



재미 요소

- 공중에서 연구소를 한 층씩 베어내는 손맛
- 공격과 방어를 전환하며 검기 · 방어력 관리
- 낙하 직전 받아치기와 필살기로 위기 돌파
- 공중 완파 후 2단 점프로 이어지는 연속 파괴

예상 효과

- 원작 사무라이쥐 · 건물 · 필살기 리소스 재사용
- 원작 필살기를 직접 발동하는 액션 경험 제공
- 연속 파괴 장면을 활용한 홍보 소재 확보 가능

기획 의도 & 컨셉

1. 기획 의도:

원작의 오브젝트 파괴와 필살기 연출을 직접 조작하는 액션으로 확장.
공격과 방어의 타이밍에 집중하여, 방치형 전투에서 줄어드는 조작의 재미를 보완.

원작 사무라이쥐와 연구소, 지원 쥐의 필살기를 재활용하여 제작 부담을 줄이고,
캐릭터별 연출을 반복해서 체험할 수 있는 외전 게임을 설계.

2. 컨셉:

하늘에서 떨어지는 연구소를 사무라이쥐가 점프하여 한 층씩 베어내는 게임.
좌우 이동 없이 점프 높이와 베기, 방어 전환으로 낙하에 대응.

검기와 방어력을 관리하며 필살기로 위기를 돌파. 연구소 완파 시 다음 건물에 도전.
공중 완파 후 2단 점프로 연속 공격을 이어가는 플레이를 계획.

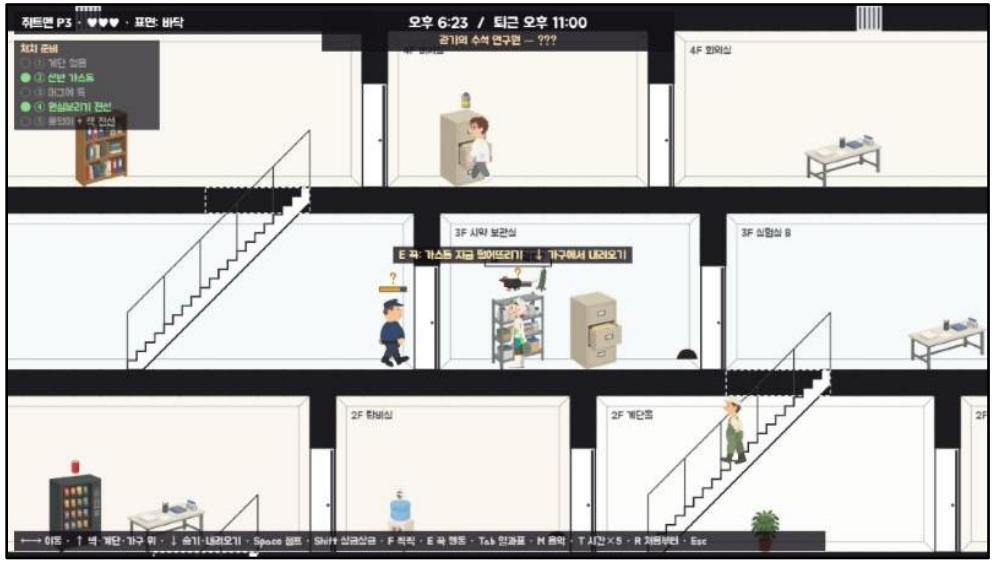
플레이 방법

1. 인게임:
   - 지원 쥐를 선택하고 입장. Z키로 점프하며 X키로 연구소의 층을 공격.
   - 공격을 쉬면 검기를 회복. C키로 방어하며, 충돌 직전에 방어하면 받아치기로 낙하에 대응.
   - 층 파괴로 게이지를 충전하고 Space로 지원 쥐의 필살기 발동. 공중 완파 후 다시 점프하면 2단 점프 가능.
   - 건물 아래에 1초 동안 막히면 피해 발생. 연구소는 점차 강해지며 목숨 3개를 모두 잃으면 종료.

2. 아웃 게임:
   - 지원 쥐별 최고 점수를 저장하고, 파괴한 층과 생존 시간, 최대 연격을 확인.
   - 지원 쥐를 변경하며 다른 필살기로 더 높은 점수에 도전.

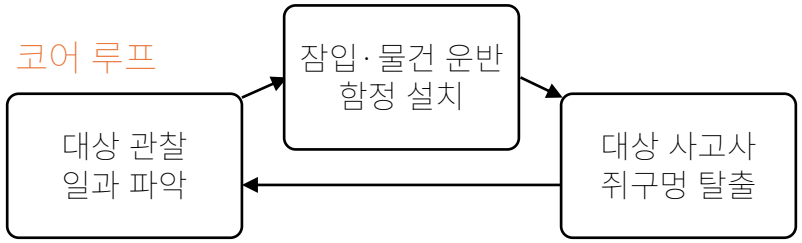
원페이지 기획서⑧ 쥐트맨

Rat-man



장르	실시간 잠입 퍼즐 + 사고사 설계
예상 플레이 타임	한 판 최대 5분 / 오후 6시~11시
타겟 유저	관찰과 공략 설계를 즐기는 잠입·퍼즐 유저
레퍼런스	히트맨, 원작 연구소·보스

코어 루프



재미 요소

- 관찰로 일과를 밝혀내는 정보 수집의 재미
- 대상의 동선에 맞춰 사고를 설계하는 판단
- 순찰과 청소부를 피해 함정을 유지하는 긴장감
- 다른 처치법과 높은 별 평가를 위한 재도전

예상 효과

- 원작 보스·연구소·가구 리소스 재사용
- 원작의 보스를 관찰 대상으로 바꾸어 서사 확장
- 여러 처치법과 일과 수집으로 반복 플레이 유도

기획 의도 & 컨셉

1. 기획 의도:

원작의 직접적인 파괴와 전투에서 벗어나, 관찰과 계획을 중심으로 한 외전 설계.
적의 움직임을 읽고 환경을 활용하는 잠입 퍼즐로 새로운 플레이 경험을 제공.

원작의 연구소와 보스, 가구 리소스를 재활용하여 제작 부담을 줄이고,
보스의 일과와 사고 상황을 통해 기존 캐릭터의 다른 모습을 전달.

2. 컨셉:

쥐가 연구소에 잠입하여 대상의 일과를 파악하고, 함정으로 사고사를 유도하는 게임.
직접 공격 없이 물건을 운반하고 환경을 조작하여 처치 조건을 준비.

대상이 퇴근하기 전까지 사고를 일으키고 쥐구멍으로 탈출해야 완료.
발견을 피하면서 여러 처치법을 찾아내는 반복 플레이를 계획.

플레이 방법

1. 인게임:
   - 방향키로 이동하고 가구 뒤에 은신. 대상을 3초간 관찰하여 일과를 파악.
   - E키를 길게 눌러 물건을 운반하거나 함정을 설치. 대상의 이동 경로와 행동 시간에 맞춰 사고를 준비.
   - 경비의 시선과 청소부의 흔적 제거에 대응. 대상이 함정에 걸려 사망하면 쥐구멍으로 탈출.
   - 게임 내 오후 11시 퇴근 전까지 처치를 완료해야 하며, 발견 여부와 사고 처리 결과에 따라 별을 평가.

2. 아웃 게임:
   - 공개한 일과와 처치법 도감, 최고 별, 최단 사고 기록을 저장.
   - 수집한 정보를 다음 도전에 활용하여 다른 사고사와 더 높은 평가를 공략.

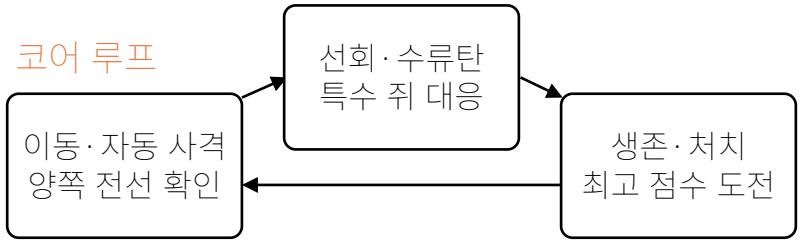
원페이지 기획서⑨ 쥐펜스게임

Rat Defense



장르	양방향 무한 생존 디펜스
예상 플레이 타임	적 접촉 또는 특수 공격 피격 시까지
타겟 유저	간단한 조작과 생존 기록 도전을 즐기는 유저
레퍼런스	양방향 생존 디펜스, 원작 차력거인

코어 루프



재미 요소

- 한쪽을 막는 동안 반대쪽이 다가오는 긴장감
- 선회 지연을 고려한 방향 전환 판단
- 방패 쥐와 밀집한 적을 수류탄으로 일괄 처치
- 공중 예고 · 영창 · 시야 방해를 읽는 순간 대응

예상 효과

- 원작 차력거인 · 쥐 · 배경 리소스 재사용
- 원작 보스를 조작하고 쥐를 상대하는 역할 전환
- 단순한 입력과 최고 점수 경쟁으로 재도전 유도

기획 의도 & 컨셉

1. 기획 의도:

원작에서 상대하던 차력거인을 직접 조작하고, 몰려오는 쥐를 막는 역할 전환을 기획.
친숙한 캐릭터를 다른 입장에서 만나도록 하여 원작 팬에게 새로운 경험을 제공.

원작의 차력거인과 쥐, 배경과 효과음을 재활용하여 제작 부담을 줄이고,
방향 전환과 수류탄만으로 지속적인 판단이 필요한 수동형 게임을 설계.

2. 컨셉:

차력거인이 양쪽에서 몰려오는 쥐를 막으며 최대한 오래 버티는 단일 화면 게임.
이동과 사격은 자동으로 계속되며, 플레이어가 선회 방향과 수류탄 사용을 결정.

한쪽을 공격하면 반대쪽 전선이 가까워지므로, 양쪽의 위협을 비교하며 선회.
쥐와 한 번만 접촉해도 종료되는 규칙으로 매 순간의 대응에 긴장감을 부여.

플레이 방법

1. 인게임:
   - 차력거인은 진행 방향으로 자동 이동·사격. A/D 또는 좌우 방향키로 선회하며, 선회 중에는 기존 방향으로 사격.
   - Space로 전방에 수류탄을 투척. 총알을 막는 방패 쥐와 여러 번 맞아야 하는 맘스땃쥐를 한 번에 처치 가능.
   - 공중 공격 예고를 피해 이동하고, 영창 중인 마법 쥐와 시야를 가리는 스트리머 쥐를 우선 처치.
   - 적 접촉과 특수 공격 피격 시 종료. 생존 시간과 처치 수에 따라 점수 획득.

2. 아웃 게임:
   - 최고 점수를 저장하고, 결과 화면에서 생존 시간과 처치 수, 종료 원인을 확인.
   - 쥐 도감에서 유형별 대처법을 확인한 뒤 재도전.