

기맞기획 11기 기업 협약 프로젝트 2팀 'NKK 스튜디오' 제작

NKK 외전 8종 기획
컨셉 기획서

NKK 스튜디오

팀장 박송호
부팀장 정승운
팀원 김규장
박도원
이예성

문서 최초 작성
20261022
박도원

문서 최종 수정
20261023
박도원

목차

개요 – 2P

1. 목차
2. 로그
3. 문서 계층

시작 동기 – 5P

1. 착수 조건
2. 직접 조작 경험의 보완

목표와 범위 – 7P

1. 시리즈 검증 목표
2. 작품별 판단 축

핵심 경험 – 9P

1. 재사용과 변주의 기준
2. 재미 발생 지점
3. 세 층위의 반복

표현 방향 – 12P

1. 플랫 연구소의 시각 언어

제작 계획 – 13P

1. 단계별 산출물
2. 제작 관리 기준
3. 메인 기획 착수 작업
4. 착수 완료 조건

개요 – 로그

순번	작성일	작성자	작성 내용	비고
1	2026-10-22	박도원	시리즈 목적/범위 초안	장르별 판단과 재사용 기준 작성
2	2026-10-23	박도원	공통 제작 기반 정리	메인 기획 착수 기준
3				
4				
5				
6				

개요 – 문서 계층



컨셉 → 메인 → 세부 순으로 상위 문서의 결정을 목표로 받아 구체화함.
강조 표시 = 이 문서

시작 동기 – 착수 조건

보유 기반

본편 세계관, 캐릭터, 표 구조를 재사용함

미정 범위

외전별 조작과 종료 규칙을 정해야 함

제작 제약

개인 제작 기준으로 새 그림을 제한함

시작 동기 – 직접 조작 경험의 보완

본편의 방치형 전환 이후에도 직접 판단을 원하는 유저에게 짧은 외전 경험을 제공할 예정임

직접 판단

행동 선택의 중심

자산 재사용

개인 제작 범위

의도 본편 이탈 동기를 외전의 선택/조작 경험으로 보완함

근거 planning_sources/P026/C_hs2_nkk-deck/output/20261028_프로젝트 NKK_외전 게임 원페이지 기획서 모음_완성본.pptx pp.4~5, 8, 11

목표와 범위 – 시리즈 검증 목표

8종마다 고유한 판단 1개와 시작부터 결과까지 이어지는 한 판을 설계할 예정임

8종	8회	1문장
개별 코어 규칙	작품별 한 판 검수	작품별 선택 이유

의도 재흡수 효과는 가설로 두고 재미의 차이를 먼저 검증함

근거 원본 00_외전 공통 제작 기반.md § §1~5/11; 원페이지 pp.4~27

목표와 범위 – 작품별 판단 축

대상	설계	판단 기준
쥐테이커 / 쥐키스트던전	전진/탈출 / 엄폐/파괴	위험을 감수할 이유의 비교
쥐코파크 / 쥐마무스메	떼의 배치 / 점프 시점	길을 만드는 조작과 틈을 읽는 조작
쥐그리버드 / 쥐돌깨기	합체 위치 / 첫 발사각	한 번의 조준이 남기는 누적 효과
쥐물뿌수기 / 쥐트맨	공방 전환 / 사고 준비	즉시 대응과 사전 계획의 대비

핵심 경험 – 재사용과 변주의 기준

같은 쥐 세계의 다른 판단

세계관

연구소를 털고 빠져나오는 톤을 유지함

쥐, 사람, 가구

행동

장르마다 주력 입력을 줄임

턴, 점프, 조준

자원

쥐 수와 자원을 판단에 연결함

꼬리, 떼, 검기

위험

실패 원인을 읽을 수 있게 함

예고, 기절, 경계

핵심 경험 – 재미 발생 지점

위: 생존 / 아래: 성취

탈출 결단

치즈를 지킬지 다음 층으로 갈지 판단함

위기 회복

기절 중 스킬과 받아치기로 버팀

조합 완성

쥐를 증강에 쓰거나 합체 위치를 준비함

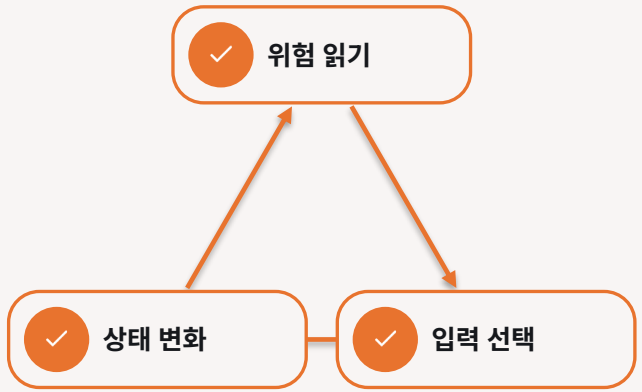
연쇄 파괴

구조물 붕괴와 공중 완파를 이어감

왼쪽: 선택의 축적 / 오른쪽: 즉시 조작

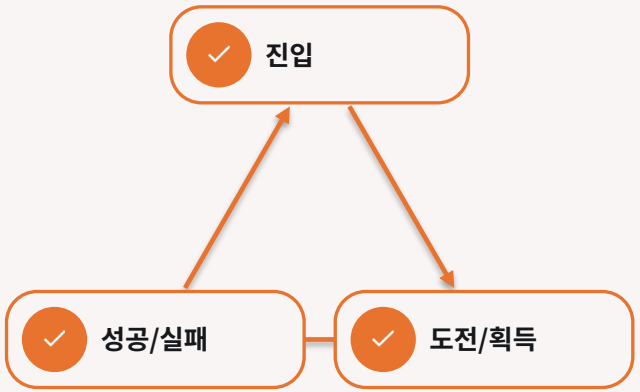
핵심 경험 – 세 층위의 반복

코어 / 행동 단위



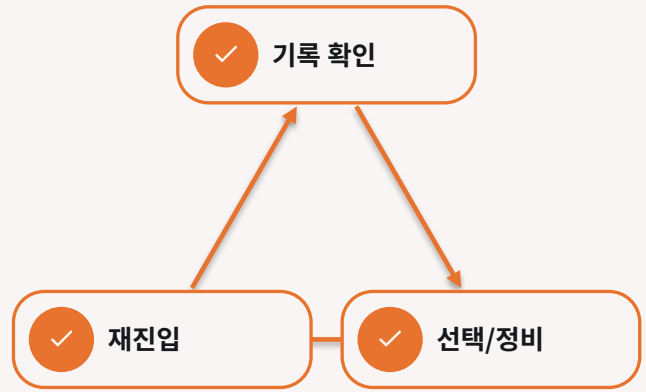
실시간과 턴제를 작품별로 분리함

인게임 / 한 판



탈출, 스테이지, 생존 종료를 구별함

아웃게임 / 재도전



04~07은 영구 성장 없이 기록 재도전만 적용함

표현 방향 – 플랫 연구소의 시각 언어

대상	설계	판단 기준
형태	외곽선, 광택, 그라데이션 없는 플랫 캐릭터	본편과 같은 비율 유지
공간	탑뷰 칸 / 한 줄 측면 / 횡스크롤	판정과 장르에 맞춰 시점 분리
위험 표시	예고 칸, 균열, 경계 게이지	배경보다 먼저 인지할 대비
실패 표현	별 돌기, 날아감, 흩어짐	코믹한 실패와 빠른 재도전

제작 계획 – 단계별 산출물

1

기반 선별

리그, 표, 음원 참조 목록을 고정함

2

규칙 초안

작품마다 입력/종료 조건을 작성함

3

웹 시험

한 판 검수 후 수치를 갱신함

4

이행 판단

앞 3종만 Unity 범위를 검토함

제작 계획 – 제작 관리 기준

대상	설계	판단 기준
범위	8종 기획, 앞 3종 Unity 이행 설계	쥐펜스게임은 별도 프로젝트
버전	작품별 변경값/이유를 HANDOFF에 기록함	공통 파일 변경 시 8종 회귀 확인
도구	Canvas/데이터 표/리그 미리보기 활용	개인 작업과 자동화 도구의 책임 분리
검수	입력, 판정, 결과, 재시작 순으로 검사함	미통과 항목은 콘텐츠 확장 전 수정

제작 계획 – 메인 기획 착수 작업

1

작품 카드

입력, 보상, 패배를 1장씩 정리함

2

비용 목록

재사용/신규 그림을 분리함

3

의존성 목록

공통 리그와 개별 규칙을 나눔

제작 계획 – 착수 완료 조건

1

규칙 비교

8종의 주력 판단 중복을 점검함

2

범위 고정

구역/스테이지의 최소판을 지정함

3

메인 인계

미정 수치와 검증 방법을 함께 넘김