NKK 외전 8종 기획 — 컨셉기획서

> 재구성 기획서 (역설계) / 작성 기준 시점: 2026-10-23 (프로젝트 시작 시점) / 문서 버전: Ver 0.1 프로젝트 ID: P026 / 근거 수준: B / 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: 본편 「찍!찍!!찍!!!」의 쥐/연구소 자산을 그대로 가져와, 서로 다른 장르 8종을 가볍게 만들어 보며 "쥐 떼가 연구소를 터는" 세계관이 어떤 규칙으로 가장 재미있는지 시험하는 외전 시리즈. [추정: 8종의 장르 분포와 자산 재사용 원칙에서 역산]

기획 의도. - 본편의 세계(실험실 쥐들이 사람 연구소를 털고 연구자료를 훔쳐 달아남)를 장르만 바꿔 반복 검증한다. 시리즈 전체가 "같은 쥐, 다른 규칙"이다. [근거: 00_외전 공통 제작 기반.md] - 새 그림/새 소리를 거의 만들지 않고도 재미를 확인할 수 있게 한다. 쥐 87종, 사람 28종, 고양이 10종, 물건 168개, 구역 10개를 재사용하는 것이 전제다. [근거: 00_외전 공통 제작 기반.md] - 유명 게임의 핵심 재미를 "가볍게" 가져온다. 참고작의 규칙을 복제하지 않고 구조의 가벼움/판단 지점만 차용한다(쥐테이커: "리듬은 없고 난이도/구조만 가볍게"). [근거: 01_쥐테이커.md] - 설계 승인 전에 구현하지 않고, 웹 프로토로 재미를 먼저 확인한 뒤 Unity로 옮긴다. [근거: 00_외전 공통 제작 기반.md §2, §11] - 시리즈를 발표용 원페이지(기획의도&컨셉, 플레이 방법)로도 설명할 수 있어야 한다. 작품마다 한 줄 요약이 분명해야 하는 이유다. [근거: codex_rollout-2026-10-29T03-20-03-01a183bd-9b20-7043-bd80-ff1c9f04f34c.txt]

2. 타깃, 플랫폼, 엔진, 범위, 인원, 도구

- 플랫폼/엔진: 1차 웹(브라우저, HTML Canvas 프로토 + Matter.js 일부), 2차 PC(Windows) Unity 6000.3.19f1 Universal 2D. 기준 해상도 1920×1080. [근거: 00_외전 공통 제작 기반.md §4-1]
- 범위: 8종. 앞 3종(쥐테이커, 쥐키스트던전, 쥐코파크)은 Unity 이행 설계까지 작성, 뒤 5종(쥐그리버드, 쥐돌깨기, 쥐마무스메, 쥐물뿌수기, 쥐트맨)은 웹 프로토 기준 설계. [근거: 00_외전 공통 제작 기반.md]
- 타깃: 본편을 아는 팀 내부와 평가자(기획서/발표자료 대상). 일반 유저 대상 출시 계획은 기록 없음. [추정: 산출물이 기획서/pptx 위주]
- 인원/도구: NKK 팀 + AI(Claude: 설계/웹 프로토, Codex: 그림 시트/발표자료), Unity MCP, Gemini 음악, 엑셀 표→JSON 변환. [근거: 00_외전 공통 제작 기반.md §6~9, 00-1_외전 아트 리소스 요청 목록.md]

3. 핵심 재미와 차별점

작품	플레이어 판타지	참고	차별 장치
쥐테이커	한 칸 움직이면 세상이 한 턴. 털고 구출하고 맨홀로 빠질지 더 내려갈지	헬테이커, 네크로댄서	꼬리 쥐가 하트 겸 탈출 보너스
쥐키스트던전	가구 뒤에 숨거나 부수고 나아가는 4마리 결사대	다키스트 던전, 엑스컴	겁이 쌓이면 각성("찍!찍!!찍!!!") 또는 패닉

작품	플레이어 판타지	참고	차별 장치
쥐코파크	쥐 떼를 탑, 다리, 돌진 도구로 쓰는 플랫포머	피크민, 레밍즈, 소닉, 셀레스트	맞으면 떼가 흩어지는 링 규칙
쥐그리버드	날린 쥐가 사라지지 않고 합체해 건물을 안에서 밀어냄	앵그리버드, 수박게임	쏜 쥐가 다음 수의 재료
쥐돌깨기	첫 발사 각도로 쥐 줄을 벽돌 사이에 들여보냄	Shooting Ballz	판 안 쥐 뽑기+증강 (로그라이크)
쥐마무스메	칸 점프 타이밍 판단, 약 90초 달리기	길건너 친구들	관성 레일 보스, 접촉은 2초 기절
쥐물뿌수기	공중에서 낙하하는 연구소를 층별로 벰	키루비루	검기, 방어력, 받아치기, 지원 쥐 8종 필살기
쥐트맨	사고를 세팅하고 대상이 일과대로 걸려듦	히트맨	직접 공격 없음, 관찰로 일과 공개
[근거: 01_쥐테이커.md, 02_쥐키스트던전.md, 03_쥐코파크.md, 04_쥐그리버드.md, 05_쥐돌깨기.md, 06_쥐마무스메.md, 07_쥐물뿌수기.md, 08_쥐트맨.md]			

- 시리즈 차별점: 장르는 제각각이지만 쥐 리그(5조각 컷아웃)와 원작 효과가 같아 화면이 한 세계로 읽힌다. [근거: 00_외전 공통 제작 기반.md § 1]

4. 세계관, 톤, 아트 방향

- 세계관: 연구소 쥐 vs 연구원, 청소부, 요리사, 경비원, 고양이, 층 보스. 외전 이야기 연속성은 따로 설계하지 않았다. [추정: 서사 문서 없음]
- 톤: 만화식 코믹. 쥐트맨은 피/시신 묘사 없이 "별 돌기와 날아감"으로 처리한다. [근거: 08_쥐트맨.md § 2]
- 아트: 본편의 플랫 그림체(외곽선, 광택, 그라데이션 없음, Untitled Goose Game식). 새 그림은 Codex CLI로 만들되 참고 그림을 붙인다. 코드로 그린 임시 모양은 제품에 쓰지 않는다. [근거: 00_외전 공통 제작 기반.md § 1, § 2, § 6]
- 사운드: 원작 SFX 81개 우선 재사용, 신규는 합성, BGM은 Gemini 연주곡. 밈 원곡/원본 소리는 쓰지 않는다. [근거: 00_외전 공통 제작 기반.md § 8]

5. 게임 흐름 개요

- 시리즈 공통 구조: 타이틀 → (아지트/시작 선택) → 판 → 결과 → 기록 저장. 작품별로 판의 길이가 다르다. 쥐테이커 15~25분, 쥐마무스메 약 90초 상한, 쥐물뿌수기 목숨 3개 소진까지. [근거: 01_쥐테이커.md, 06_쥐마무스메.md, 07_쥐물뿌수기.md]
- 코어 루프의 공통 패턴: "자원 확보 → 위험 판단 → 안전 회수" (쥐테이커 치즈 저금, 쥐키스트던전 후퇴, 쥐코파크 떼 유지, 쥐돌깨기 쥐 뽑기). [추정: 작품별 루프를 비교]

6. 제작 방향 (파트별 설계 블록)

시스템 파트

- 의도(Why): 장르가 다른 8종이 같은 도구/규칙으로 빨리 나오도록 판 로직을 각자 새로 만들고, 본편의 얽힌 로직은 가져오지 않는다.
- 설계(How): 공통 뼈대는 쥐/사람 리그, 데이터 표, 스트링, 사운드 매니저만 복사한다. 판 로직(`GameManager`, `StageManager` 등)은 복사하지 않고 필요한 알고리즘만 새 클래스로 옮긴다(예: 방 배치 `GenLayout`→`RoomGraph`). 이유는 본편 판 로직이 서로 깊게 얽혀 있기 때문이다.
- 필요(What): 본편 리그, 표, 스트링 코드, 작업용 워크트리(`C:\Project\NKK_SPIN`).
- 작업 방법: 설계 → 승인 → 구현, 마일스톤마다 `HANDOFF.md` 갱신. 담당은 기획+AI.
- 완료 기준: 컴파일 오류 0, 본편 표를 읽어 쥐 1마리가 화면에 서는 상태.
- 리스크/대안: 복사 누락. 누락 타입은 같은 규칙으로 추가 복사하고 기록한다.
- 근거: [근거: 00_외전 공통 제작 기반.md §3~4]

콘텐츠 파트

- 의도(Why): 작품마다 "가르치는 것"이 분명한 손으로 만든 또는 규칙 생성 콘텐츠로 장르의 재미를 증명한다.
- 설계(How): 쥐테이커 4구역 16층(방 18~50), 쥐키스트던전 지역 4×원정, 쥐코파크 6구역×(5+보스)=36스테이지, 쥐그리버드 구역 1 스테이지 5개, 쥐돌깨기 무한 턴, 쥐마무스메 무한 구간 생성, 쥐물뿌수기 무한 낙하 연구소, 쥐트맨 스테이지 1(연구소) + 후속 집.
- 필요(What): 본편 사람, 고양이, 보스, 가구, 물건 데이터.
- 작업 방법: MVP는 구역 1만. 나머지 구역은 후속.
- 완료 기준: 각 작품 구역 1을 끝까지 플레이 가능.
- 리스크/대안: 콘텐츠 분량 폭증. 구역 1로 한정하고 데이터 표로 확장한다.
- 근거: [근거: 01_쥐테이커.md, 02_쥐키스트던전.md, 03_쥐코파크.md, 04_쥐그리버드.md, 08_쥐트맨.md]

아트 파트

- 의도(Why): 재사용 우선으로 비용을 낮추되, 분위기를 정하는 그림은 한 사람이 일관되게 만든다.
- 설계(How): 요청표를 Codex/아티스트로 나눈다. 프레임이 이어지는 애니메이션, 타일 이음새, 화면 전체 분위기는 아티스트, 아이콘, 소품, 표식은 Codex 시트. 우선순위 ★★★/★★/★.
- 필요(What): 참고 그림(`ref_flat_game.png` 등), 자홍 키잉 도구, 피벗 JSON.
- 작업 방법: 첫 시트는 그림체 확인을 받고 나머지를 뽑는다.
- 완료 기준: 가장자리에 불투명 픽셀이 닿지 않는 잘린 그림 없음.
- 리스크/대안: 그림체 이탈. 참고 그림을 항상 붙인다.
- 근거: [근거: 00-1_외전 아트 리소스 요청 목록.md, 00_외전 공통 제작 기반.md §6]

사운드, UI, 데이터 파트

- 의도(Why): 글자와 수치를 코드에 박지 않아 후속 조정과 다국어를 쉽게 한다.
- 설계(How): UI 글자는 씬 TMP나 스트링 표로, 수치는 엑셀 `Data_Table`→JSON, 작품별 스트링 키 범위(예: Beat 11000001~, Squad 12000001~, Escape 13000001~)로 충돌을 막는다.
- 필요(What): `xlsx2json_spin.py`, `<id>Database`.
- 작업 방법: 수치 변경 전 백업, 변경 근거를 `HANDOFF.md`에 기록.
- 완료 기준: 표 오류 시 위치를 알리고 해당 JSON은 쓰지 않는 동작.
- 리스크/대안: 키 충돌. 범위 표를 문서에 고정.
- 근거: [근거: 00_외전 공통 제작 기반.md § 2, § 5]

7. 제작 단계(마일스톤)

단계	목표	산출물	근거
1. 공통 기반	규칙/작업 공간 정리	`00_외전 공통 제작 기반.md`	00_외전 공통 제작 기반.md
2. 웹 프로토	8종 재미 확인	`Proto_Game/외전/*.html` (설계서 기재, 실물 미확인)	00_외전 공통 제작 기반.md § 11
3. 설계서 정리	작품별 설계서	`01~08_*.md`	폴더 목록
4. 발표자료	컨셉기획서 8종 + 원페이지 모음	Ver.01~05 pptx, 완성본	codex_rollout-2026-10-29T03-20-03-01a183bd-9b20-7043-bd80-ff1c9f04f34c.txt
5. Unity 이행	앞 3종 M0~ 마일스톤	`Spinoff/<id>/`	01~03 설계서(구현본 미확인)

8. 리스크와 결정이 필요한 사항

- 우선 이행 작품 선택: 8종 모두 Unity로 갈 근거는 없다. 어느 작품을 먼저 제품화할지는 기록 없음.
- 시리즈 정체성: 장르 편차가 크다. 공통 UI/진행 메타(공유 치즈/도감)를 둘지 결정되지 않음.
- 저작권: 참고작 규칙의 각색 범위(쥐물뿌수기/쥐트맨은 문서에 "원작과 동일하다고 주장하지 않는다", 로고/용어 미사용 명시). 밈 소리 사용 금지는 확정. [근거: 07_쥐물뿌수기.md, 08_쥐트맨.md, 00_외전 공통 제작 기반.md § 8]
- 쥐펜스게임을 시리즈에 포함할지(발표자료는 포함, 본 기획 대상은 8종).