

기맞기획 11기 기업 협약 프로젝트 2팀 'NKK 스튜디오' 제작

NKK 외전 8종 기획
세부 기획서

턴제 원정

NKK 스튜디오

팀장 박송호
부팀장 정승운
팀원 김규장
박도원
이예성

문서 최초 작성
20261023
박도원

문서 최종 수정
20261028
박도원

목차

개요 – 2P

1. 목차
2. 로그
3. 문서 계층

설계 기준 – 5P

1. 턴제 원정의 목표
2. 설계 우선순위

작품별 규칙 – 7P

1. 쥐테이커의 층과 회수
2. 쥐키스트던전의 엄폐와 겁

표현/리소스 – 9P

1. 화면과 행동 피드백

진행/영속성 – 10P

1. 재도전과 기록

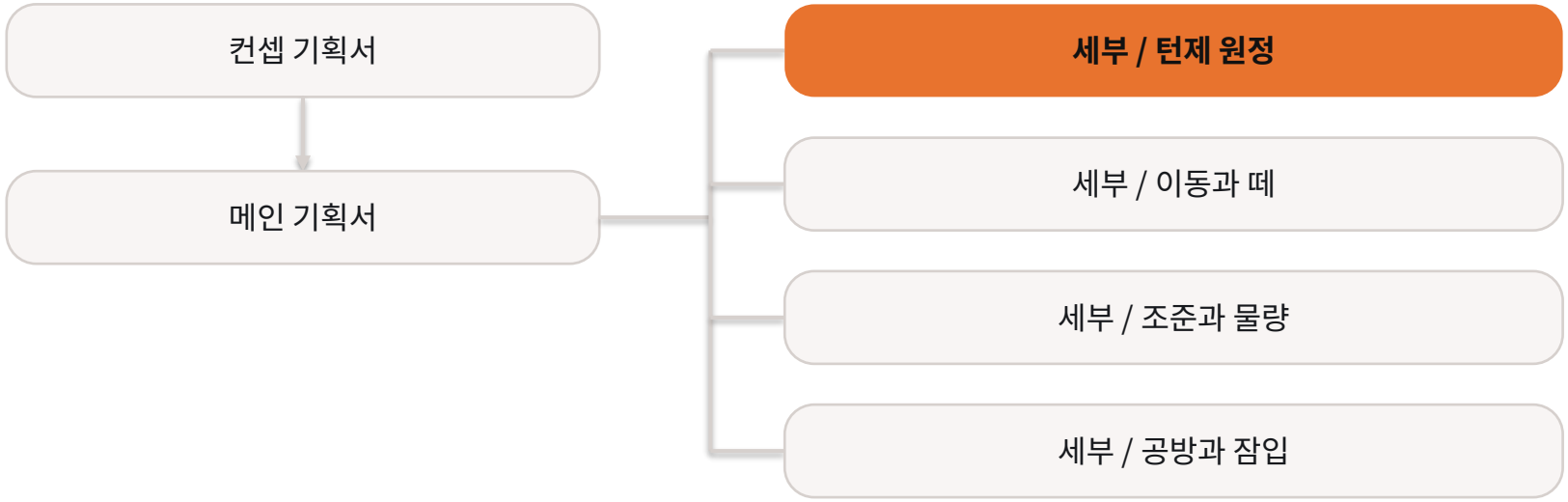
제작/검증 – 11P

1. 작업 순서와 인수 조건
2. 데이터와 통과 기준

개요 – 로그

순번	작성일	작성자	작성 내용	비고
1	2026-10-23	박도원	턴제 원정 설계 초안	앞 2종 규칙/표 작성
2	2026-10-26	박도원	예고, 가독성, 아트 보강	행동 속도와 발밑 UI 기준
3	2026-10-28	박도원	작품명 정리	Beat/Squad 코드 id 유지
4				
5				
6				

개요 – 문서 계층



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

설계 기준 – 턴제 원정의 목표

공통 기반과 코어 원칙을 받은 상태이며 이 파트의 콘텐츠/표현은 착수 전임

쥐테이커의 회수 판단과 쥐키스트던전의 엄폐/후퇴 판단을 각각 완결된 원정으로 구성할 예정임

5~10분

쥐테이커 MVP 목표

15~40분

던전 원정 목표

의도 메인의 고유 판단을 플레이 가능한 콘텐츠로 구체화함

근거 원본 01_쥐테이커.md § §2~14; 원본 02_쥐키스트던전.md § §3~16

설계 기준 – 설계 우선순위

턴의 가독성

예고와 실제 피해 시점을 분리함

손실의 예측

탈출, 후퇴, 전멸 비용을 미리 표시함

동료의 가치

꼬리와 파티 생존이 보상에 연결됨

작품별 규칙 – 쥐테이커의 층과 회수

대상	설계	판단 기준
입력/공간	방 하나=한 칸 / 한 행동=한 턴 / 시야 3칸	박자 판정 없이 방향 행동으로 진행함
턴 처리	플레이어/꼬리 → 예고 해소 → 적 → 바닥/경계	불가 행동의 턴 소비는 행동표로 고정함
맵	일반층 18~50방 / 주요 방만 벽	계단과 맨홀을 떨어뜨려 회수 동선 확보
위험	노림 → 예고 → 터짐 / 꼬리 최대 6	예고가 이동 대상을 추적하지 않게 함
보상/종료	맨홀 저금 / 잡힘 시 소지 치즈 상실	4구역 16층 끝 맨홀 탈출은 엔딩
최소 범위	구역 1의 일반 3층+보스 1층	전체 16층은 확장 단계로 분리함

작품별 규칙 – 쥐키스트던전의 엄폐와 겁

대상	설계	판단 기준
화면/편성	한 줄 측면에 4마리 / 전방 6칸	탐색/전투 화면을 나누지 않음
행동/엄폐	쥐마다 1회 / 사이 칸 가구만 검사	높은 엄폐 차단/낮은 엄폐 피해 ×0.5
겁/사망	겁 100: 각성 25% / 패닉 75%, 200: 기절	HP 0은 빈사, 재피격 사망 확률 0.5
귀환 손실	후퇴 전리품 −50%/겁 +15	전멸 전리품 전부 상실/사망 쥐 삭제
범위	영웅 6종/기술 24개 / 원정 방 4~8개	MVP 지역 1, 전체 지역/보스 각 4
조작/흐름	쥐, 기술, 대상 선택 / A 자동 전진	적 차례는 순차 연출 후 턴말 상태 처리

표현/리소스 – 화면과 행동 피드백

대상	설계	판단 기준
쥐테이커 UI	하트, 꼬리, 치즈, 남은 경계/예고 숫자	이동 가능 칸과 공격 위험을 우선 표시함
쥐테이커 아트	바닥 8장 256×216 / 예고 3장 / 의도 4종 64px	B1, B4, B5 명세 예산, PNG 계획
던전 UI/아트	발밑 HP/겁 100 눈금 / 기술 아이콘 24종 96px	S5/S8, 피해 예상값과 엄폐 결과 표시
던전 리깅	6직업×4기술+공통9=33자세 / 소품16개 128px	S4/S11, 그림과 각도 데이터 분리
연출	던전 FX 8종 각 4~6프레임 / 어두운 복도	S1 1024×720/바닥1024×420, 파츠 대비 확보
사운드	테이커 경보 BGM_Hurry / 던전 cover_hit/stress_up	사건 판정 순간 발음, BGM에 턴 판정 없음

진행/영속성 – 재도전과 기록

대상	설계	판단 기준
첫 판	테이커 안내 5개: 이동, 예고, 갉기, 구출, 맨홀	던전 첫 복도에 엄폐/파괴 비교 장면 배치함
성장	테이커는 치즈로 해금 / 던전은 모집/겁 회복	판내 증강과 영구 성장 분리함
내러티브	테이커 구출/16층 축하 / 던전 추모 기록	긴 컷신보다 행동 결과로 관계를 전달함
저장	beat_save_v1 / squad_save_v1 각각 1슬롯	명부, 기록, 성장 보존, 사망 복구 중복 방지
설정/언어	Product Name 분리 / BGM, SFX, 언어 설정	11/12계열 String 키, en 공란은 ko 대체

제작/검증 – 작업 순서와 인수 조건

1

최소 원정

테이커 4층/던전 짧은 원정을 연결함

2

정보 연결

예고, 엄폐, 겁, 결과 UI를 결합함

3

영속 검수

저금, 후퇴, 사망 후 재실행을 확인함

제작/검증 – 데이터와 통과 기준

대상	설계	판단 기준
테이커 층 표	rooms, cheese_mul, alarm_steps, enemy_budget	검수 시드마다 계단/맨홀 도달 확인
테이커 전투	move_every, windup, Atk shape	노림 직후 두 행동 이내 회피 경로 확보
던전 복도	RoomTemplate, Fill, Length	100시드의 첫 3칸 안전/엄폐 배치 검사
던전 전투	deathblow, stress, cover_low	200전투 분포 기록, 겁/사망 경계값 검사
공통 인수	성공, 실패, 재시작, 저장 후 재진입	모든 경로에서 중복 보상과 입력 잠김 0건