

기맞기획 11기 기업 협약 프로젝트 2팀 'NKK 스튜디오' 제작

NKK 외전 8종 기획
세부 기획서

이동과 때

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. 이동과 떼의 목표
2. 설계 우선순위

작품별 규칙 – 7P

1. 쥐코파크의 떼 퍼즐
2. 쥐마무스메의 점프와 시간

표현/리소스 – 9P

1. 움직임과 길의 표시

진행/영속성 – 10P

1. 입문과 반복 동기

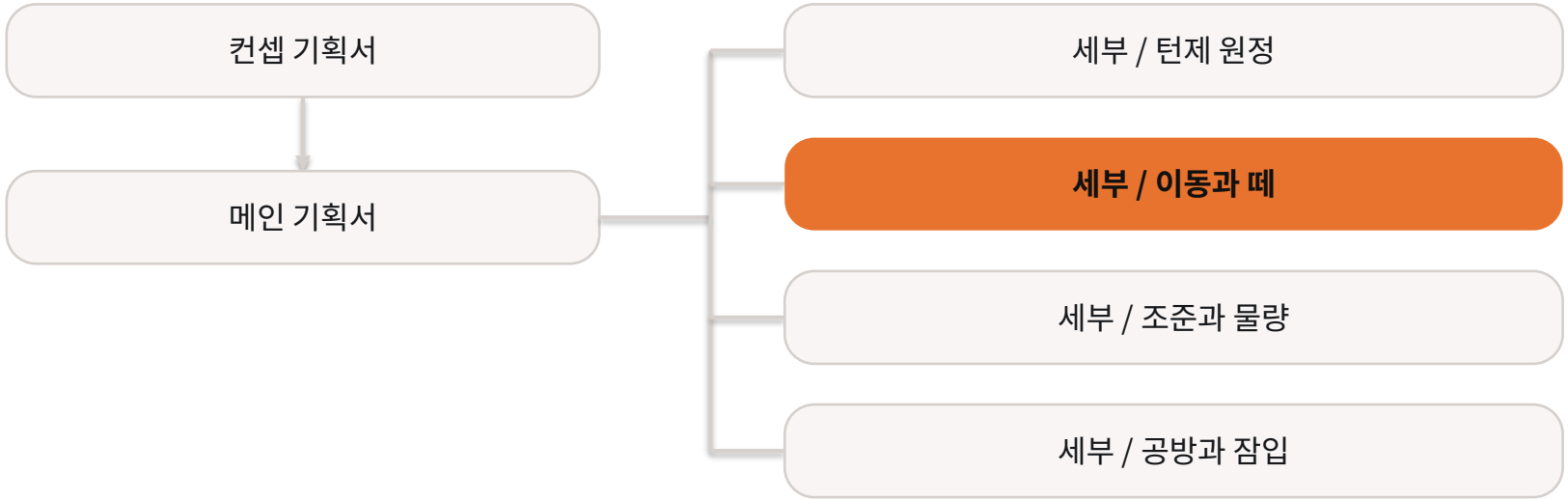
제작/검증 – 11P

1. 작업 순서와 인수 조건
2. 맵과 조작 인수 기준

개요 – 로그

순번	작성일	작성자	작성 내용	비고
1	2026-10-23	박도원	떼 플랫포머 설계 초안	쥐코파크 이동/구출 규칙
2	2026-10-26	박도원	조작/칸 점프 기준 작성	키 축소, 5줄, 90초 상한
3	2026-10-28	박도원	쥐코파크 이름 정리	Escape 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 – 이동과 떼의 목표

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

쥐코파크는 동료로 길을 만들고 쥐마무스메는 이동 타이밍으로 길을 통과하도록 설계할 예정임

3~6분

쥐코파크 일반 스테이지 목표

90초

쥐마무스메 상한

의도 메인의 고유 판단을 플레이 가능한 콘텐츠로 구체화함

근거 원본 03_쥐코파크.md § §4~14; 원본 06_쥐마무스메.md § §3~13

설계 기준 – 설계 우선순위

즉시 이해

지금 가능한 키만 머리 위에 표시함

회복 기회

흩어진 떼 회수와 기절 중 스킬을 허용함

통과 가능한 맵

정적 길 막힘과 동적 위험을 분리함

작품별 규칙 – 쥐코파크의 떼 퍼즐

대상	설계	판단 기준
이동	속도7, 점프2.5타일, 코요테0.1초, 버퍼0.12초	직접 계산 이동으로 모서리 판정 유지
명령	E 갉기0.35초/구출0.5초 / Q 탑/다리 / F 총공격	벽과 낭떠러지 조건으로 Q 형태 결정
떼	기본 최대12 / i번째는 i×0.12초 전 위치 추종	밀기 힘=1+떼 수, 총공격 쿨2.5초
피격/보스	하트−1/떼 1/3 흩어짐 / 보스는 총공격/기믹	낙하/피격 후 체크포인트 복귀 연결
맵	6구역×6=36개 / MVP 1구역 5개+보스	입문 구출 → 탑 → 다리 → 복합 기믹
수집/출구	스테이지당 서류3/체크포인트≥1	구출 목표≤우리 총원, 출구까지 길 보장

작품별 규칙 – 쥐마무스메의 점프와 시간

대상	설계	판단 기준
입력	방향키/WASD / 마지막 입력 우선 / 예약1개	0.12초 점프+약0.147초 대기
공간	5줄, 가로64px, 세로112px / 구간640px	직전 출구부터 BFS로 연결된 가구만 채택
충돌	NPC/보스 접촉2초 기절 / 이후0.75초 보호	카메라는 계속 진행, 스킬로 기절 해제 가능
위험	20초부터 보스 / 등장 예고1.2초	유한 레일/관성 반전의 틈으로 통과
종료	왼쪽 화면 밖 이탈 / 85초 최종 가속	89~90초 여유를 닫아 상한 보장
스킬	치즈4~6개로 쥐5종 충전 / Space/Shift	기본 능력 동일, 고유 스킬만 차등 적용

표현/리소스 – 움직임과 길의 표시

대상	설계	판단 기준
쥐코파크 타일	128px 20조각/구역/배경1920×1080 3겹	E1/E2 예산, 이음새와 시차 투명도 검수
쥐코파크 자세	오르기, 기기, 밀기, 탑, 다리, 흩어짐, 착지 7종	E9 각도 데이터, 5조각 리그 비율 보존
쥐코파크 UI	키 아이콘48px / 하트, 떼, 서류3칸, 밀기 N/W	가능 행동만 표시, 총공격 쿨 확인
쥐마무스메 아트	쥐5, 사람5, 보스3, 가구11종 / 내장84장 예산	명세 기반 추정, 게임 원본 실물 미확인
쥐마무스메 연출	발 y 정렬 / 그림 점프22px와 충돌좌표 분리	HUD 고정, 왼쪽150px 위험 경고
사운드	코파크 구출/명령 효과 / 마무스메 BGM2곡	Lab에서40초 후 Hurry, 보스 경고 우선

진행/영속성 – 입문과 반복 동기

대상	설계	판단 기준
코파크 입문	우리1개 구출 후 탑으로 출구 높이 극복	조작과 동료 가치의 학습 장면으로 설계함
코파크 보상	별/치즈 / 하트, 떼, 총공격 성장/스킨	escape_save_v1에 진행, 성장, 기록 저장
마무스메 입문	첫 구간 NPC0, 가구2, 치즈2, 가운데 빈길	안전 구간에서 한 칸 입력을 익힘
마무스메 결과	거리, 생존시간, 치즈, 스킬 횟수/종료 이유	nkk_jwigeon_v1에 쥐별 최고 기록만 보존
서사/엔딩	코파크 동료 탈출 / 마무스메 기록 재도전	마무스메 영구 성장/별도 스토리 엔딩 제외
설정/언어	정지, 재시작, 음악 / 마무스메 포커스 정지	Escape 13계열 ko/en, 웹은 한국어 우선

제작/검증 – 작업 순서와 인수 조건

1

조작 시험

한 칸, 점프, 추종을 시험 방에서 확정함

2

위험 배치

구역1과1000개 러너 구간을 검사함

3

플레이 검수

구출, 스킬, 결과, 재시작까지 확인함

제작/검증 – 맵과 조작 인수 기준

대상	설계	판단 기준
코파크 StageChecks	PlayerStart, Exit, Docs3, Checkpoint, Bounds	필수 구성과 구출 인원 위반0건
코파크 떼	탑4마리1.8유닛 / 다리5마리3유닛	시험 방 통과/흩어진 쥐3초 내 합류 목표
마무스메 길	연속1000구간 BFS / 이동 경로 충돌 검사	정적 가구로 막힌 연결0건
마무스메 종료	85초 스킬 사용/영구 돌진 시험	90초 초과 생존 불가/접촉 즉사 없음
난이도 기록	생존시간/기절 횟수/스킬 횟수 기록	숙련자70~90초는 체감 목표로 별도 검증