

기맞기획 11기 기업 협약 프로젝트 2팀 'NKK 스튜디오' 제작

NKK 외전 8종 기획
세부 기획서

조준과 물량

NKK 스튜디오
팀장 박송호
부팀장 정승운
팀원 김규장
박도원
이예성

문서 최초 작성
20261026
박도원

문서 최종 수정
20261028
박도원

목차

개요 – 2P

1. 목차
2. 로그
3. 문서 계층

설계 기준 – 5P

1. 조준과 물량의 목표
2. 설계 우선순위

작품별 규칙 – 7P

1. 쥐그리버드의 구조 파괴
2. 쥐돌깨기의 성장과 하강

표현/리소스 – 9P

1. 조준 화면과 연쇄 연출

진행/영속성 – 10P

1. 별과 생존 기록

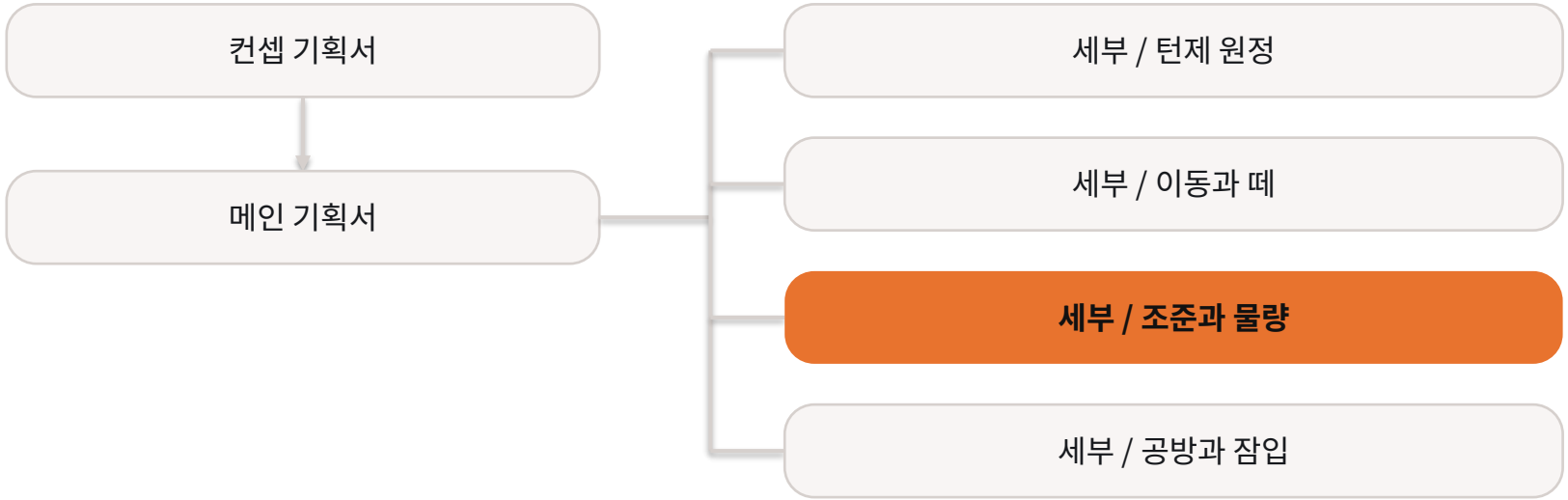
제작/검증 – 11P

1. 작업 순서와 인수 조건
2. 종료와 성능 검수

개요 – 로그

순번	작성일	작성자	작성 내용	비고
1	2026-10-26	박도원	물리/벽돌 규칙 초안	조준, 합체, 성장 조건
2	2026-10-26	박도원	쥐돌깨기 성장 수치 보정	시작3마리/체력 곡선/턴 치즈
3	2026-10-28	박도원	쥐그리버드 명세 정리	스테이지, 실패, 재사용 범위
4				
5				
6				

개요 – 문서 계층



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

설계 기준 – 조준과 물량의 목표

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

발사한 쥐의 잔류 위치와 발사각이 다음 선택을 바꾸도록 합체, 반사, 성장 규칙을 설계할 예정임

5개

쥐그리버드 스테이지

500마리

쥐돌깨기 성능 검수 규모

의도 메인의 고유 판단을 플레이 가능한 콘텐츠로 구체화함

근거 원본 04_쥐그리버드.md § §2~11; 원본 05_쥐돌깨기.md §5 프로토 반영/ § §6~12

설계 기준 – 설계 우선순위

조준 결과

첫 발사의 궤적과 충돌을 읽게 함

누적 선택

합체 위치/쥐 수/증강 소비를 비교함

종료 보장

물리 안정과 전원 착지를 판정함

작품별 규칙 – 쥐그리버드의 구조 파괴

대상	설계	판단 기준
입력/카메라	드래그170px 최대 / 비행 클릭/Space 스킬	조준 줌아웃/최신 쥐 추적/Z 전체 보기
합체	반지름55, 70, 90, 115, 142, 175 / 같은 등급 접촉	16단계 팽창, 1.6초 내 재합체 연쇄
건물	기둥, 막대, 핀 / 대각선 보강 유무	90회 사전 안정화 후 피해 활성화
승패	사람 전원 기절 성공 / 탄 소진 후 실패 검사	정지1.5초 또는 마지막 발사15초 기준
맵 전개	1-1 사각 / 1-2 보강/구덩이 / 1-3 강철	1-4 협곡/3동 / 1-5 요새/경비대장
발사 예산	스테이지별 쥐 6, 7, 10, 16, 16마리	폭7680~15360/높이2700px 기준

작품별 규칙 – 쥐돌깨기의 성장과 하강

대상	설계	판단 기준
판/입력	7칸×9줄/70px / 드래그 최소각8°	첫 착지 x가 다음 발사 위치
턴	0.07초 간격 발사 / 전원 착지 후 하강	9번째 줄 도달 실패, 받침대/목숨 없음
보정 수치	시작3마리 / HP=t×1.075^t / 턴 치즈+10	벽돌 보상=생성 턴, 단단한 벽돌×2
쥐 뽑기	10치즈 / 등급확률50, 27, 13, 6, 3, 1%	피해1~6, 30회 전설 이상 천장 기본값
증강	쥐 비용 round(10×1.5^n), n=0부터	낮은 등급/오래된 순 소비, 최소1마리 보존
시간 단축	F 배속2/4배 / Space 회수 / Q/E 성장	성장과 3택1 증강은 턴 사이에만 허용

표현/리소스 – 조준 화면과 연쇄 연출

대상	설계	판단 기준
쥐그리버드 HUD	남은 사람/대기 쥐/등급 사다리/미니맵	드래그 궤적과 현재 시야 틀 표시
쥐돌깨기 HUD	중앙490×630 경기장 / 양옆 쥐/증강	첫 반사 예고/소비 쥐 목록 표시
리그/캐시	원본 5조각 / 그리버드 회전 고정	돌깨기 종, 등급, 자세별 오프스크린 캐시
공통 아트	신규0장 / ui_plank, ui_tile, 균열, 파편 재사용	PNG 원본 크기 유지, 참조 파일 목록 별도 확정
효과/소리	합체/첫 타격/착지 스킬별 표시 / 합성 Sfx	돌깨기 BGM_Floor_Pharma, 연타 소리 과밀 제한
생산 규격	Canvas1280×720 / 독립 HTML에 자산 내장	명명은 원본 경로 유지, 굽기 후 누락 검사

진행/영속성 – 별과 생존 기록

대상	설계	판단 기준
그리버드 입문	첫 스테이지 사각 프레임 옆면 공략	같은 등급 접촉을 한 번 유도함
그리버드 보상	별1=클리어 / 별2, 3=점수40%, 70%	남은 쥐당1000점, nkk_jugri_v1 저장
돌깨기 입문	조준/첫 착지/회수 순서 안내	첫 턴 후 Q뽑기, 비용 충족 시 E안내
돌깨기 결과	최고 턴/파괴 벽돌, 치즈, 최고 등급	nkk_judol_v1 최고 턴, 판내 성장 초기화
서사/끝	연구소 파괴/기절 중심 코믹 표현	그리버드5스테이지 완료/돌깨기 무한 턴 생존
설정/언어	R재시작, Esc정지, M음악 / 저장 예외 처리	한국어 우선, 웹 다국어는 이번 범위 제외

제작/검증 – 작업 순서와 인수 조건

1

판정 구현

물체 핀, 반사, 합체를 독립 검증함

2

콘텐츠 연결

5스테이지와 턴 성장표를 연결함

3

플레이 인수

성공, 실패, 재시작, 별 기록을 확인함

제작/검증 – 종료와 성능 검수

대상	설계	판단 기준
그리버드 도달	최원거리 목표까지 사거리 여유30%	5스테이지 각각 실제 클리어 경로 확보
그리버드 연쇄	복귀 중 스킬은 재발동 금지 / 접촉쿨1초	무한 연쇄/초기 자붕괴/종료 누락0건
돌깨기 반사	면, 모서리, 고속 이동을 분할 계산	입사/반사 일치, 벽돌 관통0건
돌깨기 균형	무작위/조준 봇 각각20판 생존 턴 비교	39~58턴은 과거 참고, 신규 보장값 아님
돌깨기 성능	500마리 동시 비행 60fps 목표	종료 후 캐시/판 상태 초기화 확인