

기맞기획 11기 기업 협약 프로젝트 2팀 'NKK 스튜디오' 제작

NKK 외전 8종 기획
세부 기획서

공방과 잠입

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. 공방과 잠입의 목표
2. 설계 우선순위

작품별 규칙 – 7P

1. 쥐물뿌수기의 낙하 공방
2. 쥐트맨의 관찰과 사고

표현/리소스 – 9P

1. 카메라와 상태 연출

진행/영속성 – 10P

1. 목표, 기록, 서사

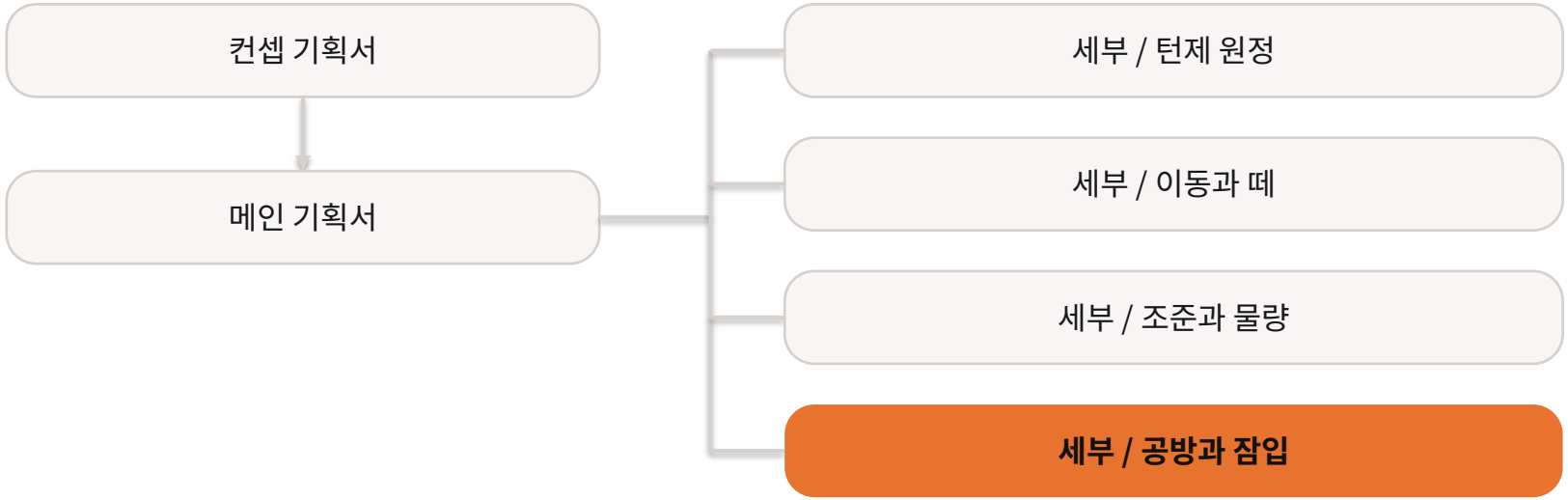
제작/검증 – 11P

1. 작업 순서와 인수 조건
2. 경계 조건과 데이터

개요 – 로그

순번	작성일	작성자	작성 내용	비고
1	2026-10-26	박도원	낙하 공방 설계 작성	공중 완파, 막힘, 지원 필살기
2	2026-10-27	박도원	잠입 일과/사고 설계 작성	4층, 감지, 사고5종 기준
3	2026-10-28	박도원	잠입 화면, 소리, 기록 명세	원본 효과음과 독립 실행 계획
4				
5				
6				

개요 – 문서 계층



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

설계 기준 – 공방과 잠입의 목표

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

쥐물뿌수기는 자원과 타이밍으로 위기를 넘기고 쥐트맨은 관찰한 일과에 맞춰 사고를 준비하도록 설계할 예정임

3개

쥐물뿌수기 목숨

5종

쥐트맨 사고 경로

의도 메인의 고유 판단을 플레이 가능한 콘텐츠로 구체화함

근거 원본 07_쥐물뿌수기.md § §5~14; 원본 08_쥐트맨.md § §18~23 (초기 § §5, 7, 8보다 후기 개정 우선)

설계 기준 – 설계 우선순위

공방의 비용

검기/방어 소비로 무한 방어를 막음

관찰의 가치

일과를 알수록 준비 위치가 분명해짐

평가의 분리

성공과 깨끗한 실행의 별을 분리함

작품별 규칙 – 쥐물뿌수기의 낙하 공방

대상	설계	판단 기준
입력/선택	Z점프, X베기, C방어, Space필살기	플레이어는 사무라이쥐, 지원8종만 선택
베기/검기	최대100 / 1회8 / 간격0.18초 / 휴식24초당	일반 피해1, 강화층0.8, 빗나감도 소비
방어/받아치기	최대100 / 유지18초당 / 일반충돌38	시작0.18초 내 받아치기15소모/검기+25
낙하	층=min(14,6+floor((w−1)×0.8))	HP=min(8,2+floor((w−1)/3)), w≥4 강화층
피격/회복	건물 아래1초 막힘 시 목숨−1 / 공중 완파 추가점프	피격 건물은 보상 없이 제거, 목숨0 종료
필살기	100충전 소비 / 자기 충전 금지 / 연구소ID 고정	번개는 후기 최대8층 파괴안, 무기한 생존 모드

작품별 규칙 – 쥐트맨의 관찰과 사고

대상	설계	판단 기준
공간/입력	4층76×28칸 / 이동/벽천장 / E 상황행동 / ↓탈출	Tab 일과/머리 위 E 진행/물건1개 운반
감지	거리/누적 노출에 비례 / 벽/가구 가림	평소 ?/!만 표시, 시야 도형은 검수용
일과/종료	18시 시작, 1초=1분 / 23시 퇴근 시작	출입문 통과 또는 하트0 실패, 엄격한5분 상한 없음
관찰	8칸/가림 없이3초 관찰 시 일과 공개	은신 중 관찰 불가, 공개 내용은 재도전 유지
사고 준비	계단 얼음1초 / 가스통1.5초 / 커피1초	원심분리기3초 / 감전 물1초+전선2초
방해/탈출	보이는 흔적4초 청소 / 비대상6초 기절/함정 소모	대상 사고 후 쥐구멍 탈출 성공, 숨은6번 제외

표현/리소스 – 카메라와 상태 연출

대상	설계	판단 기준
공방 화면	상하 추적/HUD 고정 / 검기, 방어, 막힘1초, 추가점프	낙하 연구소1개, 층64px/폭364px
공방 자산	신규0 / 그림58장/BGM_Hurry1곡 내장 예산	5조각 리그/참격 PNG→WebP, 각도 비율 유지
잠입 화면	가로/세로 추적 / 준비표, 일과표, 현재 운반물	사고1.5초 후 탈출 안내, 정보는 화면 고정
잠입 자산	그림84장, SFX25, BGM2곡 내장 예산	원본Jua 글꼴, 소리 실패 시 합성음 대체
리깅/연출	사무라이 참격/지원 컷인 / 걷기, 천장, 별 회전	그림 회전과 충돌 판정을 분리함
사운드 상태	공방 명중/받아치기 / 잠입 Lab→Hurry	추격/퇴근30분 전 전환, 정지/결과에서 멈춤

진행/영속성 – 목표, 기록, 서사

대상	설계	판단 기준
공방 입문	첫 연구소에서 베기, 휴식, 방어, 받아치기 안내	지원 카드에 일반 능력 동일/필살기 차이 표시
공방 기록	점수, 층, 생존시간, 최대콤보 / 지원별 최고점	nkk_kirubiru_v1, 영구 성장/시간 엔딩 없음
잠입 입문	임무 카드/일과 ???/첫 관찰 진행 막대	실패해도 연 일과 유지로 다음 판 준비 지원
잠입 평가	성공 / 설치/발동 때 미발견 / 발견0/비대상기절0	별3개, 최단시각, 사고도감5종 저장
잠입 서사	boss_mad 일과/원본 대사/사고 반응	내러티브는 동선과 관찰 정보로 전달함
저장/설정	nkk_jwitman_v1 / Esc, R, M / 포커스 정지	한국어 우선, 저장 차단 시 플레이 지속

제작/검증 – 작업 순서와 인수 조건

1

코어 장면

막힘, 받아치기, 감지, 관찰을 분리 구현함

2

판 연결

지원8종/사고5종과 성공/실패를 연결함

3

배포 검수

저장, 재시작, 오프라인 내장을 확인함

제작/검증 – 경계 조건과 데이터

대상	설계	판단 기준
공방 타이머	막힘0.992초 무피해/1초 피해 / 받아치기0.18초	연속 입력으로 막힘 시간이 초기화되지 않음
공방 지원	8종 개별 검사/발동 당시 연구소ID 추적	다음 건물로 잔여 피해/충전 누출0건
잠입 감지	증가율=배율×(1+0.5×노출)/(0.25+0.15×거리^2)	뒤쪽 원 감지/가구 앞/뒤/위/천장 각각 검사
잠입 일과/함정	routine at, act, dur, hooks / 사고5종 경로	대상 아닌 NPC, 청소, 퇴근 동선도 검사
공통 인수	성공/실패 후 정지/재시작/저장 차단 시험	입력 잠김/중복 보상/외부 파일 요청0건