

기맞기획 11기 기업 협약 프로젝트 2팀 'NKK 스튜디오' 제작

NKK 외전 8종 기획
메인 기획서

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

목표 재확인 – 5P

1. 핵심 설계 착수 조건
2. 완결된 한 판의 기준

핵심 메카닉스 – 7P

1. 규칙과 목적의 연결
2. 시간 처리의 분기

구현 구조 – 9P

1. 공통 코드의 경계
2. 기술 선택과 책임
3. 데이터 계약

제작 요건 – 12P

1. 핵심 구현 준비물

리소스 – 13P

1. 본편 재사용 예산
2. 규격과 신규 제작 범위
3. 생산과 검수 절차

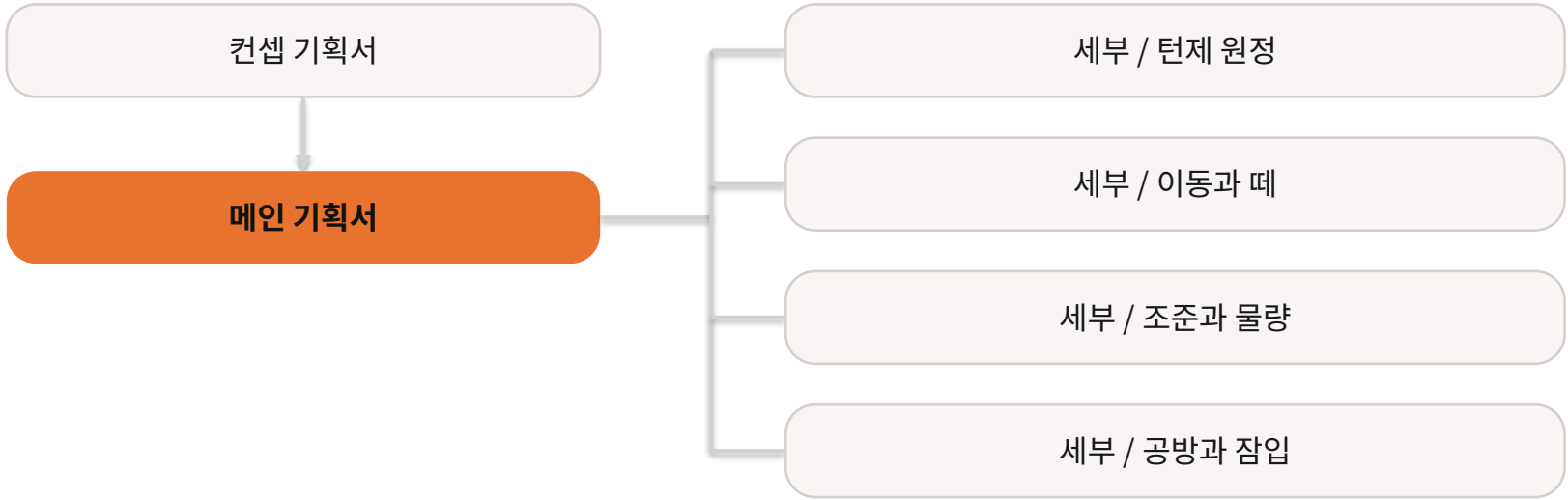
검증 계획 – 16P

1. 수치 결정과 미해결 항목
2. 구현 순서와 완료 조건
3. 작품별 세부 인계

개요 – 로그

순번	작성일	작성자	작성 내용	비고
1	2026-10-23	박도원	공통 기반/앞 3종 규칙 작성	코어 구현 기준
2	2026-10-26	박도원	물리/아케이드 4종 규칙 작성	04~07의 수치/종료 조건
3	2026-10-27	박도원	잠입 규칙 작성	시간, 감지, 일과 결정
4	2026-10-28	박도원	시리즈 규칙 정리	개별 기획과 발표자료 연결
5				
6				

개요 – 문서 계층



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

목표 재확인 – 핵심 설계 착수 조건

상위 결정

8종의 판단 축과 재사용 원칙을 받음

남은 설계

상태 전이, 표, 저장 경계를 정해야 함

검증 범위

앞 3종은 Unity 이행 가능성을 점검함

목표 재확인 – 완결된 한 판의 기준

작품마다 입력, 위험, 보상, 종료를 연결하고 재시작 때 판 상태를 초기화해야 함

8종

한 판 완결

0건

다른 작품 저장 오염

3종

Unity 이행 설계

의도 화면만 있는 프로토가 되지 않게 인수 조건을 고정함

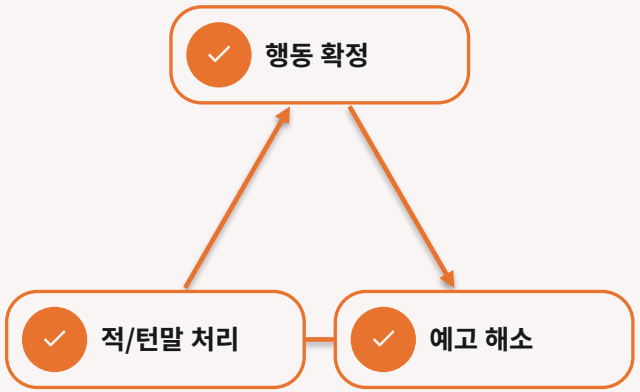
근거 원본 00_외전 공통 제작 기반.md § §1~5/11

핵심 메카닉스 – 규칙과 목적의 연결

대상	설계	판단 기준
예고와 가림	턴 예고 / 경계 게이지 / 등장 경고	회피/은신 선택의 근거 제공
쥐의 자원화	꼬리 / 떼 / 합체 / 증강 재료	수량과 위치의 선택 가치 확보
위험/보상	탈출 저금 / 원정 후퇴 / 기록 도전	실패가 다음 선택에 정보 제공
환경 활용	갉기/밀기 / 엄폐 / 사고 준비	연구소 오브젝트의 기능화

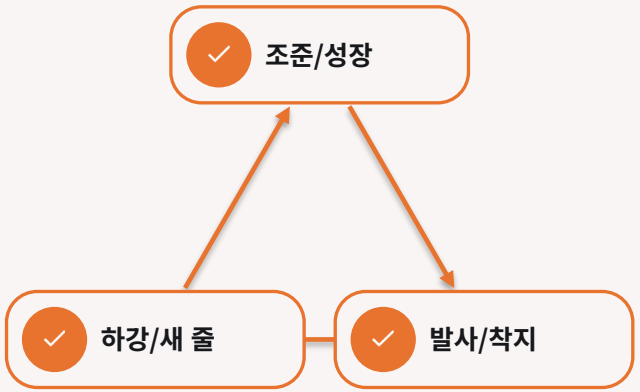
핵심 메카닉스 – 시간 처리의 분기

턴제 / 쥐테이커/던전



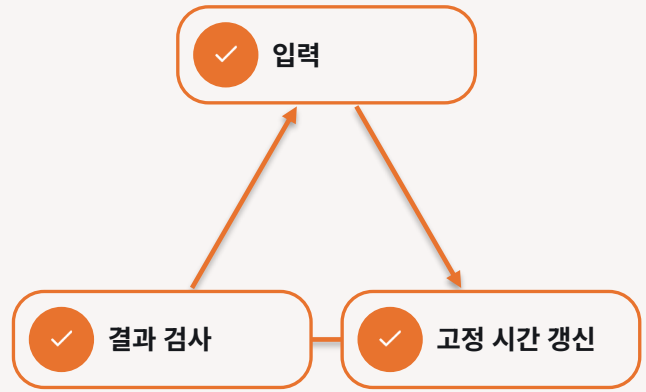
플레이어의 판단 대기 중 시간 정지함

일제 발사 / 쥐돌깨기



전원 착지 또는 회수 후에만 하강함

실시간 / 나머지 작품



일시정지 시 타이머와 물리도 정지함

구현 구조 – 공통 코드의 경계



구현 구조 – 기술 선택과 책임

대상	설계	판단 기준
쥐그리버드	Matter.js의 물체/핀 연결 사용	사각 프레임 붕괴와 합체 팽창
쥐돌깨기	원/사각형 반사 직접 계산	수백 쥐의 정확한 반사와 캐시
쥐코파크	KinematicMover + TrailBuffer	떼 추종과 점프/벽 판정 분리
쥐테이커 / 던전	RoomGraph + 시드 난수	재현 가능한 층/복도 생성
쥐트맨	방 노드, 일과, 가림 검사 분리	동시 진행 중 관찰/함정 결합

구현 구조 – 데이터 계약

대상	설계	판단 기준
본편 참조	code_id/원본 id로 연결함	본편 수치의 중복 복사 금지
외전 표	한글명 / 키 / 자료형 / 데이터 행	변환 오류 시 해당 JSON 생성 중단
핵심 상태	seed, phase, elapsed, result 분리	결과 확정 뒤 보상 중복 지급 금지
문자열	Beat 11 / Squad 12 / Escape 13 계열	Loc.Load 이후 Append 순서 유지
영속 경계	판 상태와 기록/해금을 분리함	게임별 키/Product Name 분리

제작 요건 – 핵심 구현 준비물

웹 최소판 8종

기반

표 변환/리그 미리보기를 준비함

- 자산 참조 목록
- 오류 검사

규칙

시드, 수치, 종료 조건을 작성함

- 작품별 Config
- 검수용 고정 장면

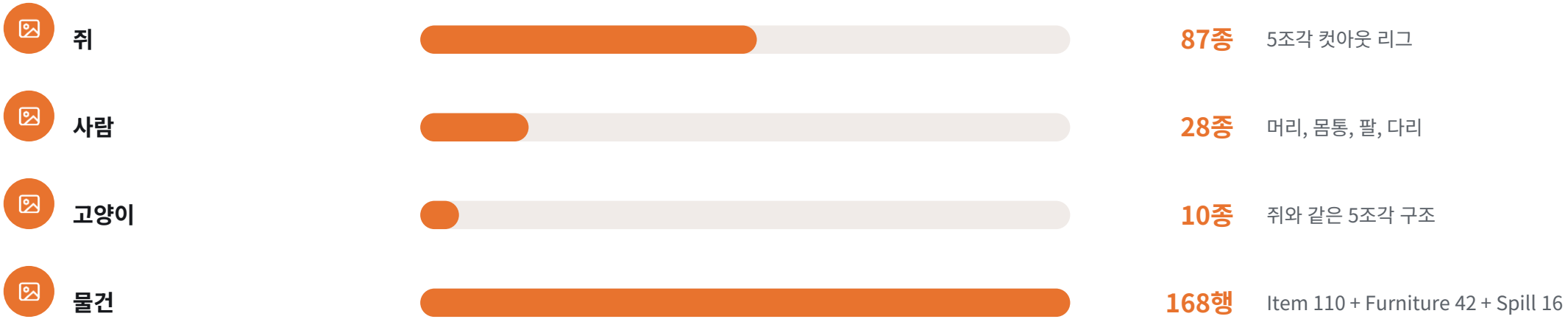
표현

필수 화면과 음원을 연결함

- 시작, 플레이, 결과
- 판정 우선 UI

리소스 – 본편 재사용 예산

종/행 수는 파일 수와 다르므로 제작 전 자산 매핑이 필요함



리소스 – 규격과 신규 제작 범위

대상	설계	판단 기준
공통 기준	원본 PNG/피벗 유지 / 웹 1280×720	Unity 1920×1080 기준 대응
쥐테이커	바닥 8장 256×216 / 의도 4종 64px	요청 B1/B5 명세 기준
쥐키스트던전	소품 16개 128px / 기술 아이콘 24개 96px	요청 S4/S5 명세 기준
쥐코파크	구역당 타일 20조각 128px / 배경 3겹	E1 합산/E2 1920×1080
04~07	신규 그림 0 목표 / 본편 필요한 것만 선별	명세상 재사용 계획, 실물 수 미확인
쥐트맨	그림 84/SFX 25/BGM 2 참조 예산	후기 문서 값, 실물 계수 전 추정

리소스 – 생산과 검수 절차

1

기준 시트

본편 비율, 색, 피벗을 먼저 고정함

2

시트 제작

B, S, E 요청 ID별로 제작함

3

절단/명명

투명 PNG와 리그 각도를 분리함

4

연결 검수

이음새, 알파, 실제 표시 크기를 확인함

검증 계획 – 수치 결정과 미해결 항목

대상	설계	판단 기준
쥐돌깨기	HP=t×1.075^t, 시작 3마리, 턴 치즈 +10	후기 보정안 채택, 생존 턴은 재측정
쥐물뿌수기	번개는 최대 8층 직접 파괴안 채택	§10 약화안과 충돌, §14 후기 기준
쥐트맨	23시 퇴근 시작 후 출입문 통과 실패	엄격한 300초 즉시 종료로 오해 금지
쥐테이커	MVP 한 판 5~10분 목표	PPT p.4 우선, 16층 전체 시간 별도 측정
공통 자산	기획 폴더에 게임 원본 이미지/음원 없음	실측 파일 수는 제작 착수 시 재확인

검증 계획 – 구현 순서와 완료 조건

1

공통 기반

누락 id/파일 참조 0건 확인함

2

최소판

입력부터 성공/실패까지 연결함

3

회귀 검사

재시작/저장 격리/정지를 확인함

4

이행 설계

앞 3종 Title, Lobby, Run 씬을 대응함

검증 계획 – 작품별 세부 인계

대상	설계	판단 기준
세부 1 / 턴제 원정	쥐테이커 / 쥐키스트던전	턴, 엄폐, 겁, 해금, 원정 손실
세부 2 / 이동과 떼	쥐코파크 / 쥐마무스메	맵, 점프, 추종, 보스, 기록
세부 3 / 조준과 물량	쥐그리버드 / 쥐돌깨기	합체, 반사, 성장, 종료, 성능
세부 4 / 공방과 잠입	쥐물뿌수기 / 쥐트맨	자원, 사고, 일과, 평가, 연출