NKK 외전 8종 기획 — 메인기획서

> 재구성 기획서 (역설계) / 작성 기준 시점: 2026-10-23 (프로젝트 시작 시점) / 문서 버전: Ver 0.1 프로젝트 ID: P026 / 근거 수준: B / 작성: Claude (재구성) 이 문서는 결과물과 제작 기록으로부터 기획 의도를 역추정해 당시 작성한 것처럼 재구성한 것이다. 확인된 사실과 추정을 [근거]/[추정] 태그로 구분한다.

1. 핵심 메카닉스

시리즈 공통 메카닉스를 "시리즈를 관통하는 설계 원칙" 단위로 나눈다. 작품별 메카닉은 03 문서에서 다룬다.

가시성 있는 위험 (예고, 시야, 경계)

- 의도(Why): 적의 공격을 플레이어가 읽고 피할 수 있게 해 "내가 틀렸다"는 느낌이 들게 한다.
- 설계(How): 작품마다 방식은 다르나 "예고 후 발동"이 공통이다. 쥐테이커는 노림→예고 칸→터짐 3단계(두 걸음 안에 피함), 쥐키스트던전은 파티 자리에 예고를 깔고 다음 적 페이즈에 터짐, 쥐코파크는 고양이 경고 원, 쥐트맨은 시야 부채꼴+경계 게이지(바로 앞 0.4초, 6칸 1.7초에 가득). 예고 위치는 시작 순간 고정해 따라가지 않는다.
- 필요(What): 본편 `FX_CatWarn` 그림, 적 표 `windup/move_every`.
- 작업 방법: 적 표에 예고 턴 수를 두고 프로토에서 "피할 수 있는가"를 확인한다.
- 완료 기준: 사용자가 "미리 공격이 깔림"이라고 느끼지 않는 템포.
- 리스크/대안: 너무 쉬워질 수 있음 → 적 `move_every`와 예고 턴으로 조정.
- 근거: [근거: 01_쥐테이커.md §6-1, 02_쥐키스트던전.md §6-1, 03_쥐코파크.md §7-1, 08_쥐트맨.md §5]

떼, 꼬리, 합체 (쥐를 자원으로)

- 의도(Why): 쥐 개체가 스킬 슬롯이 아니라 "쌓이는 자원"이어서 쥐 떼 판타지가 살아난다.
- 설계(How): 쥐테이커는 구출한 쥐가 꼬리 줄이 되어 하트 겸 보너스(최대 `tail_max` 6), 쥐코파크는 떼 최대 12+성장으로 탑, 다리, 밀기, 총공격, 쥐그리버드는 같은 등급 접촉 시 합체(몸 반지름 55→175), 쥐돌깨기는 치즈 10으로 쥐 1마리 뽑아 발사 줄이 길어짐(수백 마리 목표). 맞으면 줄/떼가 줄어드는 감점 규칙이 같이 붙는다.
- 필요(What): 본편 쥐 리그, 등급 6단계, 가챠 확률표.
- 작업 방법: 수량 곡선(치즈→쥐 수)을 자동 플레이로 확인한다.
- 완료 기준: 판 후반에 쥐 수가 늘어나는 체감이 있으면서 판이 끝나는 곡선.
- 리스크/대안: 쥐돌깨기 처음 안(체력=턴)은 쥐 수가 턴²로 늘어 끝나지 않음 → 체력 곡선을 턴×1.075^턴으로 수정(프로토 6판 자동 플레이 근거).
- 근거: [근거: 01_쥐테이커.md §5-2, 03_쥐코파크.md §5, 04_쥐그리버드.md §4, 05_쥐돌깨기.md §5~6]

익스트렉션 판단 (더 갈까, 나갈까)

- 의도(Why): 위험 대비 보상 판단을 판 구조에 넣어 한 판에 서사를 만든다.

- 설계(How): 쥐테이커는 계단(다음 층, 배율 증가)과 맨홀(저금)을 서로 반대편에 배치, 잡히면 들고 있던 치즈 전부 상실. 쥐키스트던전은 후퇴 시 전리품 50% 상실+겁 +15, 전멸 시 전부 상실/죽은 쥐 영구 삭제. 쥐트맨은 시계 5분(게임 내 1초=1분)이 퇴근 시각에 닿으면 실패.
- 필요(What): 층/원정 표(`alarm_steps`, `cheese_mul`), 저금 상태.
- 작업 방법: 층 깊이별 보상 곡선을 표에 두고 플레이 테스트 뒤 조정.
- 완료 기준: 맨홀을 선택하는 판과 더 내려가는 판이 모두 합리적으로 갈린다.
- 리스크/대안: 한쪽이 지배 전략이 되면 `cheese_mul`/경계 걸음 조정.
- 근거: [근거: 01_쥐테이커.md §2/§7, 02_쥐키스트던전.md §2/§9, 08_쥐트맨.md §7-1]

쥐다운 행동 (갉기, 밀기, 벽타기)

- 의도(Why): 쥐라는 캐릭터성을 모든 장르에서 "직접 싸우지 않고 환경을 다룬다"로 일관시킨다.
- 설계(How): 갉기(벽, 판자, 전선), 밀기(가구), 쏟기, 물어 나르기. 쥐트맨은 사람을 직접 공격하지 않고 사고로만 처치, 쥐코파크는 `Gnaw`, `Gap`, `Climb` 타일, 쥐트맨은 벽/천장 전 표면 이동(표면 상태 5종).
- 필요(What): 타일/상호작용 규칙, 머리 위 키 안내.
- 작업 방법: 상호작용은 E 꾹 누름 한 키로 통일, 머리 위에 가능한 키를 표시.
- 완료 기준: 신규 플레이어가 안내 없이 갉기/밀기를 알아챔.
- 리스크/대안: 키 과다 → 쥐코파크는 2026-10-26 키 축소 사례.
- 근거: [근거: 03_쥐코파크.md §4, 08_쥐트맨.md §4]

2. 구현 방법

2-1. 클라이언트/데이터 구조

- 웹 프로토: 단일 HTML(Canvas 1280×720), 공통 `common/nkk_rig.js`(본편 `RatRig`/`HumanRig` 조립 규칙 이식)와 `nkk_meta.js`(본편 표/리그 메타 묶음). 독립 실행판은 그림, 글꼴, 음악을 내장해 서버 없이 실행(쥐그리버드 약 10.5MB). [근거: 00_외전 공통 제작 기반.md §11, 04_쥐그리버드.md §10]
- Unity: 작품별 `Spinoff\<id>\Unity\NKK_<id>`, 네임스페이스 `NKK.<id>`, 씬 3개(Title, Lobby, Run), 본편 표는 읽기 전용, 외전 표는 `Assets/Data/Spin/`에 분리. [근거: 00_외전 공통 제작 기반.md §3~4]
- 저장: 웹은 localStorage(예: `nkk_jugri_v1`, `nkk_judol_v1`, `nkk_kirubiru_v1`, `nkk_jwitman_v1`), Unity는 PlayerPrefs JSON 한 키, Product Name을 작품마다 달리해 본편 저장과 섞이지 않게 한다. [근거: 00_외전 공통 제작 기반.md §4-1, 04~08 문서 저장 절]

2-2. 핵심 알고리즘

판 생성 알고리즘 재사용

- 의도(Why): 본편의 검증된 방 배치를 재사용해 새 설계 비용을 줄인다.
- 설계(How): 본편 `GenLayout`/`SeededRandom`을 `RoomGraph`로 이식. 계단 방 = 시작 방에서 거리 `cap=max(4, round(n×0.45))` 이내 가장 먼 방, 맨홀 방 = 시작 3 이상/계단 4 이상 중 두 거리 합 최대. 시드=판 시드×2654435761+층×7919+17. 구체적 구현은 설계서 수치를 읽은 값이다.
- 필요(What): 본편 `StageManager` 151~179행, `SeededRandom`.

- 작업 방법: `Check Floors`로 모든 배치가 계단까지 갈 수 있는지 검사.
- 완료 기준: 어떤 시드도 막힘 없음.
- 리스크/대안: 막힘 → 장애물 전부 파괴 가능 규칙으로 보장.
- 근거: [근거: 01_쥐테이커.md §3-2]

길 보장 검사 (쥐마무스메)

- 의도(Why): 무한 생성에서 갇힘을 막아 90초 내 도달 가능성을 보장한다.
- 설계(How): 640px(10칸) 구간 단위 생성, 직전 구간 출구 줄에서 BFS 시작, 쥐 반지름 포함 칸 중심/이동 경로 검사를 통과한 가구만 채택, NPC 경로와 겹치는 가구 배제.
- 필요(What): 가구 11종, 칸 격자 5줄.
- 작업 방법: 첫 구간은 NPC 없이 가구 2/치즈 2, 가운데 길 비움.
- 완료 기준: 정적 가구로 인한 통과 불가 없음.
- 리스크/대안: 움직이는 NPC는 타이밍 통과로 둔다.
- 근거: [근거: 06_쥐마무스메.md §8]

자동 검사 시뮬

- 의도(Why): 물리/난이도 수치를 손 감각에만 맡기지 않는다.
- 설계(How): 쥐돌깨기는 자동 플레이 6판(무작위 각도 39~55턴, 낮은 벽돌 조준 55~58턴), 쥐물뿌수기는 코어(`kirubiru_core.js`)를 Node에서 고정 시뮬로 검사, 쥐트맨은 `test_jwitman.cjs`(60fps 고정). 쥐그리버드는 검사 없음.
- 필요(What): 로직과 화면 분리.
- 작업 방법: 코어 수치를 C 표에 두고 화면 코드와 분리.
- 완료 기준: 클리어 가능/종료 조건 도달.
- 리스크/대안: 쥐그리버드는 물리 비결정성으로 스테이지별 검사 미실시.
- 근거: [근거: 05_쥐돌깨기.md, 07_쥐물뿌수기.md §13, 08_쥐트맨.md §13, 04_쥐그리버드.md §11]

3. 시스템 간 상호작용과 밸런스 기준

변수	작품	값(결과물에서 읽음)	의도
몸 반지름 6단계	쥐그리버드	55, 70, 90, 115, 142, 175	등급 합체 사다리, 단계 약 1.27배
가챠 등급 확률	쥐돌깨기	50/27/13/6/3/1%	본편 `Gacha_Grade` 동일
쥐 값/증강 값	쥐돌깨기	10 치즈 고정 / 10부터 ×1.5	쥐 수 곡선
점프 높이/중력	쥐코파크	2.5타일 / 40	조작감(셀레스트 참고)
시야	쥐트맨	사람 6칸 20°, 고양이 4칸 35°	본편 경비원 시야 재사용
시간	쥐트맨	1초=1분, 오후 6시~11시=5분	일과 2바퀴

변수	작품	값(결과물에서 읽음)	의도
층 수/낙하	쥐물뿌수기	층수 min(14,6+floor((w-1)×0.8)), 속도 60+min(140,(w-1)×8)	연구소 번호에 따른 난이도
겁	쥐키스트던전	0~200, 100에서 25% 각성/75% 패닉	제목 장치
- 밸런스 원칙: 수치는 표에 두고 플레이 테스트로 조정, 변경 근거를 HANDOFF.md에 적는다. [근거: 00_외전 공통 제작 기반.md §2]			

4. 게임의 나머지 부분의 방향

- 콘텐츠 구조: 구역/스테이지는 구역 1 중심 MVP. 쥐코파크 36스테이지(구역 6×6), 쥐테이커 16층, 쥐트맨 후속 "집" 무대. [근거: 03_쥐코파크.md §2, 01_쥐테이커.md §2, 08_쥐트맨.md §16]
- 메타 진행: 쥐테이커 치즈 하나로만 성장, 쥐키스트던전 아지트(낮잠 침대/치즈 창고/쳇바퀴 훈련), 쥐코파크 상점(성장/스킨). 쥐그리버드, 쥐돌깨기, 쥐마무스메, 쥐물뿌수기는 판 사이 성장 없음(기록만). [근거: 01_쥐테이커.md, 02_쥐키스트던전.md §7, 03_쥐코파크.md §10, 05_쥐돌깨기.md §9]
- UI/UX: 지금 누를 수 있는 키를 쥐 머리 위에 띄우는 방식을 쥐코파크에서 확립하고 쥐트맨이 재사용. UI를 캐릭터 발밑 판에 모으는 방식은 쥐키스트던전. [근거: 03_쥐코파크.md §4-1, 08_쥐트맨.md §3, 02_쥐키스트던전.md §4-2a]
- 아트/사운드: 00-1 요청 목록 기준. 쥐그리버드/쥐물뿌수기는 새 그림 없음. [근거: 00-1_외전 아트 리소스 요청 목록.md, 04_쥐그리버드.md, 07_쥐물뿌수기.md]
- 저장/설정: 위 2-1.

5. 제작 과정 설계

- 순서: 공통 기반(규칙/도구) → 웹 프로토 → 사용자 확인 → 설계서 갱신 → (선택) Unity M0. 쥐트맨은 P0~P4 단계를 설계서에 그대로 기록했다. [근거: 00_외전 공통 제작 기반.md §11, 08_쥐트맨.md §15~23]
- 병렬: 작품별 프로토는 서로 독립이라 병렬 가능. 공통 nkk_rig.js, nkk_meta.js가 선행 의존. [추정: 공통 파일 구조]
- AI/도구 분담: Claude(설계/웹 프로토), Codex(그림 시트/발표자료), Unity MCP(씬 제작), Gemini(BGM). [근거: 00_외전 공통 제작 기반.md, 00-1_외전 아트 리소스 요청 목록.md]
- 검증: 상태는 코드로 읽어 확인, 화면 캡처는 참고. Unity 테스트는 짧게 하고 Play를 바로 멈춘다. [근거: 00_외전 공통 제작 기반.md §9]
- 인수인계: 작품별 HANDOFF.md(지금 상태/다음 할 일/결정과 근거). 발표자료는 C:\hs2\nkk-deck\build의 content.json+build.mjs로 재생성 가능. [근거: 00_외전 공통 제작 기반.md §9, 폴더 목록]
- 발표 제작 과정: 4~6쪽의 양식/문체를 기준으로 나머지 쪽을 같은 구조(원페이지 기획서/기획의도&컨셉/플레이 방법 3쪽 반복)로 채우고 렌더 확인(Noto Sans KR Black 제목). [근거: codex_rollout-2026-10-29T03-20-03-01a183bd-9b20-7043-bd80-ff1c9f04f34c.txt]

6. 세부기획서 목록

문서	다루는 작품	정해야 할 것
03_세부기획서_작품별요약1_턴제와떼.md	쥐테이커, 쥐키스트던전, 쥐코파크	턴, 엄폐, 겁, 떼 규칙, 수치, 콘텐츠 구조, 아트 요청
03_세부기획서_작품별요약2_물리와아케이드.md	쥐그리버드, 쥐돌깨기, 쥐마무스메	합체, 반사, 점프, 수치 곡선, 스테이지
03_세부기획서_작품별요약3_액션과잠입.md	쥐물뿌수기/쥐트맨 + 발표자료	검기/필살기, 시야, 일과, 처치법, 발표자료 구조