

기맞기획 11기 기업 협약 프로젝트 2팀 'NKK 스튜디오' 제작

랫키호테
컨셉 기획서

NKK 스튜디오

팀장 박송호
부팀장 정승운
팀원 김규장
박도원
이예성

문서 최초 작성
20261028
박도원

문서 최종 수정
20261125
박도원

목차

개요 – 2P

1. 목차
2. 로그
3. 문서 계층

현황 – 5P

1. 기사쥐 프로토 이후
2. 제작 조건

시작 동기 – 7P

1. 착각하는 기사
2. 문제와 해결 방향

문제 제기 (원본) – 9P

1. 문제와 근거 (원본 컨셉 기획서)
2. 해결 아이디어와 의도 (원본 컨셉 기획서)

목표 – 11P

1. 프로젝트 목적

목표 (원본) – 12P

1. 목표 항목 (원본 컨셉 기획서)

핵심 요소 – 13P

1. 핵심 요소 4가지

재미 요소 – 14P

1. 재미가 생기는 순간
2. 감정 목표

주요 루프 – 16P

1. 세 겹의 루프

비주얼 – 17P

1. 목표 분위기
2. 기사의 시선 필터

개요 – 로그

순번	작성일	작성자	작성 내용	비고
1	2026-10-28	박도원	원본 최초 작성	문서 생성, 현재 상황 분석, 문제 제기, 목표 (출처: 원본 컨셉 기획서)
2	2026-10-28	박도원	아이디어, 의도 작성	세계관, 구역, 보스, 시선 필터, 스킬, 엔딩 결정 사항 (출처: 원본 컨셉 기획서)
3	2026-10-28	박도원	필요 작업, 리소스 작성	필요 작업, 리소스, 제작 방법 (출처: 원본 컨셉 기획서)
4	2026-10-28	박도원	문서 최초 작성	현재 상황/문제 제기, 목표, 방향성 작성 (출처: 정리본)
5	2026-10-28	박도원	아이디어/의도 작성	세계관, 구역, 보스, 시선 필터, 스킬, 엔딩 결정 정리 (출처: 정리본)
6	2026-10-28	박도원	필요 작업/리소스 작성	작업 6단계, 리소스 목록과 제작 방법 (출처: 정리본)
7	2026-10-29	박도원	맵 구조 승인	지역 연결/진엔딩 잠금 규칙 확정 (출처: 정리본)
8	2026-10-30	박도원	제작 변경	새 저장소 분리, 기사쥐는 참고용, 공격 기술과 레벨업 미확정 표시 (근거: 사용자 지시, 출처: 원본 컨셉 기획서 업데이트 내역)
9	2026-10-30	박도원	방향 확정	질문 시트 답 반영, 새 저장소 분리 후 메인 기획 착수 (출처: 정리본)
10	2026-10-31	박도원	제작 변경	컨셉 기획서와 방향성 정리 (근거: 핸드오프, 출처: 원본 컨셉 기획서 업데이트 내역)
11	2026-11-02	박도원	제작 변경	벽 차기 기본 능력화, 구멍 출입구, 진엔딩 조건 단순화 (근거: 사용자 지시, 출처: 원본 컨셉 기획서 업데이트 내역)
12	2026-11-03	박도원	제작 변경	보스 6종 새 틀, 적 그림체, 적 34종 리그 (근거: 사용자 지시, 출처: 원본 컨셉 기획서 업데이트 내역)

개요 – 문서 계층



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

현황 – 기사쥐 프로토 이후

직전 프로젝트(기사쥐, 2D 액션 웹 프로토)를 정리하고 다음 게임의 방향을 정하는 시점

이미 있는 것

컷아웃 리그, 모션, 이펙트

기사쥐의 손맛(리깅/이펙트)을 가져올 수 있음

근거 기사쥐 프로토 결과물

캐릭터 테스트/맵 제작 도구

모션과 지형을 에디터에서 고칠 수 있음

맵 구조 규칙

맵 0~5, 스킬 5개 중 3개, 12경로 구조

근거 기사쥐에서 정한 구조 문서

비어 있는 것

세계관, 이야기, 엔딩

왜 싸우고 무엇을 잃는지 정해져 있지 않음

스킬의 정체와 쓰임

이동 스킬이 전투에서 하는 일이 비어 있음

보스와 진엔딩

진엔딩이 왜 보상인지 정해져 있지 않음

현황 – 제작 조건

인력

기획/검수 1인 + AI(Claude/Codex)

의도 사람은 결정과 그림 검수에 집중

기간

약 2주 반, 진엔딩까지 완성이 목표

근거 컨셉 단계에서 정한 범위

그림

AI 생성 → 자르기 → 도트 굽기, 검수는 기획자

의도 직접 그리지 못하는 분량을 도구로 메움

플랫폼

PC 웹, 키보드+게임패드

근거 기사쥐가 웹에서 빠르게 돌아갔음

시작 동기 – 착각하는 기사



기사를 꿈꾸는 시골 쥐가 쥐들의 도시를 마왕의 영토로 착각하고, 도시를 돌아가게 하던 것들을 하나씩 무너뜨리는 이야기를 만들려는 의도

의도 돈키호테의 풍차 착각을 웃음이 아니라 안타까움으로 끝나는 비극으로 쓰고 싶음

근거 착각이 웃음으로 흐르면 진엔딩의 반전이 가벼워진다는 판단(톤 = 진지한 비극)

시작 동기 – 문제와 해결 방향

문제	해결 방향	의도
프로토와 새 구상이 섞임	새 저장소, 기사쥐는 리그, 이펙트, 도구만 이식	설계 책임을 기획자에게 둠
스킬이 열쇠로만 쓰임	이동 스킬 = 전투 스킬	탐험과 전투를 따로 배우지 않음
선택에 의미가 없음	5개 중 3개만 획득, 12경로	못 고른 길이 재도전 동기가 됨
진엔딩이 같은 맵 한 번 더	역방향 진행 + 도시 멸망 엔딩	보상이 아닌 대가로 끝남
혼자 + AI, 2주 반	길 먼저/그림은 나중, 컷아웃 리그	분량을 구조로 줄임

문제 제기 (원본) – 문제와 근거 (원본 컨셉 기획서)

문제	근거 (지시문, 핸드오프)
프로토와 새 구상의 혼재	"프로토타입 테스트 버전이고 많은 부분이 변경될 거야" (10-30)
확정과 미정의 혼재	"이미 안정한 것처럼 말하지 마" (10-30)
3-of-5 선택의 의미	"5개지만 3개만 얻고, 없는 스킬로 탐사할 맵은 응용" (10-30)
스킬의 열쇠 전용 사용	핵심 경험 = 스킬 활용 탐험 + 화려한 연출의 액션 전투 (핸드오프)
착각의 코미디화 위험	"톤 = 진지한 비극, 착각을 웃기게 다루지 않음" (핸드오프)
진엔딩의 같은 맵 반복	"진엔딩 맵은 역방향으로 진행하게 하면 열쇠가 있어도 어려워질 거 같은데" (10-31)
전 구역 그림 제작 한계	"캐릭터는 한 장 그린 뒤 코덱스에서 파츠를 만들어 조합" (10-31)

문제 제기 (원본) – 해결 아이디어와 의도 (원본 컨셉 기획서)

아이디어	의도 (플레이어 경험)
새 저장소, 참고와 확정 분리	설계 책임은 기획자, 비주얼 자산 재사용으로 일정 확보
3-of-5 선택, 12조합, 남겨 둔 맵, 역방향 진엔딩	고른 도구로 길을 열고, 못 고른 길은 가진 도구로 풀이
이동 스킬 = 전투 스킬	조합 선택이 곧 플레이 스타일
현대 도시를 기사의 눈으로 변형	웃음이 아닌 안타까움, 플레이어는 진실을 아는 구경꾼
독백, 일지, 수집품 글	컷신 대신 글의 어긋남으로 발견감
무너지는 도시와 도시 멸망 진엔딩	보상이 아닌 대가, 쌓은 숙련이 비극의 방아쇠
컷아웃 리깅, 도트 굽기, 외곽선 없음	혼자서 대량 생산해도 하나의 종이 콜라주 도시

목표 – 프로젝트 목적

스킬을 활용한 탐험과 화려한 연출의 액션 전투로 기사의 착각이 쌓여 비극이 되는 과정을 직접 플레이하게 하고, 기획 1인+AI로 2주 반 안에 끝까지 완성

3~5시간	12경로	2종	약 2주 반
진엔딩 기준 플레이 시간	스킬 조합별 진행 경로, 막힘 0	노말/진엔딩 모두 도달 가능	기획 1인 + AI 완성

의도 한 시스템(이동 스킬)으로 탐험, 전투, 다회차를 묶어 분량을 줄임

근거 측정: 12경로 자동 검사, 완주 시간 실측(제작 후), 직접 플레이 검수

목표 (원본) – 목표 항목 (원본 컨셉 기획서)

목표 항목	목표 값	확인 방법
장르, 플랫폼	액션 어드벤처 플랫포머 메트로베니아, PC 웹 (키보드 + 게임패드)	원페이지 확정 기록
플레이 시간	진엔딩 기준 3~5시간 (1회차 완결 + 다회차 보너스)	완주 시간 실측
핵심 경험	스킬 활용 탐험, 화려한 연출의 액션 전투	스킬 선택별 길과 전투 차이
타깃	할로우 나이트를 끝까지 못 한 입문~중급 메트로베니아 유저	노말 엔딩 난이도, 진엔딩 숙련자 도전

핵심 요소 – 핵심 요소 4가지

랫키호테

스킬 = 열쇠 = 무기

이동 스킬이 길도 열고 적도 벰

- 탐험 용도
- 전투 용도

3-of-5 선택

5개 중 3개만 획득

- 12경로
- 남긴 맵 = 진엔딩

기사의 시선

적/보스만 기사가 믿는 모습

- 진지한 비극
- 반전은 진엔딩에서

길 먼저, 그림 나중

그레이박스로 구조를 먼저 검증

- 컷아웃 리그
- 승인 후 적용

재미 요소 – 재미가 생기는 순간

재미의 종류 ↑

열쇠 획득

새 스킬을 얻자 이미 본 막힌 길이 열림

응용 탐사

못 고른 스킬의 길을 가진 스킬로 푼다

스킬이 곧 전투 기술

대시 회피/패링 받아넘김으로 보스를 읽음

역방향 숙련전

남긴 맵을 거슬러 올라 진엔딩 보스에 도전

진행 단계 →

재미 요소 – 감정 목표

구경꾼의 안타까움

진실은 보이고 기사만 모름

읽고 피하는 쾌감

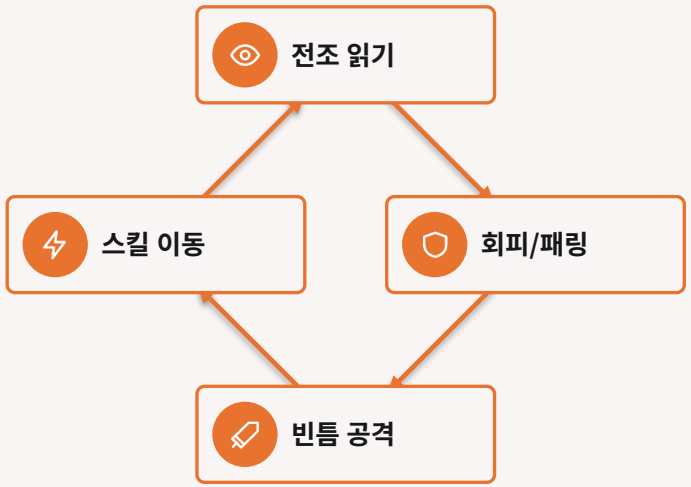
전조를 보고 노히트로 넘김

선택의 흔적

고른 조합마다 콤보와 길이 달라짐

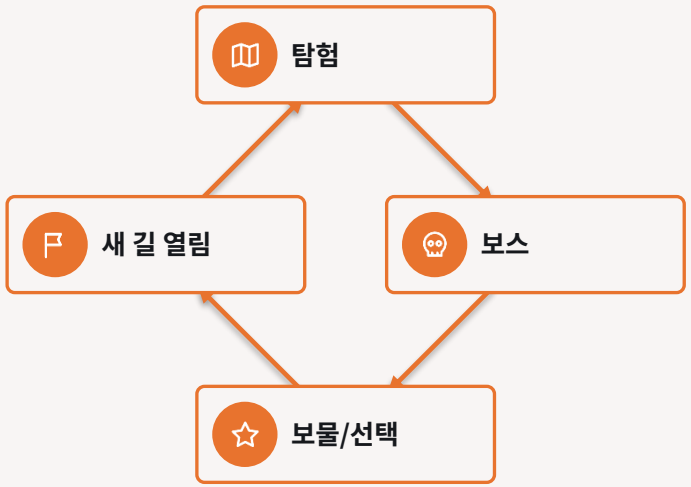
주요 루프 – 세 겹의 루프

코어 루프 (초 단위)



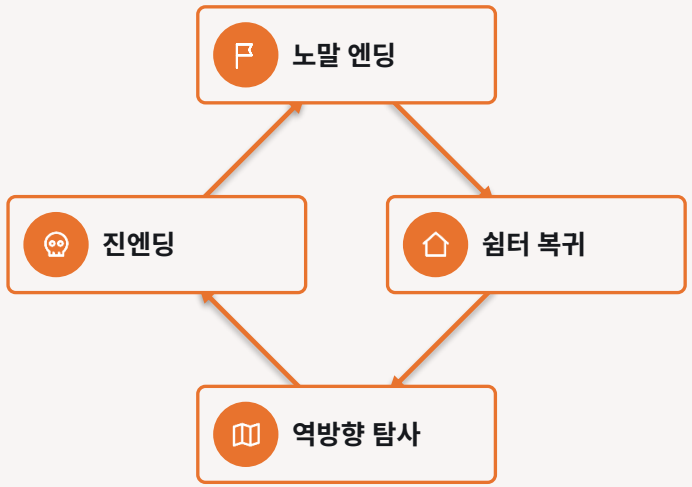
이동 스킬이 회피, 돌파, 공격을 겸함

인게임 루프 (지역 단위)



스킬을 얻으면 못 가던 길이 열림

아웃게임 루프 (회차 단위)



다음 회차는 다른 3택으로 길이 바뀜

비주얼 – 목표 분위기



목표 이미지 예시 — 도시를 내려다보는 작은 기사

종이 컷아웃 + 망점

검은 외곽선 없는 팝아트로 기사의 상상을 표현

의도 AI 그림의 흔들림을 도트화로 덮으려는 의도

쥐들의 도시

인간 도시의 쥐가 아님, 인간 물건은 소품으로 쓰지 않음

진지한 비극

착각을 웃음거리로 다루지 않음, 슬로건 없음

비주얼 – 기사의 시선 필터

지역	실제	기사가 믿는 것
0 고속도로 IC	대형 화물차	톨게이트 성문의 거인
1 시장	육교	통행세 뜯는 다리의 수문장
2 공장	대형 굴뚝	불을 뿜는 용
3 경찰서	경찰서장	폭군
4 고층	통신 중계탑	천상의 타락한 천사
5 지하	도시 발전소	저승의 마왕

제작 과정 – 제작 순서

1
시험장
기사쥐 리그/이펙트 이식, 스킬 5종 시험

2
맵/진행
맵 0~5, 12경로, 엔딩 판정

3
전투/보스
일반 적, 보스 6~7종, 공용 스킬

4
그림/연출
타일, 배경, 적, 보스, UI, 이펙트

5
이야기/필터
독백, 일지, 수집품, 시선 필터

6
검수/마감
직접 플레이, 난이도/완주 시간

제작 관리 – 관리 방식

항목	방식	이유
일정	구조 → 전투/보스 → 그림/연출 순	그림보다 길의 읽힘이 핵심
버전	새 저장소, 확정과 임시를 문서에 분리 표기	프로토 기술이 확정처럼 굳는 것을 막음
검수	기획자 직접 플레이, 새 그림은 승인 후 적용	품질의 최종 관문을 사람에 둠
도구	구현 Claude/Codex, 그림 ChatGPT/Gemini	역할을 나눠 한도/오류를 분산
인수인계	HANDOFF 문서를 정본으로 갱신	AI 교체 시 맥락 유실을 막음

제작 관리 – 리스크와 대응

⚠ 스킬 3택이 길을 막아 진행 불가 경로가 생길 수 있음	→ 🛡 12경로 자동 검사 도구를 맵보다 먼저 만들 예정
⚠ AI 그림의 화풍이 섞여 조잡해 보일 수 있음	→ 🛡 그림 규칙을 고정하고 시안 승인 후에만 게임에 넣을 예정
⚠ 2주 반 안에 이야기 연출까지 못 끝낼 수 있음	→ 🛡 노말 엔딩을 먼저 완성하고 진엔딩 연출은 마지막 묶음으로 둠
⚠ 미정 항목이 확정처럼 굳어 받아쓰기 기획이 될 수 있음	→ 🛡 문서에 확정(사용자)과 임시(AI 제안)를 따로 표시

작업 계획 – 메인 기획 착수 전 작업

1

컨셉 PPT

한 줄 컨셉, 세계관, 톤 정리

2

이동 스킬 기획

5종의 탐험/전투 용도 짝짓기

3

맵 구조 승인

지역 연결/진엔딩 잠금 확정

4

질문 시트

남은 결정 항목을 묻고 답으로 확정

작업 계획 – 완수 방안

1

레퍼런스 분석

세 게임의 맵, 전투, 이동 연출을 표로 비교

플레이 메모

의도 익숙한 구조로 학습 비용을 줄임

근거 할로우 나이트/카타나 제로/오리

2

기획서 작성

컨셉/이동 스킬 PPT를 먼저 씀

PowerPoint

3

재사용 점검

기사쥐 리그, 이펙트, 도구의 이식 범위를 확인

Claude Code

근거 새로 만들 분량을 줄여야 2주 반이 가능

4

결정 일괄 확정

질문 시트로 남은 쟁점을 한 번에 닫음

질문 시트

제작 기록 (원본) – 방향이 바뀐 것 (원본 컨셉 기획서)

지시	결과
벽 차기를 첫 스킬과 함께 해금 (11-02)	첫 1티어 선택 때 얻는 기본 능력, 이단 점프는 채우지 않음
입구와 출구 분리, 구멍 출입구 (11-02)	입구는 덮개로 가렸다가 부수고 나옴
진엔딩 조건에서 수집품 제외 (11-02)	진엔딩 열쇠 = 노말 엔딩
중세, 근세, 근대 느낌 소품 (11-03)	적 = 아날로그 기계 + 중세~근대, 현대식 장식 금지
보스 등장, 클리어 연출 (11-04)	줌인, 포효, 철창, 클리어 슬로우
유니티 엔진 이식 (11-06), 장면 원본화 (11-10)	맵, UI, 소품을 장면 오브젝트로
완성된 게임 같지 않음 (11-09)	비주얼 개선 1~7단계, 외곽선 없는 게임으로 정정
전망대, 시작 독백, 9개 언어 (11-11)	출시 준비 1차, 마지막 보스 대체 기획 (11-12)

제작 기록 (원본) – 부족한 점, 11-12 기준 (원본 컨셉 기획서)

항목	현재 상태	남은 일
기사의 시선 필터 변화, 도시 붕괴	단계적 벗겨짐, 구역 붕괴 그림 미구현	구현 여부 결정
도시민 대사	NPC, 대사 없음 (적 도감 글로 대체)	NPC 도입 여부 결정
다회차 이야기 조각	조합별 장비 일지 글만 존재	다회차 장치 설계
실제 사운드	합성 임시 음원만	음악, 효과음 교체
완주 검수	직접 완주 기록, 3~5시간 실측 없음	직접 완주 검수
진엔딩 새 보스	거울 속의 기사: 문서, 콘셉트 그림만	구현 또는 유지 결정
번역, 출시	AI 번역, 아랍어 베타	랜딩 페이지, 최종 QA