

기맞기획 11기 기업 협약 프로젝트 2팀 'NKK 스튜디오' 제작

랫키호테
세부 기획서

레벨 디자인

NKK 스튜디오
팀장 박송호
부팀장 정승운
팀원 김규장
박도원
이예성

문서 최초 작성
20261029
박도원

문서 최종 수정
20261125
박도원

목차

개요 – 2P

1. 목차
2. 로그
3. 문서 계층

현황 – 5P

1. 맵 구조 승인 직후

목표 – 6P

1. 레벨 목표

목표 (원본) – 7P

1. 목표 항목 (원본 레벨 기획서)

핵심 요소 – 8P

1. 레벨 설계 4원칙

레벨 구성 – 9P

1. 지역 6개
2. 지역 분위기 목표
3. 연결/잠금 규칙
4. 초반 맵 공통 틀

허들/난이도 – 13P

1. 관문 등급과 규격
2. 방문 순번별 목표 시간

길 안내 – 15P

1. 쉼터, 수집품, 안내

작업 계획 – 16P

1. 필요한 작업
2. 완수 방안

제작 기록 (원본) – 18P

1. 방향이 바뀐 것 (원본 레벨 기획서)
2. 부족한 점, 11-12 기준 (원본 레벨 기획서)

개요 – 로그

순번	작성일	작성자	작성 내용	비고
1	2026-10-29	박도원	원본 최초 작성	문서 생성, 현재 상황 분석, 문제 제기, 목표 (출처: 원본 레벨 기획서)
2	2026-10-29	박도원	아이디어, 의도 작성	지역, 코어 루프, 관문, 난이도, 쉼터, 길 안내 설계 (출처: 원본 레벨 기획서)
3	2026-10-29	박도원	필요 작업, 리소스 작성	필요 작업, 리소스, 제작 방법 (출처: 원본 레벨 기획서)
4	2026-10-30	박도원	제작 변경	맵 구조 문서, 맵 제작 도구, 빈 맵 데이터 이식, 수직갱 폭 3칸 (근거: 핸드오프, 출처: 원본 레벨 기획서 업데이트 내역)
5	2026-10-31	박도원	제작 변경	맵 v1 폐기 → v2 (방 160), 12경로 막힘 0, 타일 6지역, 오브젝트 108종 (근거: 사용자 지시, 출처: 원본 레벨 기획서 업데이트 내역)
6	2026-10-31	박도원	순번 난이도/역방향 진엔딩 설계	진입 시점별 보유 능력 기준 난이도, 진엔딩 역방향 지시 (출처: 정리본)
7	2026-11-01	박도원	그레이박스	맵 0~5를 생성기로 만들고 12경로 검사 구성 (출처: 정리본)
8	2026-11-02	박도원	제작 변경	맵 v3~v6 (근거: 사용자 지시, 출처: 원본 레벨 기획서 업데이트 내역)
9	2026-11-02	박도원	맵 v3~v6	접힘 구조/구멍 출입구/보스 방 셋/지역 방 유형 적용 (출처: 정리본)
10	2026-11-04	박도원	제작 변경	보스방 폭, 진엔딩 최종 필드, 진엔딩 역방향 확정 (근거: 핸드오프, 출처: 원본 레벨 기획서 업데이트 내역)
11	2026-11-05	박도원	제작 변경	승강기 8대 + 레버 방어전, 관문 카탈로그, 난이도 문서 (근거: 핸드오프, 출처: 원본 레벨 기획서 업데이트 내역)
12	2026-11-06	박도원	제작 변경	유니티 이식, 승강기 누락 복구, 두 번째 맵 QA 재검사 (근거: 사용자 지시, 출처: 원본 레벨 기획서 업데이트 내역)

개요 – 문서 계층



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

현황 – 맵 구조 승인 직후

맵 구조 규칙은 확정이고 그 안을 채우는 설계는 비어 있음

승인된 것

지역 6, 연결 표, 진엔딩 잠금

근거 map-structure-handoff(10-29)

쓸 수 있는 것

맵 제작 도구, 스킬 7구간 시험장

근거 10-30 이식 결과

비어 있는 것

방 수, 크기, 관문 위치/칸 수

근거 그레이박스 이전

제약

손으로 방을 다 그릴 시간이 없음

의도 자동 배치 + 검사로 대체

위험

스킬 수치가 흔들리면 관문 크기도 흔들림

방침

프롤로그 없이 IC 도착부터 플레이

근거 컨셉 결정

목표 – 레벨 목표



12경로 모두 막힘 없이 모든 방과 수집품에 도달하고, 막힌 길을 먼저 보여 줘 새 스킬을 얻는 순간 다시 가고 싶어지는 6지역 맵 제작

0	6지역	약 140개	3.5~4시간
막힘/예상 밖 진입	지형 성격으로 구분	방 수(계획)	진엔딩 기준 플레이

의도 스킬 3택이 길을 막는 위험을 구조로 해결하고, 거대 맵에서도 길을 잃지 않게 함

근거 타깃이 길고 어려워 끝까지 못 한 입문~중급 메트로베니아 유저

목표 (원본) – 목표 항목 (원본 레벨 기획서)

어떤 스킬을 골라도 막힘 없음, 못 고른 스킬은 응용 풀이, 새 스킬을 얻는 순간 이미 본 막힌 길 회상

목표 항목	목표 값	확인 방법
경로 안전	12경로 × 단계 모두 막힘 0, 예상 밖 진입 0	경로 자동 검사
플레이 시간	진엔딩 기준 3~5시간 (목표 약 3.5~4시간)	방 수, 방당 체류 시간 추정 + 실측
난이도	노말 엔딩까지 입문~중급, 진엔딩 응용 탐사	구간별 관문, 적 배치 점검
길 안내	다음 목표를 몰라도 헤매지 않는 동선	직접 플레이 피드백

핵심 요소 – 레벨 설계 4원칙

보이는 관문

이유 없는 벽 대신 지형이 필요 스킬을 알려 줌

의도 구멍 모양이 곧 힌트

근거 트리거 대신 능력 관문을 쓰라는 지시

같은 틀 세 맵

초반 맵 셋이 같은 틀이라 어느 역할이든 전체를 지남

의도 방문 순서가 달라도 곡선 유지

순번 난이도

난이도를 지역이 아닌 방문 순번에 붙임

근거 1, 2, 3 지역 순서가 회차마다 다름

길 안내

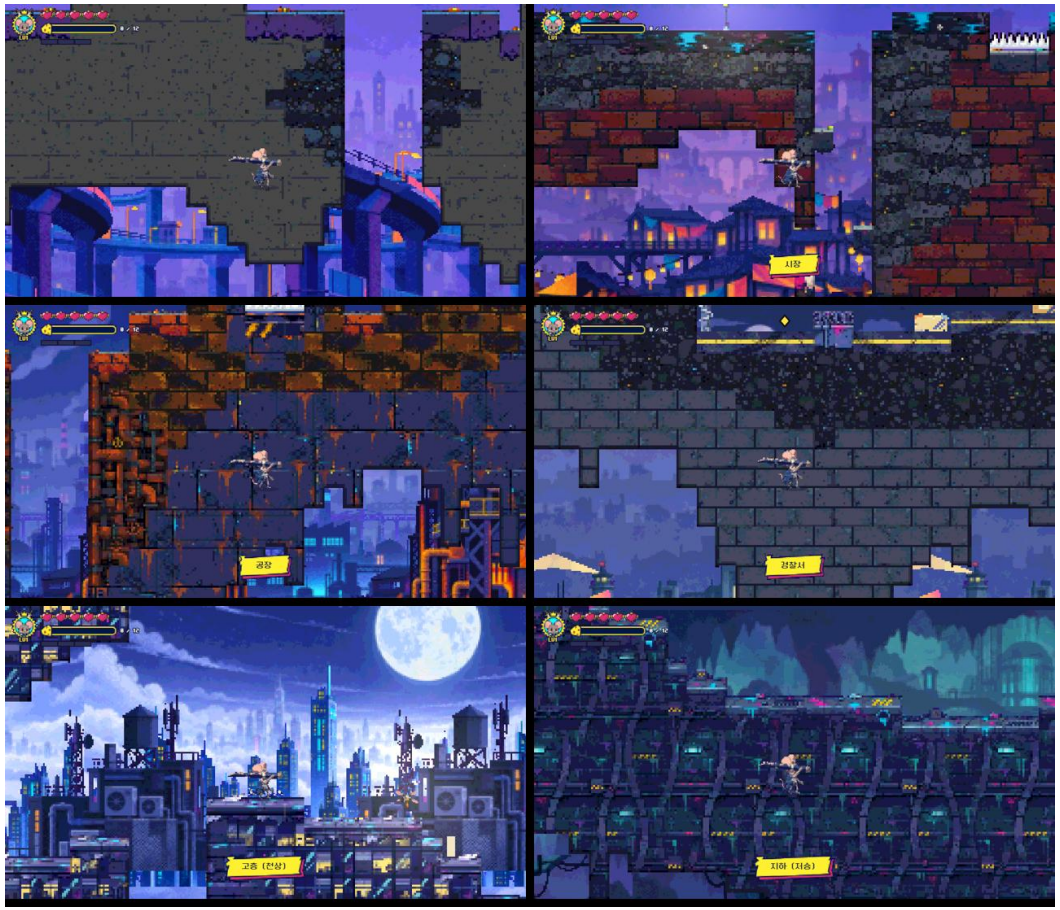
큰길/곁가지, 봉화, 지도로 방향을 지킴

근거 길 헤매면 되돌아가기 싫다는 우려

레벨 구성 – 지역 6개

지역	공간	형태	열쇠
0 IC	고속도로/톨게이트	기본 조작 학습, 세 갈래 출구	—
1 시장	시장/상가	가로로 넓고 3~4층 층층이	c 더블 점프
2 공장	공장/청소	세로 수직갱 위주	b 패링
3 경찰서	경찰서	가로로 긴 위험 지대	a 3연속 대시
4 고층	전파탑 옥상	위로 쌓인 세로 맵, 기사는 천상이라 믿음	d 슈퍼 점프
5 지하	지하철/연구실	가로 터널/두꺼운 격벽, 기사는 저승이라 믿음	e 순간이동

레벨 구성 – 지역 분위기 목표



목표 이미지 예시 — 6지역 분위기(설계 목표 참조용)

지역 색

색과 실제 지형 통로로 구분, 겹치는 통로는 레이어 분리

방향 단서

슈퍼 점프 = 위(천상), 순간이동 = 아래(저승)로 지역 위치를 맞춤

의도 이 스킬로 저기 가겠구나 하고 읽게 함

레벨 구성 – 연결/잠금 규칙

연결	조건	방향
0 → 1 / 2 / 3	c / b / a	단방향(지나가면 막힘)
1↔2 / 1↔3 / 2↔3	a / b / c	양방향
1, 2, 3 → 4 / 5	d / e	단방향
4↔5	능력 없음	양방향
4/5 → 1, 2, 3	능력 없이(낙하/수영)	단방향

레벨 구성 – 초반 맵 공통 틀

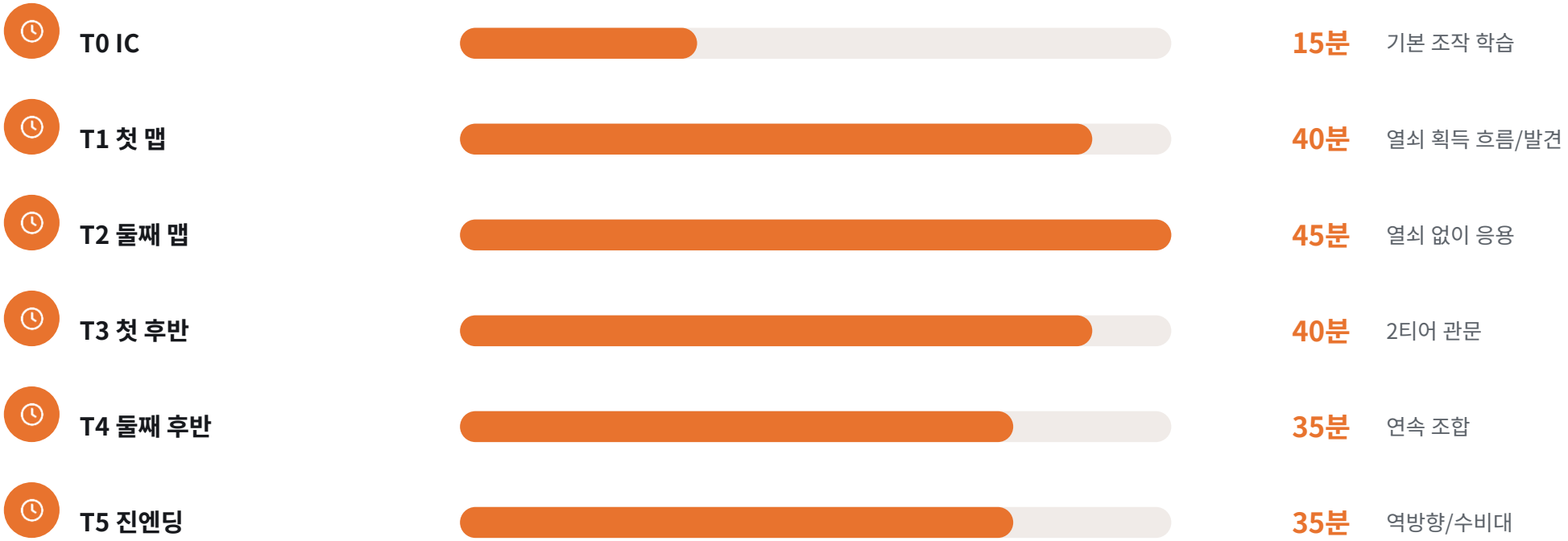

1
앞 무리
소개 방, 입구는 덮개로 가림
2
구간 A
열쇠 관문 포함
3
보스
다음 길은 보스 뒤에 열림
4
보물방
스킬 선택
5
구간 B
연결 구멍 착지
6
출구
그 맵 열쇠로만 나감

허들/난이도 – 관문 등급과 규격

등급	해법	규격(칸)
열쇠 관문	열쇠 + 다른 1티어	맵당 4곳, 대시 7칸 굴/패링 폭 3칸 갱/5칸 턱
2티어 관문	d 또는 e	슈퍼 점프 13칸 절벽/두께 4~6칸 벽
숨은 길	W 벽 차기	폭 3칸 수직갱, 수집품/지름길
연결 관문	지역 사이 정해진 능력	출구마다 1곳, 벽 두께 8칸
최종 조합 관문	d, 또는 e + W	진엔딩 맵 구간마다 2곳

허들/난이도 – 방문 순번별 목표 시간

난이도는 지역이 아닌 순번(T0~T5)에 붙이며 합계 약 3.5시간



길 안내 – 쉼터, 수집품, 안내

쉼터
큰길 3~5방마다 + 보스방 앞

수집품
지역당 약 5개, 곁가지/숨은 길

길잡이
큰길 등/곁가지 어둡게, 목표 쪽 빛기둥

지도
가 본 방만 공개, 막힌 관문 표시

가르치기
새 스킬은 단독 관문 먼저, 조합은 나중

재도전
쓰러져도 손실 없음, 동선 짧게

작업 계획 – 필요한 작업

1

규격표 확정

스킬 실측 → 관문 규격

2

맵 생성

방 유형 규칙으로 자동 배치

3

경로 검사

12경로 막힘/우회 점검

4

손 보정

쉼터, 수집품, 길잡이

작업 계획 – 완수 방안

1 방 생성기

지역 방 유형으로 모양/크기를 섞고 겹침을 검사

Node 생성기

의도 손작업을 줄임

근거 방 약 140개를 손으로 못 그림

2 경로 검사기

수정마다 12경로의 막힘/예상 밖 진입/이동 시간을 봄

경로 검사기

근거 우회 동작을 검사기에 계속 추가

3 손 보정

직접 플레이 피드백으로 규칙을 고침

맵 제작 도구

4 확정

정본 데이터를 정해 문서와 비교

근거 완료: 막힘 0/예상 밖 진입 0

제작 기록 (원본) – 방향이 바뀐 것 (원본 레벨 기획서)

지시	결과
맵이 너무 작고 단순, 가로세로 3~4배 (10-31)	v1 폐기 → v2, 방 160개
지역 특색, 랜드마크, 자유낙하 과다 (11-02)	v3: 지역별 지형 성격, 길잡이 등, 수직갱 100 → 33칸
불필요한 구간이 너무 김 (11-02)	역할별 보스 방 3개 (앞, 가운데, 끝)
문 통일, 복층 구조, 능력 관문 추가 (11-02)	v4~v5: 관문 집, 트리거 잠금 삭제, 방 배치 자동화
입구와 출구 분리, 구멍 출입구 (11-02)	v6: 새 맵 출구 잠김, 입구 덮개 파괴
의도하지 않은 길 검사 (11-06)	맵 원본 = 유니티 장면
0스테이지 안내 (11-11)	지역 0 안내판 5곳, 전망대 6곳, 카메라 이동 연출, 큰 보물상자

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

항목	현재 상태	남은 일
사람 플레이 검증	최단 이동 시간만 (합계 10~12분)	직접 플레이, 시간 측정
기본기 우회	5칸 턱, 8칸 틈, 낮은 가시 바닥 미확인	우회 검사 보강
관문 카탈로그	능력 관문 9 → 24, 한 방향 장치 6 → 16 목표	구현 범위 결정
손질 부족	생성기 산출 위주	레벨 손질
물, 용암	타일 그림 미제작	그림 제작
웹 ↔ 유니티	맵 원본 이원화, 유니티 도달성 검사 없음	유니티 쪽 검사