

기맞기획 11기 기업 협약 프로젝트 2팀 ‘NKK 스튜디오’ 제작

랫키호테
세부 기획서

전투와 스킬 성장

NKK 스튜디오
팀장 박송호
부팀장 정승운
팀원 김규장
박도원
이예성

문서 최초 작성
20261101
박도원

문서 최종 수정
20261125
박도원

목차

개요 – 2P

1. 목차
2. 로그
3. 문서 계층

현황 – 5P

1. 이동 스킬 구현 직후

목표 – 6P

1. 성장 체계 목표

목표 (원본) – 7P

1. 목표 항목 (원본 공용, 파생 스킬 기획서)

핵심 요소 – 8P

1. 성장 설계 4요소

전투 – 9P

1. 관문 보호 규칙(초안)
2. 콤보 구성

공용/파생 스킬 – 11P

1. 공용 스킬 10종
2. 파생 스킬 나무

성장/보상 – 13P

1. 레벨/점수 구조
2. 보상 흐름

데이터/밸런스 – 15P

1. 수치 기준값

작업 계획 – 16P

1. 필요한 작업
2. 완수 방안

개요 – 로그

순번	작성일	작성자	작성 내용	비고
1	2026-11-01	박도원	원본 최초 작성	문서 생성, 현재 상황 분석, 문제 제기, 목표 (출처: 원본 공용, 파생 스킬 기획서)
2	2026-11-01	박도원	아이디어, 의도 작성	공용 스킬 10종, 파생 스킬 15개, 몬스터군별 대처, 레벨 곡선 (출처: 원본 공용, 파생 스킬 기획서)
3	2026-11-01	박도원	필요 작업, 리소스 작성	필요 작업, 리소스, 제작 방법 (출처: 원본 공용, 파생 스킬 기획서)
4	2026-11-01	박도원	공용 파생 스킬 기획서	공용 10종/파생 15개/군별 대처표 작성 (출처: 정리본)
5	2026-11-02	박도원	제작 변경	공용 스킬 10종 최초 구현, 스킬 5개 × 하위 3개 파생 (근거: 사용자 지시, 출처: 원본 공용, 파생 스킬 기획서 업데이트 내역)
6	2026-11-02	박도원	제작 변경	공중 공격, 패링 꾹 우회 발견 → 관문 재설계 (근거: 사용자 지시, 출처: 원본 공용, 파생 스킬 기획서 업데이트 내역)
7	2026-11-04	박도원	제작 변경	공용 스킬 4분류 15종 확정안 (근거: 핸드오프, 출처: 원본 공용, 파생 스킬 기획서 업데이트 내역)
8	2026-11-04	박도원	공용 스킬 4분류 확정	기본 강화/신규 행동, 커맨드, 기본 능력으로 정리 (출처: 정리본)
9	2026-11-05	박도원	제작 변경	15종 구현, 신규 모션, 기본 능력 복원 19종 (53점) (근거: 핸드오프, 출처: 원본 공용, 파생 스킬 기획서 업데이트 내역)
10	2026-11-05	박도원	공용 스킬 구현	스킬 데이터와 스킬 화면/쉼터 투자 구현 (출처: 정리본)
11	2026-11-06	박도원	제작 변경	파생 8종 교체, 이중 레이어 이펙트, 스킬 메뉴 3페이지 (근거: 사용자 지시, 출처: 원본 공용, 파생 스킬 기획서 업데이트 내역)
12	2026-11-06	박도원	하위 스킬 재설계	관문 보호 규칙에 맞춰 15개 중 8개 교체 (출처: 정리본)

개요 – 문서 계층



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

현황 – 이동 스킬 구현 직후

이동 스킬 5종과 기사쥐 유래 공격 기술이 있고 성장 체계는 비어 있음

있는 것

이동 스킬 5종, 지상 3타 콤보

근거 HANDOFF §1/§3

미확정

충전 돌진/공중 회전/내려찍기는 기사쥐 유래

근거 사용자가 만든 것이 아님(10-30)

결정된 것

레벨업 있음, 화폐/상점 없음

근거 컨셉 방향성

비어 있는 것

공용 스킬 목록/경험치 방식

근거 핸드오프에 '미정'

도구

스킬 시험장, 캐릭터 테스트

지시

관문을 넘지 않는 조건이면 제안대로 진행

근거 사용자 결정

목표 – 성장 체계 목표



관문 크기를 흔들지 않는 공용/파생 스킬 성장으로, 어떤 이동 스킬 조합도 모든 적에 쉬운 대처를 갖게 함

공용 10종	파생 15개	Lv 10~15	0
초안 목록	이동 스킬 5 × 3	최대 레벨 목표	성장으로 인한 12경로 막힘

의도 같은 조합이라도 투자가 달라 전투가 달라지게 하되 지형을 뚫지 못하게 함

근거 이동 스킬 성능이 늘면 관문 크기 기준이 무너진다는 점이 초안에서 이미 위험으로 표시

목표 (원본) – 목표 항목 (원본 공용, 파생 스킬 기획서)

원거리, 돌진, 방어, 비행 군마다 맞는 공용 스킬, 투자에 따라 달라지는 이동 스킬 사용법

목표 항목	목표 값	확인 방법
공용 스킬	4분류 약 10종, 점수 14 (Lv15 기준)	스킬 표, 데이터
파생 스킬	이동 스킬 5종 × 3개 = 15개	스킬 나무 화면
관문 보호	이동 거리, 체공, 공중 자원 증가 금지	12경로 재검사
군별 대처	몬스터 역할 × 스킬 대응표	직접 싸워 보기

핵심 요소 – 성장 설계 4요소

관문 보호

거리, 높이, 체공, 무적을 늘리지 않음

의도 이동 규칙을 지킴

근거 관문 폭이 맵 설계 기준

물건다운 동작

숫자 강화 대신 그 물건다운 동작을 더함

의도 플레이 방식이 바뀌게 함

역할 분담

이동 스킬 = 열쇠, 공용 스킬 = 대처 도구

근거 군별 대처표는 적과 보스 문서에 있음

점수 = 탐험

새 방/수집품도 성장으로 환산

의도 발견이 곧 보상

전투 – 관문 보호 규칙(초안)

규칙	이유
가로, 높이, 체공 불변	관문 크기 기준 유지
공중 자원 재충전 금지	공중 공격으로 관문을 넘는 우회 차단
적 밟기/통과 금지	적을 이용한 관문 우회 차단
지형/장치 파괴 금지	맵 구조 보존
이동 중 무적 최소화	예외는 박자 끊기용 패링/무적 대시
이동 스킬 성능 강화 금지	관문 규격 변동 차단

전투 – 콤보 구성


1
1타
2
2타
3
3타
기본 콤보 베기 3타
4
마무리 타
고른 스킬마다 다름, 4~5타
의도
조합마다 콤보가 달라짐
5
커맨드형
콤보 밖에서만 발동

공용/파생 스킬 – 공용 스킬 10종



공용/파생 스킬 – 파생 스킬 나무

이동 스킬 5 × 파생 3

3연속 대시

부모를 얻어야 열림

- 대시 베기
- 대시 후 콤보
- 딜레이 감소 ※

패링

반격 중심

- 반격
- 판정 늘리기 ※
- 받아넘기면 회복

더블 점프

공중전 중심

- 회전 베기
- 공중 베기 강화
- 맞히면 재도약 ※

슈퍼 점프 / 순간이동

※ = 관문 기준 위험 표시

- 솟구치며 베기
- 착지 충격파
- 통과 베기 / 도착 무적

성장/보상 – 레벨/점수 구조

적 처치와 새 구역/방 발견으로 경험치를 얻고 레벨업마다 점수 1을 쉼터에서 공용 스킬에 투자

Lv 10~15

최대 레벨, 구역당 2~3레벨

860 XP

Lv15 기준(기사쥐 표 임시)

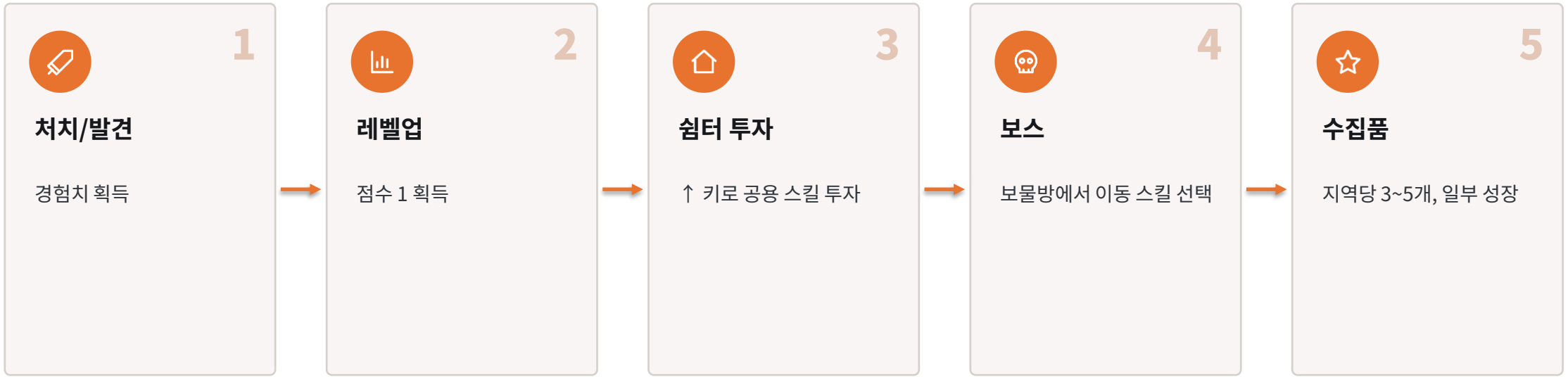
1 / 3~5

한 방 1~5, 보통 6~10, 정예 40

의도 전투와 탐험이 같은 성장 재화로 이어지게 함

근거 화폐/상점이 없어 성장은 레벨과 스킬뿐, 곡선은 12경로 플레이 뒤 단계 끝 레벨 ±1로 확인

성장/보상 – 보상 흐름


1
처치/발견
경험치 획득
2
레벨업
점수 1 획득
3
쉼터 투자
↑ 키로 공용 스킬 투자
4
보스
보물방에서 이동 스킬 선택
5
수집품
지역당 3~5개, 일부 성장

데이터/밸런스 – 수치 기준값

항목	값	이유
D(체력 단위)	기본 공격 1타	적/보스 체력을 한 단위로 통일
기본 점프/가로	3.2칸 / 7칸	관문 크기 기준
패링 창 / 대시	0.14초 / 0.15초	임시값, 직접 플레이로 조정
적 체력 등급	1D, 2D, 3D, 4~5D, 정예 12D	처치 경험치와 연동
회복	게이지 3칸 = 하트 1, 쉼터 충전	공격으로 모은 게이지

작업 계획 – 필요한 작업

1

레벨/점수

곡선, 점수, 쉼터 투자

2

공용 스킬

10종 효과, 모션, 입력

3

파생 스킬

이동 스킬 수치에 연결

4

관문 검사

12경로 재검사

작업 계획 – 완수 방안

1

기획서 초안

공용/파생 스킬 목록과 군별 대처표를 정리

문서 / Claude Code

근거 관문을 넘지 않으면 제안대로 진행하라는 지시

2

데이터 구현

스킬 정의 JSON과 스킬 화면, 쉼터 투자를 구현

common_skills 데이터

3

검사

공격 판정 기록과 12경로 검사를 함께 돌림

경로 검사기

의도 성장이 지형을 뚫지 않는지 확인

4

손맛 조정

직접 플레이로 수치/이펙트를 조정

시험장

근거 임시값은 플레이 뒤 조정

제작 기록 (원본) – 방향이 바뀐 것 (원본 공용, 파생 스킬 기획서)

지시	결과
대시 습득 시 대시 베기, 콤보 등 별도 레벨 (11-02)	스킬 5개 × 하위 3개, 벽 차기 기본 능력 1/1
공용 스킬 확정 (11-04)	초안 18노드 폐기, 4분류 15종 (기본 공격 변경, 신규 행동, 커맨드, 기본 동작)
최대 체력, 공격력, 방어력, 벽타기 추가 (11-05)	19종 (53점)
관문을 넘지 않는 제안만 구현 (11-06)	스치기 대시 회복 삭제, 공중 받아치기, 되돌림 표식
이중 레이어 이펙트 규칙 (11-06)	1티어 개수, 2티어 종류별 색, 공용 레벨 = 크기와 선명도
최대 레벨 상향 (11-09)	유니티 만렙 73, 스킬 96점 (레벨 72 + 조각 24)
방패 몬스터 방어 무시 (11-11)	검기, 4타, 커맨드의 방어 무시와 경직

제작 기록 (원본) – 부족한 점, 11-12 기준 (원본 공용, 파생 스킬 기획서)

항목	현재 상태	남은 일
장시간 밸런스	빌드 간 밸런스, 전 경로 완주 미수행	밸런스 단계
빌드 공평성	세 빌드 보스, 정예 클리어 검증 기록 불명	검증 수행
레벨 곡선	웹 860 XP, 유니티 6,907 XP 실측 없음	실측
웹 ↔ 유니티	웹 Lv15 (14점)와 유니티 Lv73 체계 상이	기준판 정리
미결 규칙	무적 대시의 콤보 끊기 허용 여부	플레이 후 결정