

기맞기획 11기 기업 협약 프로젝트 2팀 'NKK 스튜디오' 제작

랫키호테
세부 기획서

적과 보스

NKK 스튜디오
팀장 박송호
부팀장 정승운
팀원 김규장
박도원
이예성

문서 최초 작성
20261030
박도원

문서 최종 수정
20261125
박도원

목차

개요 – 2P

1. 목차
2. 로그
3. 문서 계층

현황 – 5P

1. 임시 적만 있는 시점

목표 – 6P

1. 적/보스 목표

목표 (원본) – 7P

1. 목표 항목 (원본 일반 몬스터 기획서)

핵심 요소 – 8P

1. 적 설계 4요소

전투 규격 – 9P

1. 공통 패턴 구조
2. 전조, 공격, 빈틈 시간
3. 역할 × 스킬 상성

구역별 적 – 12P

1. 구역별 적 컨셉
2. 보스 구성

보스 (원본) – 14P

1. 보스의 두 가지 정체 (원본 비주얼 기획서)

보스 연출 – 15P

1. 보스 등장 연출 목표

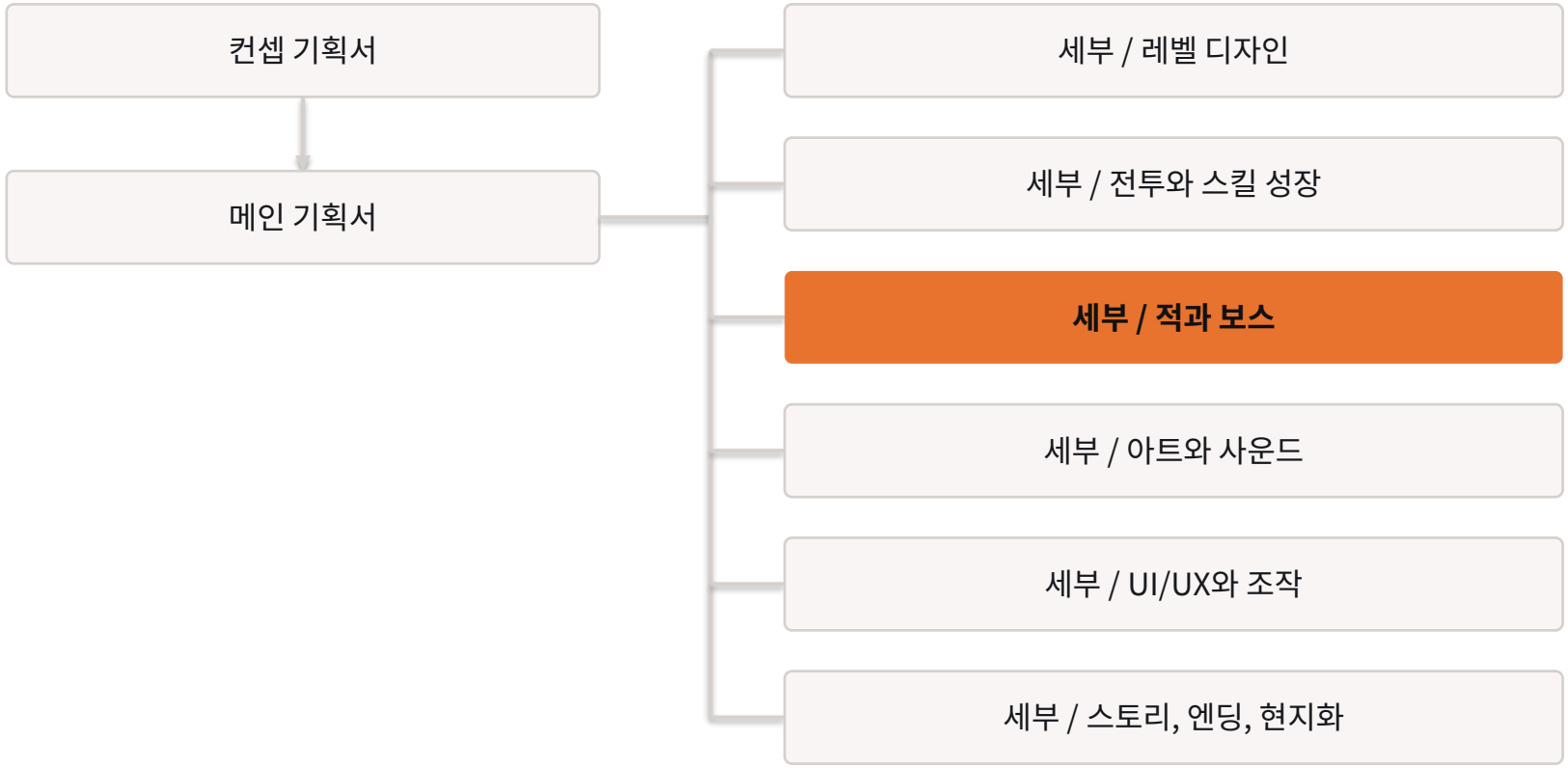
작업 계획 – 16P

1. 필요한 작업
2. 완수 방안

개요 – 로그

순번	작성일	작성자	작성 내용	비고
1	2026-10-30	박도원	제작 변경	기사쥐 적 그림 4종, 시험장 적 구간 이식 (근거: 핸드오프, 출처: 원본 일반 몬스터 기획서 업데이트 내역)
2	2026-10-31	박도원	원본 최초 작성	문서 생성, 현재 상황 분석, 문제 제기, 목표 (출처: 원본 일반 몬스터 기획서)
3	2026-10-31	박도원	아이디어, 의도 작성	지형 짝, 공통 규격, 스킬 상성, 시선 필터, 배치 원칙 (출처: 원본 일반 몬스터 기획서)
4	2026-10-31	박도원	필요 작업, 리소스 작성	필요 작업, 리소스, 제작 방법 (출처: 원본 일반 몬스터 기획서)
5	2026-10-31	박도원	일반 몬스터 기획서	구역별 적 컨셉/세 박자 규격/상성표 작성 (출처: 정리본)
6	2026-11-01	박도원	제작 변경	일반 적 7종 임시 월드 배치 (근거: 사용자 지시, 출처: 원본 일반 몬스터 기획서 업데이트 내역)
7	2026-11-02	박도원	보스 기획서 V1 적용	공통 틀로 구역 보스 6종을 새로 구성 (출처: 정리본)
8	2026-11-03	박도원	제작 변경	27종 → 34종, 부위 리그, 적 에디터, 그림체 확정 (근거: 사용자 지시, 출처: 원본 일반 몬스터 기획서 업데이트 내역)
9	2026-11-03	박도원	제작 변경	크기, 판정 1.6~2.6배, 날갯짓 높이 변화, 투구 = 머리 부위 (근거: 사용자 지시, 출처: 원본 일반 몬스터 기획서 업데이트 내역)
10	2026-11-03	박도원	일반 적 기획 V1	몬스터 기획서 2종을 참고해 34종으로 확정 (출처: 정리본)
11	2026-11-05	박도원	제작 변경	순번 단계 T0~T5 배율, 추가 배치 258마리, 레버 방어전 (근거: 핸드오프, 출처: 원본 일반 몬스터 기획서 업데이트 내역)
12	2026-11-06	박도원	제작 변경	유니티 이식 (적 AI), 걷기와 뛰기 애니메이션 (근거: 사용자 지시, 출처: 원본 일반 몬스터 기획서 업데이트 내역)

개요 – 문서 계층



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

현황 – 임시 적만 있는 시점

맵 규칙은 확정이고 적/보스는 임시 박스와 기사쥐 자산만 있음

있는 것

임시 적 4종(기사쥐)과 보스 2종

근거 컨셉 리소스 표

참고 자료

몬스터 기획서 2종(25종/32종)

근거 사용자 제공 외부 기획서

비어 있는 것

통일된 패턴 규격, 지역별 배치

근거 임시 구현은 규칙이 제각각

제약

둘째로 가는 맵에는 그 맵의 열쇠가 없음

의도 기본 조작만으로 상대 가능해야 함

세계관

쥐들의 도시이므로 인간 물건 소품 제외

근거 컨셉 결정

리깅

기사쥐 컷아웃 리그 재사용

의도 새 그림을 최소화

목표 – 적/보스 목표

모든 적/보스를 기본 조작만으로 노히트 가능하게 하고, 같은 박자 규칙으로 학습이 지역을 넘어 이어지게 함

약 15~20종	6+1	동시 압박 ≤4	T0~T5
일반 적(구역당 2~4종)	구역 보스 + 진엔딩 보스	IC 1~2 / 초반 2~3 / 후반 4	방문 순번 난이도

의도 적은 어렵게 만드는 장치가 아니라 지형/스킬을 가르치고 기억하게 하는 장치

근거 스킬이 다른 회차에서도 공정한 전투여야 하고, 읽고 피하는 리듬이 핵심 재미

목표 (원본) – 목표 항목 (원본 일반 몬스터 기획서)

지형마다 어울리는 적, 스킬이 있으면 쉽지만 없어도 승리 가능, 둘째 방문 맵 노히트 가능

목표 항목	목표 값	확인 방법
방향 검증	박스 + 임시 그림 7종 선구현	게임 구조 동작 확인
정식 구성	구역당 2~4종, 총 약 15~20종 (일반, 변종, 정예)	목록, 체력 표
전투 규격	예고 → 공격 → 빈틈 세 박자, 모든 적 공통	규격표 적용
검증	12경로 막힘 0 + 직접 싸워 보기	경로 검사 + 직접 플레이

핵심 요소 – 적 설계 4요소

세 박자

전조 → 공격 → 확정 빈틈, 조준은 전조 시작에 고정

의도 읽고 배우는 전투

근거 빈틈에는 판정 없음

실제 ↔ 시선 짝

모든 적에 정체와 기사의 시선 이름을 붙임

의도 도감에서 반전을 심음

지형 짝

좁은 복도엔 방패병, 수직갱엔 위에서 쏘는 적

의도 지형 경험을 적이 가르침

소개 → 반복 → 조합

새 적은 단독/평지에서 먼저 소개

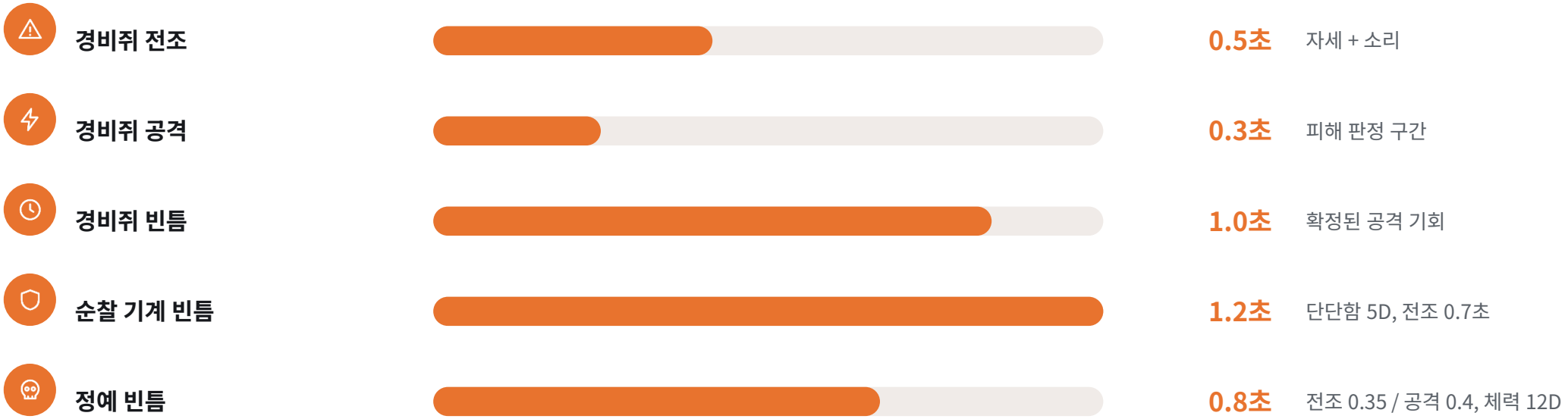
근거 관문 앞에는 적을 두지 않음

전투 규격 – 공통 패턴 구조


1
대기/순찰
반경 안에서만 이동
2
인지
경보 적은 주변을 깨움
3
전조
자세+소리
0.3~1.0초
의도
색만으로 알리지 않음
4
공격
공격하는 순간만 피해, 탄은 패링 가능
5
빈틈
0.6~2.0초 확정
6
복귀
순찰로 돌아감, 증식 없음

전투 규격 – 전조, 공격, 빈틈 시간

경비쥐 기준 리듬 0.5 → 0.3 → 1.0초이며 단단할수록 빈틈이 길고, 전조는 줄이지 않음



전투 규격 – 역할 × 스킬 상성

역할	a 대시	b 패링	c 더블 점프	d 슈퍼 점프	e 순간이동
근접 순찰	무적 회피	받아넘겨 경직	—	—	뒤치기
돌진	무적 관통	—	넘기	—	넘기
원거리	빠른 접근	되받아치기	높이 맞추기	—	접근
방어(방패)	관통 뒤치기	—	넘어서 뒤로	—	뒤로 이동
비행 견제	—	탄 되받기	공중전	올려베기	—

구역별 적 – 구역별 적 컨셉

구역	가르치는 것	적 후보
0 IC	전투 기본(스킬 없음)	경비쥐/스쿠터 쥐
1 시장	위아래 견제/무리 (c)	바퀴 떼, 달팽이, 차양 비둘기/소매치기
2 공장	패링 되받아치기 (b)	굴림벌레/리벳 포탑/증기 배관/폭발 배터리
3 경찰서	방어 관통/감시 피하기 (a)	순찰 기계/방패 경찰쥐/감시 카메라/드론
4 고층	공중전/매복 (d)	회색 매/참새 떼, 대벌레, 창문 거미
5 지하	소리, 생태, 비전투 (e)	연구원, 도마뱀, 중립 쥐/신호기

구역별 적 – 보스 구성

구역	보스(실제)	기사가 믿는 것	진입 열쇠
0 IC	대형 화물차	톨게이트 성문의 거인	시작 보스
1 시장	육교	통행세 뜯는 다리의 수문장	c 더블 점프
2 공장	대형 굴뚝	불을 뿜는 용	b 패링
3 경찰서	경찰서장	폭군	a 3연속 대시
4 고층	통신 중계탑	천상의 타락한 천사	d 슈퍼 점프
5 지하	도시 발전소	저승의 마왕	e 순간이동
진엔딩	도시 쥐 군단(초안)	마왕의 군단	역방향 진행

보스 (원본) – 보스의 두 가지 정체 (원본 비주얼 기획서)

기사의 시선	실제 정체	형태, 동작 단서
외팔의 철갑거인	포크레인	한쪽 긴 팔, 관절식 붐, 퍼내고 내려찍기
두꺼비 왕	로봇청소기	낮고 둥근 몸, 흡입과 배출, 배 팽창
돌 골렘	프레스 성형기	수직 압축, 거대한 두 주먹
쌍총 사냥꾼	경찰서장	제복의 권위, 쌍총, 장전
천둥새	헬리콥터	회전, 하강기류, 공중 정지
철각 지네	지하철 편성	연결 마디, 선로 진입, 통과 경고

보스 연출 – 보스 등장 연출 목표



목표 이미지 예시 — 보스 등장 포효/이름 팝아트/체력 바

기사의 시선 이름

실제 정체가 있어도 화면에는 기사가 믿는 이름으로 표기

의도 반전을 진엔딩까지 지킴

입장과 클리어

보스방 입장은 천천히 걸으며 줌인, 클리어는 줌인 + 슬로 모션

작업 계획 – 필요한 작업



작업 계획 – 완수 방안

1

기획 취합

두 몬스터 기획서를 역할/지역표로 정리

Claude Code

근거 인간 물건 소품은 세계관과 안 맞아 제외

2

패턴 틀

모든 패턴을 전조, 공격, 빈틈 세 구간으로 작성

보스 공통 틀

3

배치

스크립트로 배치하고 경로 검사를 다시 돌림

배치 스크립트

4

검증

시험장에서 단독 호출해 노히트 가능 여부를 확인

시험장

근거 화면 확인은 사용자 직접 플레이로 보완

제작 기록 (원본) – 방향이 바뀐 것 (원본 일반 몬스터 기획서)

지시	결과
임시 그림 (11-01) → 통짜 이미지 사용 불가 (11-03)	통짜 7장 폐기, 컷아웃 리그 전환 (뼈대 6벌 + 부위 시트)
역할, 지형, 분류별 숫자 명시, 지역별 1~2종 추가 (11-03)	27종 → 34종, 주요 배치 지형 열 추가
중세, 근세, 근대 느낌, 현대식 소품 금지 (11-03)	아날로그 기계 + 중세~근대, 스쿠터 쥐 = 딱정벌레 기병
투구 = 머리 파츠 (11-03)	투구 머리 부위 6종
기계, 생물 적이 너무 작음 (11-03)	종별 배율 1.6~2.6배, 날개 높이 cos 변화
CCTV 몬스터 과다 (11-10)	감시 카메라 76 → 8개
방패 방어 무시 기믹 (11-11)	검기, 4타, 커맨드 방어 무시

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

항목	현재 상태	남은 일
실제 모습 그림	필터가 벗겨진 실제 모습 0장	범위 결정 후 제작
직접 싸워 보기	평지 모의 실험 + 경로 검사만	직접 플레이 조정
리깅 폴리싱 검수	34종 중 3종 통과	종별 검수
밀도 불일치	기획 방당 1.5마리 vs 실제 990마리	밀도, 규칙 재정리
전조 소리	창 끄는 소리, 방패 젖힘, 북, 경적 미구현	소리 제작