

기맞기획 11기 기업 협약 프로젝트 2팀 'NKK 스튜디오' 제작

랫키호테
메인 기획서 / 이동 스킬

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. 컨셉 확정 직후

목표 – 6P

1. 컨셉 목표 재확인
2. 메인 목표

핵심 메카닉스 – 8P

1. 스킬 열쇠 루프
2. 이동 스킬 5종 + 벽 차기

이동 스킬 (원본) – 10P

1. 스킬 5종과 정체 (원본 이동 스킬 기획서)
2. 시험장 7구간 (원본 이동 스킬 기획서)

목표 (원본) – 12P

1. 목표 항목 (원본 이동 스킬 기획서)

핵심 메카닉스 – 13P

1. 관문 크기 기준 (칸)
2. 열쇠 유무별 경험
3. 진행 규칙

구현 – 16P

1. 구현 구조
2. 기술 선택과 이유
3. 구현에 필요한 것

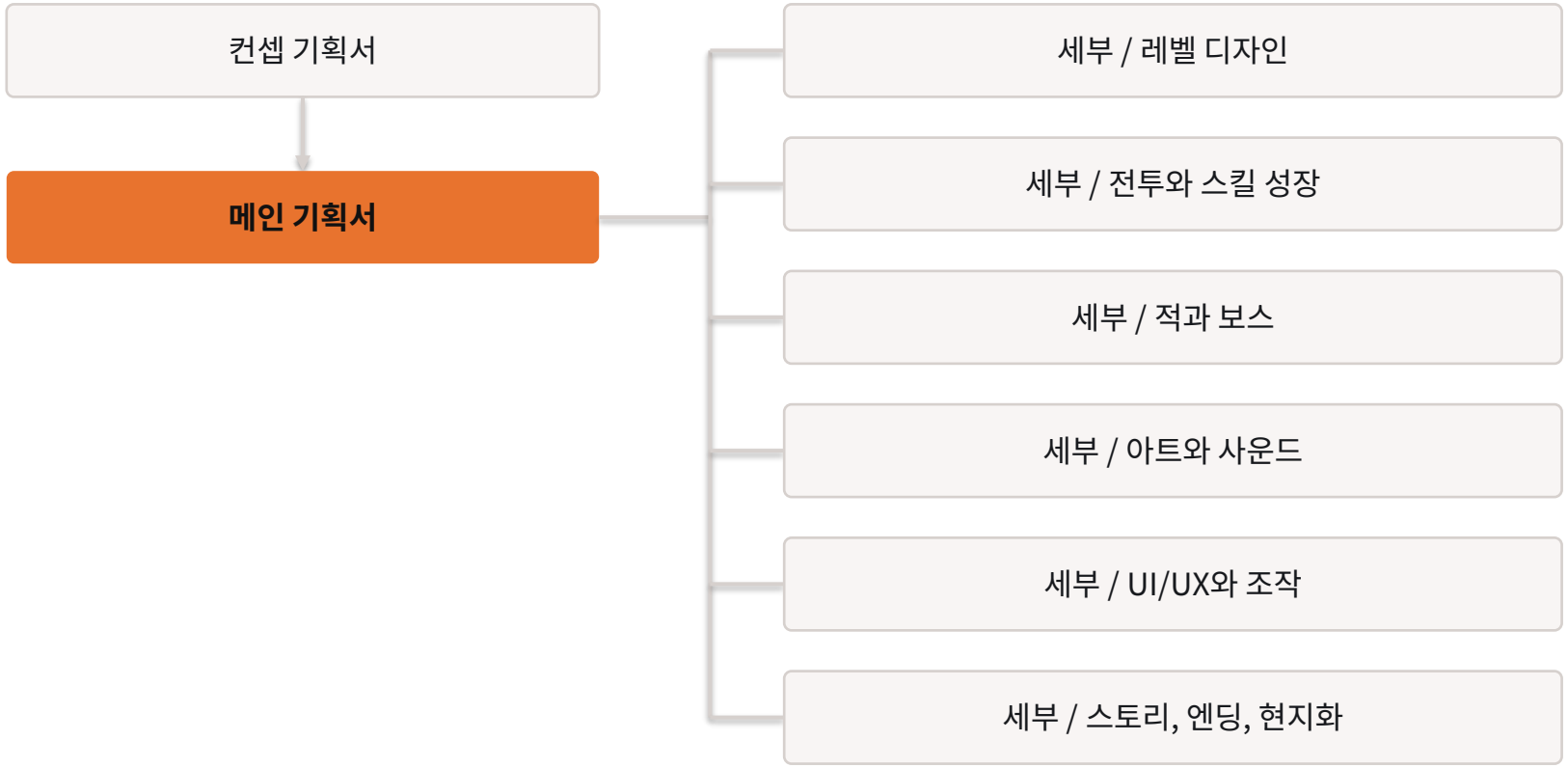
작업 계획 – 19P

1. 구현 순서와 완료 기준
2. 리스크와 대응

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 이동 스킬 기획서)
2	2026-10-28	박도원	아이디어, 의도 작성	스킬 5종 + 벽 차기 수치, 규칙, 획득 규칙, 시험장 설계 (출처: 원본 이동 스킬 기획서)
3	2026-10-28	박도원	필요 작업, 리소스 작성	필요 작업, 리소스, 제작 방법 (출처: 원본 이동 스킬 기획서)
4	2026-10-30	박도원	제작 변경	스킬 5종 + 벽 차기 시험장 7구간, 임시값 표시 (근거: 사용자 지시, 출처: 원본 이동 스킬 기획서 업데이트 내역)
5	2026-10-30	박도원	시험장 이식	기사쥐 엔진/리그를 이식, 7개 스킬 시험 구간 구성 (출처: 정리본)
6	2026-10-31	박도원	제작 변경	경로 자동 검사, 가시 규칙, 실측 수치 반영 (근거: 사용자 지시, 출처: 원본 이동 스킬 기획서 업데이트 내역)
7	2026-11-01	박도원	그레이박스 구현	맵 0~5와 실제 게임(game.html), 진행 규칙 구현 (출처: 정리본)
8	2026-11-02	박도원	제작 변경	벽 차기 기본 능력화, 패링 꾹 누르기, a 관문 재설계, 구멍 출입구 (근거: 사용자 지시, 출처: 원본 이동 스킬 기획서 업데이트 내역)
9	2026-11-02	박도원	규칙 보정	벽 차기 첫 1티어와 동시 습득, 이단 점프 충전 제외 (출처: 정리본)
10	2026-11-04	박도원	제작 변경	승강기, 레버 방어전 결정 (근거: 핸드오프, 출처: 원본 이동 스킬 기획서 업데이트 내역)
11	2026-11-06	박도원	제작 변경	하위 스킬 8종 교체, 유니티 이식과 웹 기준 정렬 (근거: 사용자 지시, 출처: 원본 이동 스킬 기획서 업데이트 내역)
12	2026-11-06	박도원	Unity 이식 시작	엔진 작동 방식 요구로 이식, 웹판 기준 판정 정렬 (출처: 정리본)

개요 – 문서 계층



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

현황 – 컨셉 확정 직후

컨셉/이동 스킬/맵 구조가 확정됐고 핵심 구현은 시작 전임

확정된 것

스킬 5종 중 3택, 지역 6, 보스 6+1, 엔딩 2종

근거 컨셉 PPT/이동 스킬 PPT/맵 구조 승인(10-29)

가져올 자산

기사쥐 컷아웃 리그, 이펙트, 시험장 도구

근거 기사쥐 프로토에서 검증

없는 것

진행 규칙 코드, 스킬 시험장, 적/보스

근거 10-30에 이식을 막 시작

미확정

기사쥐에서 따라온 공격 기술/레벨업 값

의도 확정처럼 쓰지 않고 임시로 표시

인력

기획/검수 1인 + AI(Claude/Codex)

플랫폼

PC 웹, 키보드+게임패드

근거 컨셉 확정 사항

목표 – 컨셉 목표 재확인

컨셉 목적 → 메인의 목표

탐험

스킬이 길을 여는 경험

- 관문 규격
- 12경로

전투

이동 스킬이 곧 전투 기술

- 스킬별 전투 용도
- 기본 3타 + 마무리 타

선택

5개 중 3개만 획득

- 선택 화면
- 진행 상태 모델

엔딩

노말 → 남긴 맵 → 진엔딩

- 잠금 규칙
- 엔딩 판정

목표 – 메인 목표

스킬 선택이 달라도 막히지 않는 이동 스킬 코어를 웹에서 먼저 만들어 손맛과 구조를 검증

12경로

모든 스킬 조합에서 막힘 0

5종+벽 차기

시험장에서 있음/없음 확인

6지역

맵 0~5, 노말/진엔딩 판정

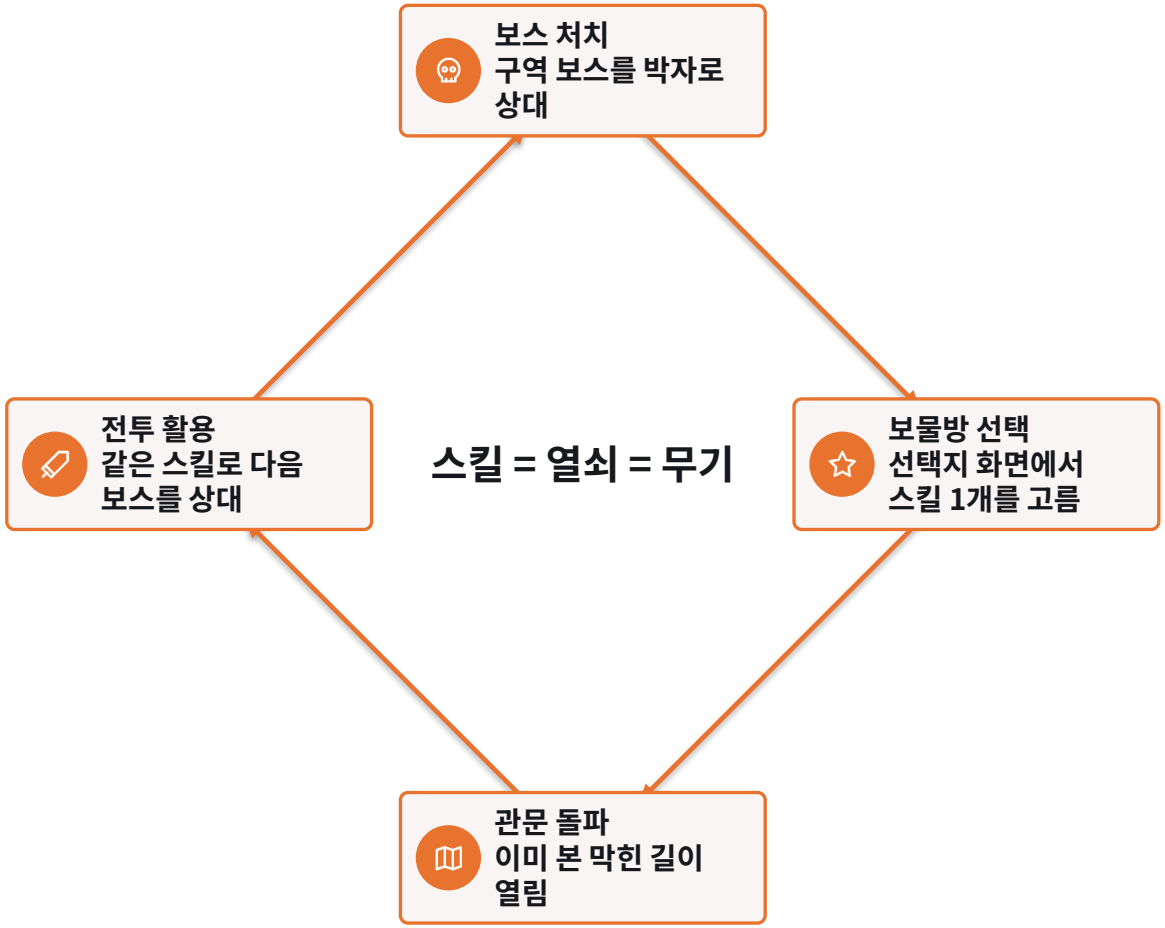
관문 기준

점프 3칸/가로 7칸을 넘는 것만 열쇠

의도 손맛과 길 구조를 싼 비용으로 확인한 뒤 그림과 연출을 얹으려는 의도

근거 기사쥐 Canvas 2D 프로토가 빠르게 돌아갔고, 완성 기준이 2주 반이라 재작업을 줄여야 함

핵심 메카닉스 – 스킬 열쇠 루프



다회차

다른 3택으로 경로/전투 성격이 바뀜

진엔딩

못 고른 스킬의 길을 응용으로 풂

핵심 메카닉스 – 이동 스킬 5종 + 벽 차기

ID	스킬 (티어)	탐험	전투
a	3연속 대시 (1)	가시밭/긴 절벽 돌파	대시 내내 무적, 패턴 회피
b	패링 (1)	벽/가시를 쳐서 튕겨 오름	적 공격/탄 받아넘김
c	더블 점프 (1)	높은 곳/먼 곳	공중전 연장
d	슈퍼 점프 (2)	지면에서 수직 절벽	솟구치며 올려베기
e	순간이동 (2)	얇은 벽 너머 5~7칸	뒤치기/관통
W	벽 차기 (공용)	벽 사이 수직갱 숨은 길	—

이동 스킬 (원본) – 스킬 5종과 정체 (원본 이동 스킬 기획서)

1칸 = 48px, 기본기 한계: 점프 약 3칸, 가로 약 7칸

ID	스킬 (티어)	정체 (도시의 기술)	효과
a	3연속 대시 (1티어)	휠리스 신발	공중 가능, 대시 내내 무적, 가시밭과 긴 절벽 통과
b	패링 (1티어)	표지판	벽, 바닥 가시 패링으로 벽점프처럼 튕김, 적 공격 패링
c	더블 점프 (1티어)	현수막 망토	공중 한 번 더 점프
d	슈퍼 점프 (2티어)	로켓 추진기를 붙인 검	지면 전용 수직 고도 점프
e	단거리 순간이동 (2티어)	양자역학 위치변환기를 붙인 검	전방 5~7블럭 공간으로 순간이동
W	벽 차기 (공용)	도시의 기술 아님	수직갱 번갈아 오르기, 첫 초반 맵 보스 공용 보상

이동 스킬 (원본) – 시험장 7구간 (원본 이동 스킬 기획서)

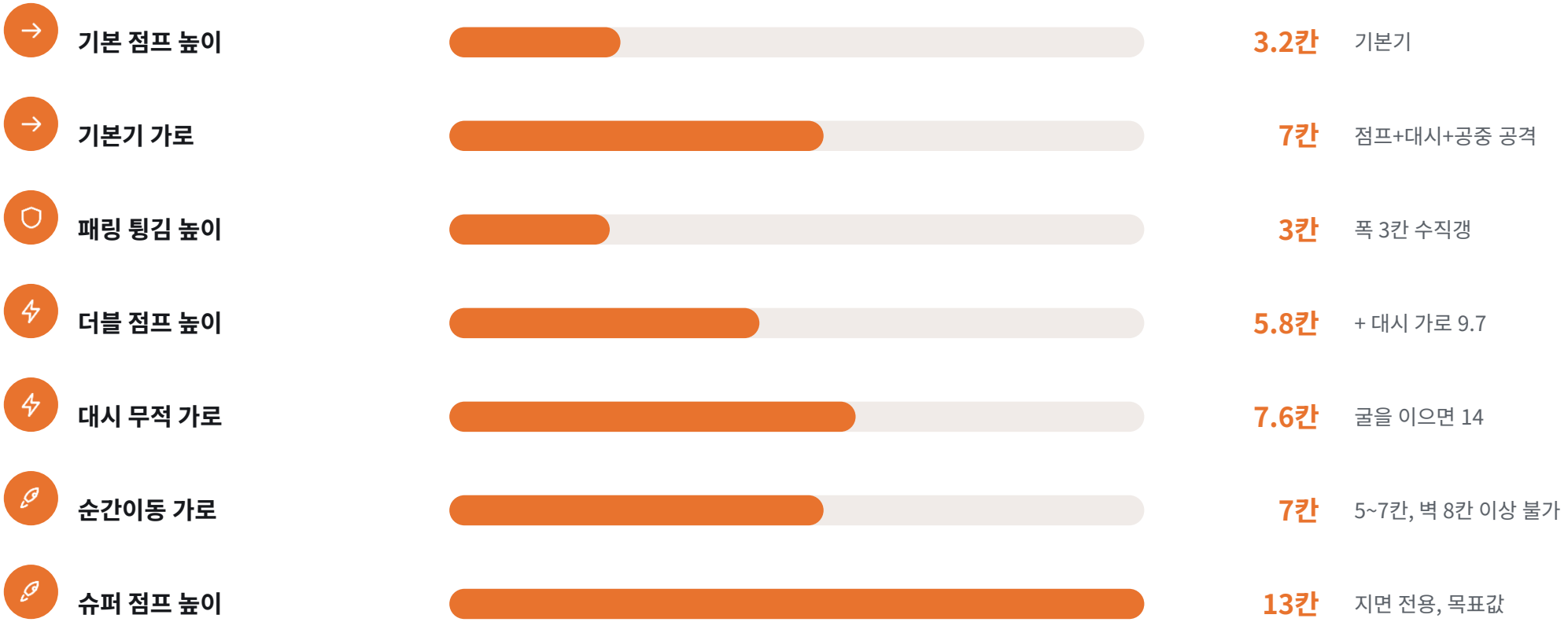
구간	지형	확인할 것
① 3연속 대시	낮은 천장 터널 + 가시밭	무피해 통과 / 대시 1번 + 점프 = 피격
② 패링	좁은 수직갱, 가시 벽과 바닥	패링만으로 꼭대기 도착
③ 더블 점프	기본 점프로 못 닿는 선반	있으면 오름 / 없으면 불가
④ 슈퍼 점프	높은 절벽 + 위 발판	절벽 위 도착
⑤ 순간이동	천장까지 막힌 두꺼운 벽	벽 너머 이동
⑥ 벽 차기	벽 사이 수직갱 + 꼭대기 선반	벽 꼭대기 높이 도달
⑦ 적	기어 다니는 적, 날벌레, 비둘기	패링, 전투 연습

목표 (원본) – 목표 항목 (원본 이동 스킬 기획서)

목표 항목	목표 값	확인 방법
시험장	스킬 하나당 구간 하나, 켜고 끄며 확인	구간 ①~⑦ 통과 / 스킬 없으면 불가
수치 확정	대시, 패링, 점프, 슈퍼 점프, 순간이동 칸 수 표기	실측값 레벨 기획서 전달
획득 구조	보스 → 보물방 → 선택, 5개 중 3개	12조합 모두 진행 가능
손맛	1분 안에 익히고 실수 3회 이하 통과	직접 조작 확인

핵심 메카닉스 – 관문 크기 기준 (칸)

1칸 = 48px, 기본기의 선을 넘는 것이 열쇠 스킬의 존재 이유



핵심 메카닉스 – 열쇠 유무별 경험

↑ 난이도

관문 / 열쇠 없음

다른 스킬로 응용해 풀면 막히지 않음

관문 / 열쇠 있음

시원하게 통과하는 해방감

적 / 열쇠 없음

기본 조작과 공용 스킬로 노히트 가능

적 / 열쇠 있음

가장 쉬운 짝, 스킬이 곧 해법

스킬 보유 →

핵심 메카닉스 – 진행 규칙


1
시작 보스
보물방에서 1티어 3개 중 1택
2
첫 초반 맵
남은 1티어 2개 중 1택
3
둘째 초반 맵
2티어 d/e 중 1택
4
후반 첫 진입
남긴 맵 잠금 해제
5
노말 엔딩
마왕 처치, 쉼터 복귀
6
진엔딩
남긴 맵을 역방향으로 진행

구현 – 구현 구조

웹 프로토 (Canvas 2D)

규칙

스킬 정의/진행 상태를 화면과 분리

- 스킬 수치
- 진행 상태 모델

월드

타일 지형을 데이터로 읽음

- 맵 데이터
- 방 그래프

도구

기사쥐 도구를 이식해 수정 가능하게 함

- 시험장
- 맵 제작
- 캐릭터 테스트

검증

사람이 못 보는 우회를 자동 검사

- 경로 검사기
- 입력 흉내 확인

구현 – 기술 선택과 이유

선택	이유	근거
웹(Canvas 2D)에서 먼저 구현	손맛을 빠르게 확인하고 고치기 쉬움	기사쥐 프로토 경험
규칙과 화면 분리	이후 플랫폼/엔진을 바꿔도 규칙을 재사용	UIUX 기획서의 이중 제작 위험
지형 1블럭 = 48px 타일 월드	관문 크기를 칸 수로 설계/검사	이동 스킬 기획서 수치표
경로 자동 검사기	12경로 × 관문을 사람이 다 못 봄	레벨 기획 요구(예상 밖 진입/이동 시간)
브라우저 입력 흉내 시험	있음/없음 통과 여부를 반복 확인	스킬 시험장 설계

구현 – 구현에 필요한 것

핵심 메카닉스 구현

시스템

스킬 5종+벽 차기, 선택 화면

- 입력/판정
- 선택 화면

데이터

관문 규격표와 스킬 수치

- 맵 JSON
- 수치 실측

도구

시험장/경로 검사기

- 시험장 7구간
- 검사기

인력

기획/검수 1인 + AI 분업

- 구현 Claude/Codex
- 그림 ChatGPT/Gemini

작업 계획 – 구현 순서와 완료 기준

1 시험장

스킬 5종+벽 차기를 구간별로 구현

Claude Code

의도 있음/없음을 구간마다 확인

근거 완료: 7개 구간 통과/불통 확인

2 선택 화면

5개 중 3개 고르기와 진행 상태 모델

JS 모듈

근거 완료: 12경로 진행표와 일치

3 그레이박스

맵 0~5를 생성기로 배치하고 검사

Node 생성기/검사기

의도 막힘을 그림 전에 잡음

근거 완료: 막힘 0/예상 밖 진입 0

4 실제 게임

타이틀→진행→저장→엔딩 판정까지 연결

game.html

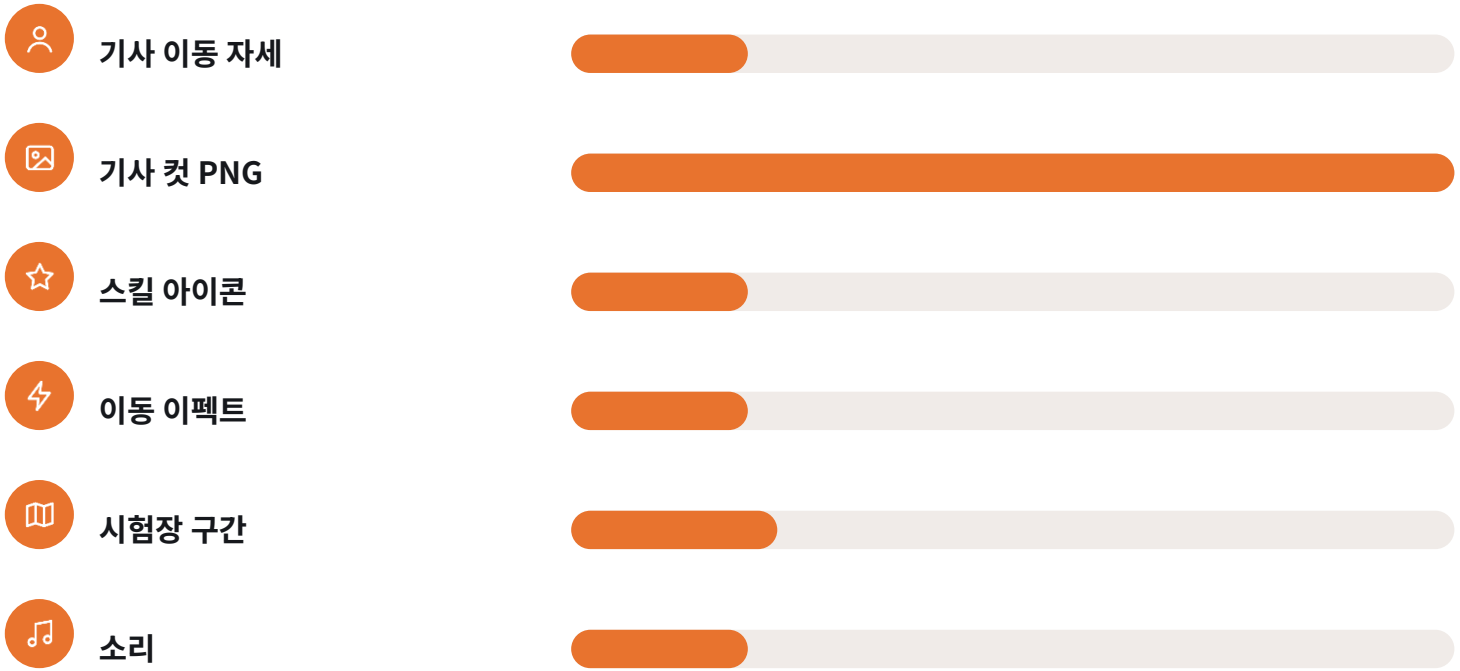
근거 완료: 사용자 직접 플레이로 손맛 확인

작업 계획 – 리스크와 대응

⚠ 벽 차기 등 기본기가 관문을 우회할 수 있음	→ 🛡 가시/폭 조정과 12경로 검사를 규칙 변경마다 돌릴 예정
⚠ 스킬 수치가 흔들리면 관문 크기도 흔들림	→ 🛡 시험장에서 실측해 규격표로 고정하고 레벨 기획에 전달
⚠ AI 협업 중 문서가 쌓여 맥락이 끊길 수 있음	→ 🛡 HANDOFF 문서를 정본으로 유지

리소스 – 리소스 수량

핵심 메카닉스 구현에 필요한 분량, 적, 보스, UI, 지역 그림은 세부 기획서에서 다룸



기사 이동 자세	6종	달리기, 대시, 패링, 웅크림 등, FK 리그 — 계획
기사 컷 PNG	30장	리그 부위/통그림(이단 점프/벽 동작), 크기 가변 — 실측
스킬 아이콘	6개	스킬 5종+벽 차기, 128×128 PNG — 아이콘 시트 규격 실측
이동 이펙트	6종	속도선, 잔상, 먼지, 패링 글자 등, 코드 생성 — 계획
시험장 구간	7개	글자 줄 지형, 1칸 = 48px
소리	6종	대시, 패링, 점프, 순간이동 등, 임시 합성 — 추정

리소스 – 규격과 생산 방법

항목	규격	생산 방법/검수
화면	논리 해상도 1280×720, 지형 1칸 48px	기사쥐 HUD 규격 계승, 960~1280폭 캡처 점검
자세	관절 각도 함수(FK), 무적/패링 창 표시	캐릭터 테스트 도구에서 프레임별 편집
통그림	마젠타 배경 시트 → 배경 제거 PNG	이미지 생성 → 자르기 → 기획자 승인
이펙트	메인 + 그림자 이중 레이어, 코드 생성	프리셋 재조합, 시험장에서 확인
명명	스킬 ID a~e/W, 영역.대상.항목 키	데이터와 화면이 같은 ID를 씀

제작 기록 (원본) – 방향이 바뀐 것 (원본 이동 스킬 기획서)

지시	결과
벽 차기 + 이단 점프로 슈퍼 점프 관문 통과 (11-02)	벽 차기는 공중 대시, 공중 공격만 충전, 이단 점프 미충전
점프, 대시, 공중 공격으로 3단 대시 관문 통과 (11-02)	a 관문을 높이 2칸 굴 + 폭 11칸 구덩이로 재설계
예상하지 않은 문 진입 (11-02)	연결 문 한 방향 짝, 벽, 천장, 바닥 구멍 출입구
하위 스킬 3종 재조사 (11-06)	15개 중 7 유지, 8 신규, 이동 성능 대신 플레이 방식 변화
의도하지 않은 길 진입도 검사 (11-06)	유니티 타이밍 기준 재검사에 막힘과 예상 밖 진입 동시 판정
습득 스킬 볼록, 미습득 납작한 홈 (11-08)	홈/볼록 버튼 + 파생 3종 애니메이션
패링 성공과 허공 사용 이펙트 구분 (11-11)	패링 성공 섬광과 튕김 / 헛침 방패 처짐

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

항목	현재 상태	남은 일
스킬 전용 효과음	합성 효과음만	소리 제작
수치와 코드 차이	슈퍼 점프 충전 0.3초 ↔ 0.16초, 순간이동 쿨 0.6 ↔ 0.45	기준 수치 확정
패링 꾹 누르기 안내	사용법 카드에 누락	안내 문구 추가
사람 손 검수	자동 시뮬레이션 위주, 체감 기준 측정 없음	직접 조작 검수
통그림 동작	이단 점프, 벽, 박차기, 쓰러짐 리그 불가	새 부위 그림
승강기 실기 검수	탑승 중 끼임, 도중 사망, 이어하기	직접 검수