

기맞기획 11기 기업 협약 프로젝트 2팀 ‘NKK 스튜디오’ 제작

찍!찍!!찍!!!
컨셉 기획서

NKK 스튜디오

팀장 박송호
부팀장 정승운
팀원 김규장
박도원
이예성

문서 최초 작성
20260929
박도원

문서 최종 수정
20261125
박도원

목차

개요 – 2P

1. 목차
2. 로그
3. 문서 계층

현황 – 5P

1. 착수 시점의 가진 것과 없는 것

시작 동기 – 6P

1. 프로젝트를 시작하는 이유
2. 웹 프로토 진단

시장 조사 (원본) – 8P

1. 스팀 지표 비교 (원본 제안서)
2. 시장 포화도와 포지션 (원본 제안서)
3. 시장성 검토 결론: 조건부 GO (원본 제안서)

목표 – 11P

1. 프로젝트 목표

원페이지 (원본) – 12P

1. 원페이지 기획서 (원본 컨셉 기획서)
2. 세계관과 시놉시스 (원본 컨셉 기획서)

핵심 요소 – 14P

1. 목표 달성 4요소

재미 요소 – 15P

1. 재미가 생기는 순간
2. 재미 요소 4가지

주요 루프 – 17P

1. 세 겹의 루프

비주얼 – 18P

1. 비주얼 방향

개요 – 로그

순번	작성일	작성자	작성 내용	비고
1	2026-09-29	팀 전원	아이디어 회의	핵심 컨셉, 메카닉스, 비주얼 가이드, 루프 아이디어 회의 (출처: 원본 컨셉 기획서)
2	2026-09-30	박도원	컨셉 기획서 최초 작성	문서 생성, 목차, 초안 작성 (출처: 원본 컨셉 기획서)
3	2026-09-30	박송호	제안서 최초 작성	팀 구성, 시장 조사, 컨셉과 테마, 일정 (출처: 원본 제안서)
4	2026-10-01	박도원	루프 2중 구조 추가	인게임, 아웃게임 2중 루프 (출처: 원본 컨셉 기획서)
5	2026-10-01	박송호	제안서 최종 수정	시장성 결론 조건부 GO (출처: 원본 제안서)
6	2026-10-05	박도원	Ver 0.1 / 웹 프로토 전수 분석	빠지는 내용 없이 확인, 밸런스 문제 진단 (출처: 정리본)
7	2026-10-05	박도원	방향/수치 기획 문서	방향과 수치 문서 2건 작성 (출처: 정리본)
8	2026-10-06	박도원	비주얼 가이드 v0.1	화풍/색 규칙 정리, 메인 기획 착수 (출처: 정리본)
9	2026-11-25	박도원	원본, 정리본 통합	원본 기획서 내용 편입, 문체 정리

개요 – 문서 계층



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

현황 – 착수 시점의 가진 것과 없는 것

팀이 만든 웹 프로토(rat-uprising.html)를 완성 게임으로 키우기 직전 단계

가진 것

웹 프로토

약 1만 줄 JS로 번식, 승급, 층, 필살기가 돌아감

근거 팀 제작, 전수 분석 예정

화면 레퍼런스

아지트/1층 플레이/보스 화면이 이미 있음

팀과 AI 도구

팀 기획(pptx), Claude 구현, Codex 그림, Gemini 음악

없는 것/제약

검증된 밸런스

오브젝트 점수/방 구성/층 곡선이 정리되지 않음

허들이 약한 구조

점령층/후퇴 가정이라 벽을 넘는 순간이 약함

웹의 한계

장기 메타 성장, 연출, 현지화를 담기 어려움

시작 동기 – 프로젝트를 시작하는 이유

웹 프로토에서 확인된 쥐 군단의 번식/갉기 쾌감을, 기업 협약 프로젝트에서 끝까지 플레이되는 PC 게임으로 만들고 싶음

1만 줄

이미 검증된 웹 프로토

팀 5인

기획 분담이 가능한 구성

의도 새로 만들기보다 재미가 확인된 핵심을 키우는 쪽이 협약 일정에 맞음

근거 팀이 웹 프로토를 먼저 만든 상태에서 프로젝트가 시작

시작 동기 – 웹 프로토 진단

살릴 재미

군집 자율

쥐가 알아서 갉고 번식하는 난장판

쥐 개성

쥐마다 다른 필살기 상황극

고칠 한계

방치형 가정

층 점령/후퇴 구조라 판 단위 긴장이 약함

성장 곡선

층, 재화, 승급 수치가 서로 맞물리지 않음

시장 조사 (원본) – 스팀 지표 비교 (원본 제안서)

조사 기준일 2026.09.30~10.01, 인크리멘탈 태그 게임 대상. 판매량은 리뷰 수 × 22~28 추정

게임	출시	정가	리뷰 (긍정률)	추정 판매량
Bills Must Be Paid	2026.07	$6.99	11,251 (97%)	약 29만 장
Scritchy Scratchy	2026.03	$6.99	16,194 (94%)	약 36만 장
Berry Bury Berry	2026.01	$7.99	약 9,000 (98%)	약 25만 장
CloverPit	2025.09	$9.99	26,166 (90%)	75만 장 (2주)
Nodebuster	2024.08	$2.99	14,080 (97%)	약 34만 장

시장 조사 (원본) – 시장 포화도와 포지션 (원본 제안서)

가격대 $3~10

짧고 강렬한 완결형 주류, 출시 초기 1~2개월 매출 집중

Idler 신작 1.75배

2026년 신작 급증, 리뷰 1,000개 이상은 약 3%

포지션 공백

쥐 테마 수요 존재, 쥐 떼 + 수집 + 인크리멘탈 조합은 공백

시각적 차별화

숫자만 오르는 방치형과 구분되는 화면 변화가 생존 조건

차별점 4가지

수치 = 쥐 마릿수, 파괴의 쾌감, 수집과 스킬 조합, 탈출 엔딩

태그 전략

Incremental, Idler, Clicker + Physics, Destruction, Funny, Cute

시장 조사 (원본) – 시장성 검토 결론: 조건부 GO (원본 제안서)

구분	내용
기회	2026년 소규모 인크리멘탈 히트 연속, 한국 유저 장르 반응 높음, 쥐 떼 + 인크리멘탈 포지션 공백
위험	방치형 신작 폭증 (2025년 1,033 → 2026년 9월 1,811), 수명 1~2개월, 쥐 테마 경쟁작
GO 조건	글로벌 출시 타깃, 넥스트 페스트 데모 선공개 (위시리스트 100+), 쥐 떼 폭증 후킹, 대량 렌더링 최적화 선검증
예상 수익	판매가 $3 기준, 보수적 100장 $300 / 낙관적 1,000장 $3,000

목표 – 프로젝트 목표

쥐 군단의 난장판 쾌감과 허들을 넘는 순간의 카타르시스를, 실패해도 강해져 돌아오는 판 단위 로그라이트로 제작

10~15h

목표 성장 감각(100층 도달)

1920×1080

PC(Windows) 기준 화면

한/영

itch.io 영어권 배포 대비

의도 쥐가 알아서 움직이는 쾌감과 플레이어 개입의 균형을 한 구조로 묶으려는 의도

근거 웹 프로토의 번식/승급 재미는 검증됐으나 성장 구조가 얇음

원페이지 (원본) – 원페이지 기획서 (원본 컨셉 기획서)

항목	내용
게임 명	찍찍찍!
컨셉	탈출한 실험쥐 번식과 조종, 시설 파괴와 탈출
타깃 유저	여러 성장 요소 조합의 폭발적 수치 증가를 시각적으로 확인하고 싶은 유저
재미 요소	상황별 즉각적 수치 상승, 마릿수로 보이는 수치 상승, 다양한 능력과 디자인의 쥐 수집
핵심 메카닉스	클릭 또는 일정 시간 방치 시 점프, 충돌을 통한 번식과 자원 수집, 자원 기반 업그레이드
코어 루프	클릭 → 자원 획득 → 성장 진행 (아웃게임: 다양한 플레이 → 신규 쥐 획득 → 도감 해금)
조작	좌클릭, 스페이스: 포인터 방향 점프 / 마우스 이동: 포인터 이동 / 휠: 확대, 축소
레퍼런스	Bills Must Be Paid, Untitled Goose Game, Exponential Idle, Mini Motorways, 메이플 운빨 디펜스, Diablo 4 스킬 트리

원페이지 (원본) – 세계관과 시놉시스 (원본 컨셉 기획서)

수상한 유전 공학 연구소 최심층에서 실험쥐 탈출, 번식으로 수를 불리고 다양한 능력의 동료와 지상 탈출

의도 탈출이라는 명확한 엔딩, 층 진행 구조와 연결

핵심 요소 – 목표 달성 4요소

판 단위 쥐 군단 로그라이트

군집 자율 + 클릭 개입

쥐는 알아서 갉고 클릭은 총공격 집결

- 번식/승급
- 총공격

쥐 개성 × 필살기

개체별 필살기와 신화 초필살기

- 필살기 33종
- 신화 초필살기

허들과 보스 코미디

층마다 벽, 5층마다 밈 보스

- 층 구조
- 보스 밈

로비 메타 성장

못 깬 벽을 다음 판에 넘는 동기

- 치즈/연구자료
- 훈장/조각

재미 요소 – 재미가 생기는 순간

보상 크기 →

번식 폭발

쥐가 순식간에 불어나 화면을 채움

허들 돌파

클릭 집결로 벽/보스를 넘음

벽 갉기

파편과 함께 길이 열리는 소리

필살기 상황극

개성 있는 쥐의 한 장면

플레이어 개입 →

재미 요소 – 재미 요소 4가지

수집

쥐 79종 × 6등급을 모음

의도 수집/성장 동기

묘기 극장

필살기/초필살기 컷신을 봄

의도 탭 반응의 최고 보상

밈 코미디

보스가 밈 기술을 씀

의도 다음 층이 궁금하게 함

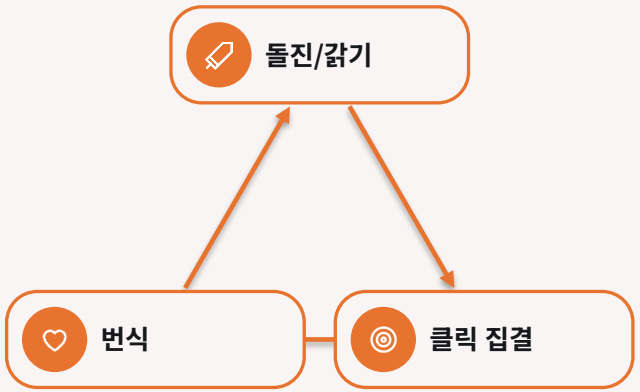
넘은 벽

못 깬 층을 다음 판에 넘음

의도 로그라이트 동기

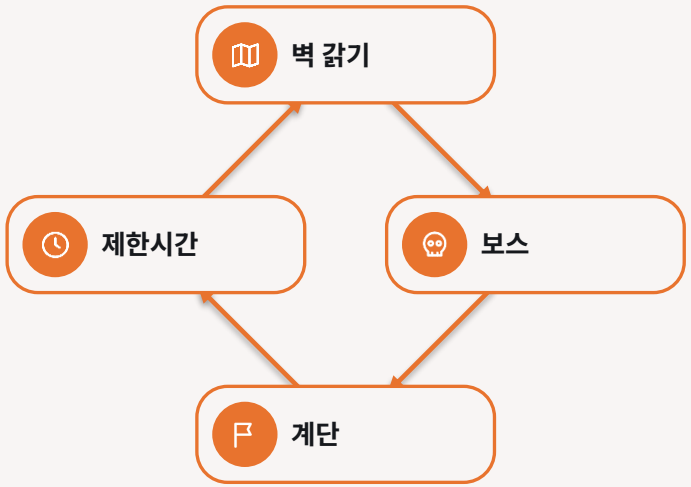
주요 루프 – 세 겹의 루프

코어 루프 (초 단위)



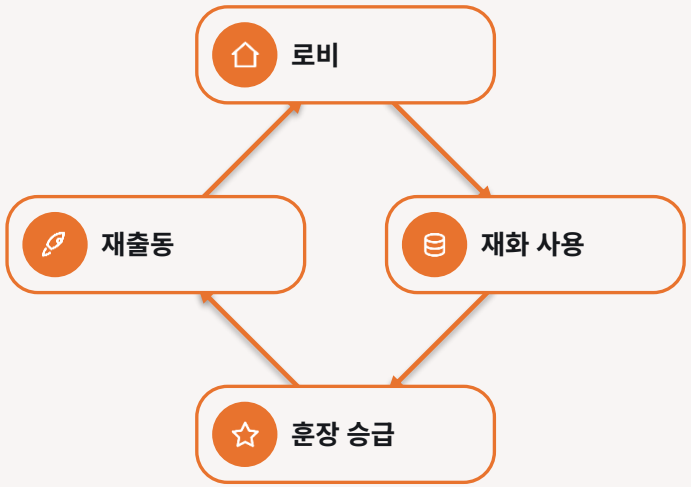
쥐가 갉고 클릭으로 모아 번식

인게임 루프 (판 단위)



제한시간 안에 계단을 열어 층을 넘음

아웃게임 루프 (회차 단위)



판 밖에서 강해져 더 높은 층에 도전

비주얼 – 비주얼 방향



웹 프로토 1층 플레이 화면 — 이 화풍과 HUD를 Unity판의 출발점으로 삼을 예정

플랫 파스텔 미니어처

외곽선/그라데이션 없이 단색 면과 발밑 그림자

의도 쥐 30~70마리가 겹쳐도 읽히게 함

코미디 톤

피/시체 없이 쓰러진 쥐는 연기와 함께 사라짐

색 역할

보상은 노랑, 위험은 빨강으로 통일

비주얼 – 타깃, 플랫폼, 레퍼런스

항목	결정	이유
플랫폼	PC Windows 1920×1080 (+ 브라우저 검토)	itch.io 다운로드와 웹 모두 노림
엔진	웹 → **Unity 6000.3 (URP)**	웹 좌표를 이식하고 연출/메타를 확장
언어	한국어 + 영어	영어권 배포를 위해 스트링 키 구조로 시작
화풍 레퍼런스	Untitled Goose Game	플랫 단색 면과 발밑 그림자 참고
시스템 레퍼런스	Mini Motorways / 롤 칼바람 증강	정보 정리와 3택 1 선택 쾌감 참고

제작 과정 – 제작 단계

1

프로토 분석

웹 로직/수치 전수 확인

의도 이식 전에 구조를 통일

2

코어 이식

쥐, 층, 벽, 보스 틀을 Unity로

의도 한 판 왕복을 먼저 세움

3

메타/확장

로비, 튜토리얼, 100층 확장

의도 핵심 위에 성장 구조를 얹음

4

연출/PV

초필살기, PV, 음악

의도 배포용 완성도를 올림

제작 관리 – 관리 방식

항목	방식	이유
수치	엑셀 테이블 → 변환 도구로 JSON	팀원이 엑셀로 바로 밸런싱
버전	git `main-game` 중심, 웹 빌드는 별도 브랜치	개발 흐름을 한 곳에 모음
인수인계	HANDOFF.md에 날짜, 결정, 남은 일 기록	여러 PC/세션이 같은 상태를 봄
검수	짧은 Play 확인 + 테스트 패널로 상태 강제	수 시간 플레이 없이 오류를 찾음
분담	구현/문서 Claude, 그림 Codex, 음악 Gemini, 기획/피드백 팀	도구별 한도를 병렬로 씀

제작 관리 – 리스크와 대응

웹과 다르게 이식해 팀 의도와 어긋날 수 있음	웹 공식과 1:1 대조하며 이식 예정
수치를 코드에 박으면 엑셀 밸런싱이 막힘	수치는 엑셀로 빼고 변환 도구로 읽을 예정
AI 그림의 화풍이 섞일 수 있음	승인 그림을 참고로 붙이고 비주얼 가이드와 대조
영어권 배포 시 저작권 위험 밈이 문제될 수 있음	밈 원곡은 사운드얼라이크로 대체하고 위험 밈은 거름

제작 관리 (원본) – 팀 구성과 일정 (원본 제안서)

구분	내용
팀장 박송호	일정 관리, 기획 총괄
부팀장 정승운	시스템 기획, 개발 총괄
김규장	콘텐츠 총괄
박도원	비주얼 총괄
이예성	QA 총괄
일정	MVP ~10/8, CBT 개발 완료 ~10/23 (제안 시점 계획)
관리 도구	디스코드: 문서 정리, 회의 / 노션: 일정 관리, 업무 분배 / 깃허브: 프로젝트 관리

작업 계획 – 메인 기획 착수 전 작업

1

프로토 전수 분석

빠지는 내용 없이 웹 로직 확인

2

밸런스 진단

오브젝트 점수, 방, 층 곡선 정리

3

방향 문서

방향/수치 문서 2건 작성

4

비주얼 가이드

화풍/색 규칙 v0.1 정리

작업 계획 – 완수 방안

1 웹 코드 읽기

파트별 로직과 상수를 표로 정리

Claude Code

의도 이식 전에 팀과 같은 용어로 맞춤

근거 원본이 1만 줄 규모

2 밸런스 진단

층 곡선/보상을 수치로 점검

분석 문서

의도 고칠 곳을 먼저 가려냄

근거 방치형 가정이 남아 있음

3 비주얼 가이드

단계별 묘사와 색 범위를 문서화

VisualGuide.md

의도 여러 AI 도구 간 화풍 통일

근거 그림을 Codex 등으로 만들 예정

4 방향 확정

방치형에서 판 단위 로그라이트로 결정

팀 회의

의도 허들 카타르시스 중심으로 전환

근거 웹 프로토 진단 결과