

기맞기획 11기

ARK ON THE GROUND
세부 기획서 / 연출과 리소스

카메라/환경 서사, 아트, 애니메이션, 사운드 발주

문서 최초 작성	문서 최종 수정
20260919	20260920
박도원	박도원

목차

개요 – 2P

1. 목차
2. 로그
3. 문서 계층

설계 기준 – 5P

1. 파트 착수 조건
2. 목표와 핵심 원칙

연출과 서사 – 7P

1. 카메라와 사건별 피드백

리소스 – 8P

1. 원본 자산 실측
2. 아트와 애니메이션 발주안
3. 사운드와 생산 규격

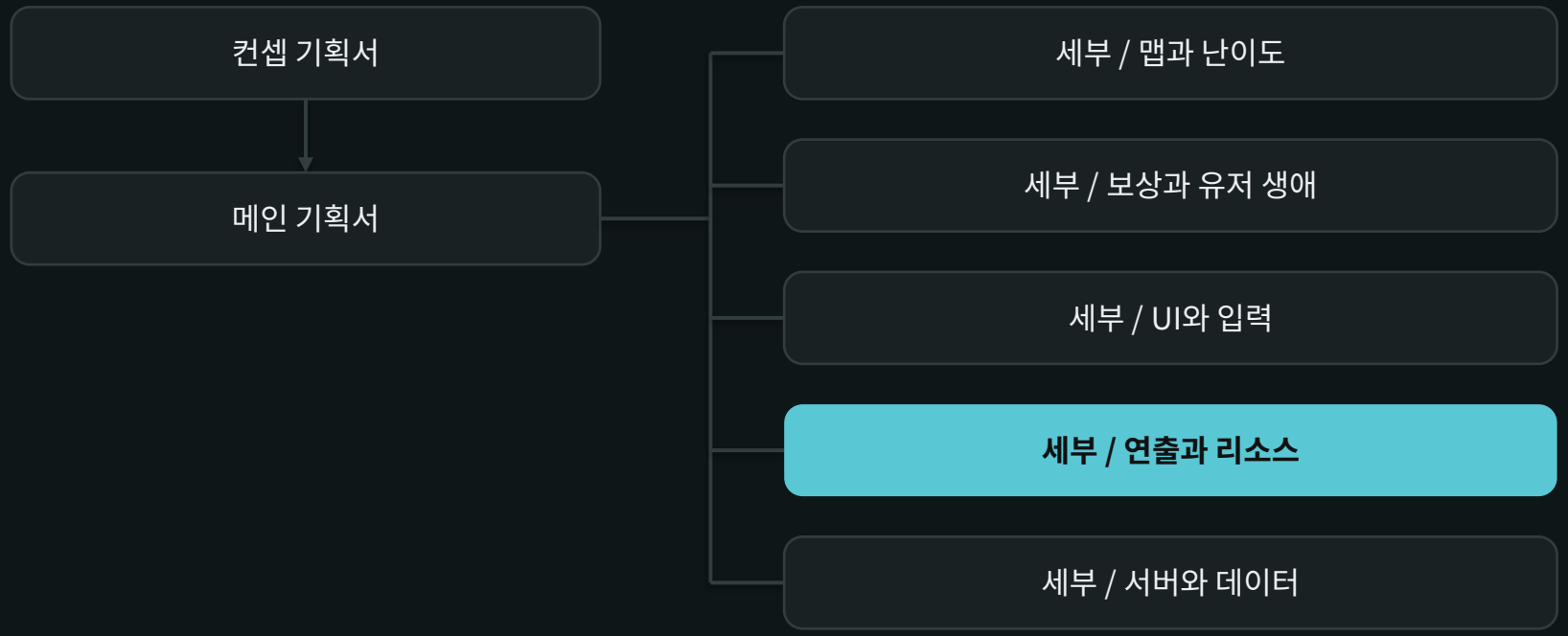
작업 계획 – 11P

1. 제작 작업
2. 검증과 완료 기준

개요 – 로그

순번	작성일	작성자	작성 내용	비고
1	2026-09-19	박도원	표현 방향 인계안	연결, 위험, 코어의 표현 목표를 정의함
2	2026-09-20	박도원	리소스 발주 기준	미확정 규격과 제작 검수 조건을 정리함
3				
4				
5				
6				

개요 – 문서 계층



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

설계 기준 – 파트 착수 조건

메인 계승

승인 연결의 점등과 감지 경고를 계승함

착수 대상

정식 아트, 음원, 애니메이션을 발주해야 함

설계 기준 – 목표와 핵심 원칙

복구의 인과와 위험 식별

복구 대비

꺼진 구획과 연결된 선로를 대비함

위험 식별

예고와 실제 활성 상태를 구분함

서사 절제

업무 방송과 환경 단서만 제공함

연출과 서사 – 카메라와 사건별 피드백

항목	설계	판정 기준
카메라	상하 시점 고정/드론과 다음 노드 시인성 우선	가림/강제 줌/컷신에 의한 조작 차단을 피함
연결 승인	노드 상태 전환/선로 점등/연결음	거부 시 완성 점등을 재생하지 않음
피격	경고 테두리와 5초 정지 카운트	4회째 이후 정지 연출을 다시 재생하지 않음
코어 도착	중앙 점등 후 결과 처리 상태 표시	서버 완료와 연출 완료를 분리함
방송/엔딩	접근 주의/선로 연결/복구 완료 문구 제안	동력원 비밀/스토리 결말/새 컷신을 추가하지 않음

리소스 – 원본 자산 실측



콘셉트 시안

1장 PNG 1672×941 / 정식 스프라이트 아님



설계 도식

4개 SVG / 게임 화면에 넣을 리소스 아님



애니메이션/리깅

0파일 시트, 본, 프레임 규격의 확인 자료 없음



사운드

0파일 원본 폴더 내 음원 없음 / 신규 발주 대상임

리소스 – 아트와 애니메이션 발주안

항목	설계	판정 기준
드론 1세트	256px RGBA/대기4/이동4/정지2 프레임 제안	방향은 회전 처리/본 리깅 없이 10프레임임
노드/코어 각1세트	128/256px RGBA/잠금/활성/완료 각1장	노드 번호는 UI 텍스트로 분리함
선로/위험	선로2상태/위험3종×예고/활성 각1장 제안	선로는 타일 반복/위험은 반경과 시각 범위 일치임
배경/아이콘	공용 배경1장 1920×1080/상태 아이콘4개128px 제안	맵3종은 배치 데이터로 분리할 예정임
제작 물량	PNG 원화/프레임 합계29개 제안	10+6+2+6+1+4임/아틀라스 파일 수와 다름

리소스 – 사운드와 생산 규격

항목	설계	판정 기준
음원 7종 제안	BGM1, 환경음1, 효과5: 연결/예고/피격/코어/결과	48kHz WAV 마스터, BGM/환경 stereo/효과 mono 제안
재생 규칙	경고 중첩 제한/피격음은 접촉 이벤트당 1회	연결음과 코어음이 경고음을 가리지 않게 함
리깅/동작	2D 프레임과 위치/밝기 트윈 사용	본 리깅은 해당 없음, 상태 전환 클립은 필요함
명명/납품	aotg_분류_이름_v번호 + manifest	상태, 규격, 출처, 라이선스, 버전을 함께 기록함
생산/검수	시안 → 원화/녹음 → 출력 → 엔진 임포트	알파 가장자리, 루프, 판정 범위/실제 크기를 검사함

작업 계획 – 제작 작업

1

목록

29개 시각 원화/프레임/7음원 명세를 작성함

2

시안

어두운 시설과 복구 대비의 기준을 제작함

3

연동

사건 ID와 재생/취소 조건을 매핑함

작업 계획 – 검증과 완료 기준

1

판정 일치

감지 반경과 표시 경계를 겹쳐 검사함

2

상태 일치

정지3/4회/거부 연결/코어 완료를 비교함

3

접근성

무음/저채도에서도 위험과 점등을 식별함