메이플피아 아카데미 세부 기획서 / 홍보영상(PV)

인게임 30초 / PV 30초 기획, 클립 구성, 제작 파이프라인
/ 작성 기준 2026-10-06 / Ver 1.0 (원본 통합) / 작성 박도원 / 최초 작성 박도원

PV 착수 시점의 현 상황

게임의 전투, UI, 동료, 퀘스트 기획이 모여 있고, 이를 알릴 영상은 아직 없는 상태

있는 것

- **게임 기획서** 전투 연출, 동료, 퀘스트, 세계관 문서가 있음
- **플레이 가능 빌드** UI와 턴제 전투가 Maker에서 돌아감
- **AI/영상 도구** 이미지/영상 생성과 After Effects를 쓸 수 있음

없는 것

- **스토리보드** 컷 구성과 클립 목록이 없음
- **BGM** 영상용 박자 설계가 없음
- **촬영 소스** 인게임 녹화 클립과 배경이 없음

목표

PV 목표

'메이플인데 턴제 JRPG' 를 30초 두 편(인게임/PV)으로 전달하고, 공통 클립을 한 번만 만들어 재사용함

- **30초×2** 인게임 / PV
- **18개** 클립(공통 재사용)
- **128BPM** 16마디 박자

의도: 게임의 차별점을 짧게 보여 주려는 의도

근거: 컨셉의 핵심 차별점이 전투 연출과 학원 분위기

핵심 요소

PV 핵심 요소

- **박자 편집** 128BPM 16마디, 컷이 가속
- **전투 연출** 초점 이동/컷신을 앞세움

- **동료 4인** 얼굴 소개 컷
- **클립 재사용** 공통 4개를 양쪽에 사용

영상 구성

스토리보드 방향

그림: 목표 이미지 예시 — PV 스토리보드 보드(제작 후 최종 정리본)

- **컷 번호와 클립 번호 대응** 컷마다 필요한 클립이 표기 (의도: 발주 누락을 막음)
- **연출/전환 표기** 씬 전환 방식이 컷 옆에 적힘

인게임 영상 흐름 (15컷)

1. **입학** 교문/교복 장면
2. **퀘스트** NPC 수락 팝업
3. **필드 접촉** 몬스터와 조우
4. **턴제 전투** 초점/필살기
5. **동료/성장** 합류와 수업
6. **위기** 마족 침공 암시

박자와 컷 속도

구간	컷 길이	이유
초반	1마디(1.875초)당 1컷	분위기를 천천히 깔기 위함
중반	2박당 1컷	전투 장면에서 속도를 올림
후반	1박당 1컷	위기 고조와 로고 전 클라이맥스
계산	128BPM, 16마디 = 30초	1마디 1.875초 × 16마디

PV 컷 구성 (12컷)

구간	내용	이유
도입	기차 안에서 조는 주인공, 불타는 마을 악몽	입학 동기와 위기를 한 번에 제시
본편	동료 4인 소개, 전투 장면	동료와 전투를 차별점으로 보여 줌
마무리	로고와 자막	After Effects에서 합성

클립

클립 구분

항목	수량	비고
공통 K01~K04	4개	두 영상에 재사용
인게임 I01~I07	7개	Maker 녹화 중심
PV V01~V05	5개	일러스트/AI 생성 영상
별도 M01/M02	2개	합성 요소(로고/자막)

영상 규격

항목	규격	근거
해상도	1920×1080, 30초	작업 폴더의 이미지 대부분이 1920×1080임(최종 계수 94장)
박자	128BPM, 16마디	컷 편집 기준
소스 형식	PNG, MP4, GIF, WAV 혼용	AE 합성용(최종 계수 PNG 112/MP4 14, 추정 포함)
산출	메이플피아_PV_최종.mp4	최종 렌더 파일명 예정

작업 계획

필요한 작업

1. **기획/스토리보드** 컷/클립 목록
2. **레퍼런스** 참고 영상 정리
3. **클립 확보** 녹화/생성
4. **합성** 로고/자막
5. **렌더** 30초 2편

완수 방안

1. **스토리보드 먼저** 컷별 클립을 정해 발주 단위 제작 (의도: 공통 클립 재사용으로 작업량을 줄임 / 도구: SVG 보드)
2. **클립 생성** 배경/모션은 AI 영상/이미지로 제작 (도구: Veo / Nano Banana)
3. **AE 합성** 로고/자막을 합성하고 박자에 맞춰 편집 (근거: 128BPM 16마디 기준 / 도구: After Effects)
4. **완료 기준** 30초 2편이 렌더되고 컷 번호가 클립 목록과 일치 (도구: 팀 확인)

리스크와 대응

리스크	대응
AI 생성 영상이 게임 스타일과 어긋날 수 있음	인게임 녹화 비중을 높이고 생성물은 배경에 한정

클립 발주 순서가 꼬일 수 있음	프롤로그/침공 씬처럼 오래 걸리는 클립부터 발주
음원 라이선스 문제가 생길 수 있음	자체 제작 또는 사용 가능한 소리만 씀

업데이트 로그

작성일	작성자	작성 내용	비고
2026-10-06	박도원	Ver 0.1 작성	PV 2종 기획 시작 (출처: 정리본)
2026-10-06	박도원	영상 스토리보드 작성	인게임 15컷/PV 12컷, 클립 18개 구분 (출처: 정리본)
2026-10-07	박도원	PV 합성	After Effects 편집/렌더 (출처: 정리본)
2026-11-25	박도원	원본, 정리본 통합	원본 기획서 내용 편입, 문체 정리