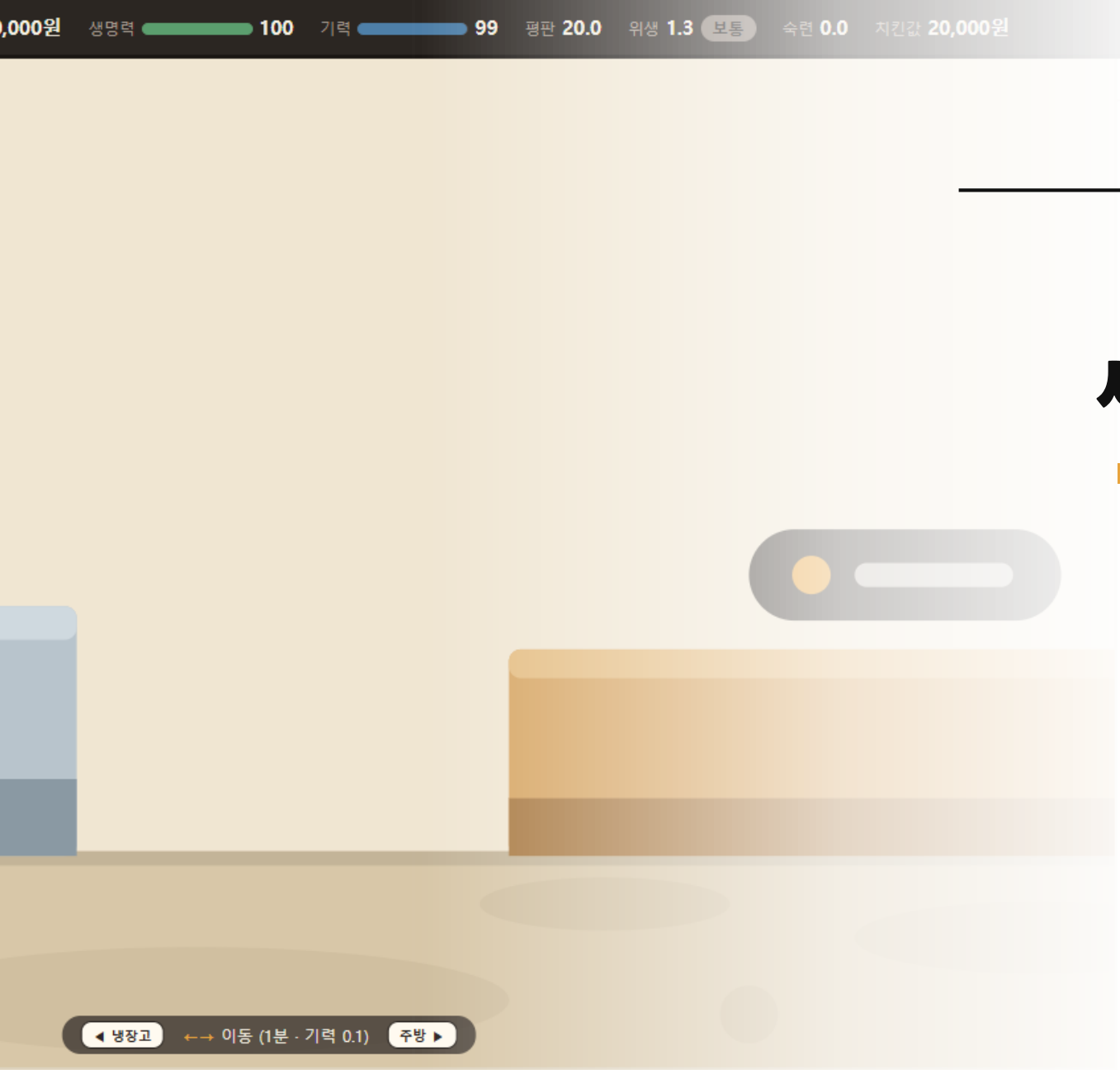


개인 프로젝트

치킨게임

세부 기획서 / 아트, 연출, 사운드

컬러 플랫 SVG / 상태 연동 연출 / 애니메이션 / 사운드 방침

문서 최초 작성	문서 최종 수정
20260808	20260808
박도원	박도원

목차

개요 - 2P

1. 목차
2. 로그
3. 문서 계층

현황 - 5P

1. 착수 시점의 현 상황

목표 - 6P

1. 파트 목표

핵심 요소 - 7P

1. 파트 핵심 요소

아트 방향 - 8P

1. 팔레트(palette.ts 한 곳)
2. 아트 리소스 수량

연출 - 10P

1. 상태 연동 연출

애니메이션 - 11P

1. 애니메이션 구동 방식

연출 - 12P

1. 연출 영역 방침

작업 계획 - 13P

1. 필요한 작업
2. 완수 방안

개요 – 로그

순번	작성일	작성자	작성 내용	비고
1	2026-08-08	박도원	아트 스타일 확정	05:36~05:50, 컬러 플랫 SVG, CSS 박스+이모지 대체안 폐기
2	2026-08-08	박도원	아트 구현	06:02~06:22, 배경, 아이콘, 손님, 팔레트
3	2026-08-08	박도원	튜토리얼 도해	07:05~07:16, 도해 10종
4	2026-08-08	박도원	카테고리 색/범례	11:42~11:46, 저장소 가시성 보강
5				
6				

개요 – 문서 계층



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

현황 – 착수 시점의 현 상황

있는 것

화면 스케치(배치 참고), 스타일 결정

의도 스케치 형태는 새로 그림.

근거 컬러 플랫 SVG 확정.

없는 것

SVG 컴포넌트, 팔레트, 애니메이션

의도 팔레트부터 정함.

근거 UI 구현 전 단계.

제약

외부 이미지/폰트 요청 0개

의도 단일 HTML 배포를 지킴.

근거 file://에서 동작해야 함.

목표 – 파트 목표



숫자를 읽지 않고도 재고량, 위생, 탈진이 느껴지는 플랫 일러스트로 정보 과부하를 줄이는 것임.

0개

외부 이미지/폰트 요청

4색

화면별 지배색으로 위치 구분

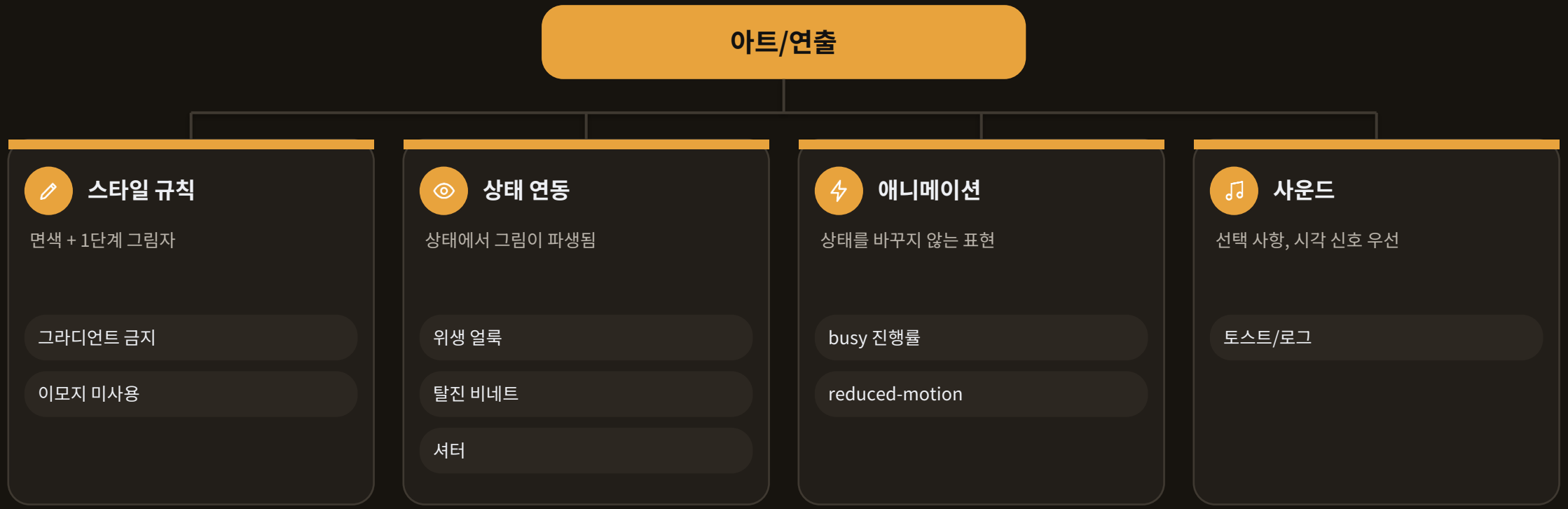
3종

상태 연동(위생, 탈진, 영업정지)

의도 시간 압박 속에서 시선 이동 비용을 줄임.

근거 기획서 §14.5.

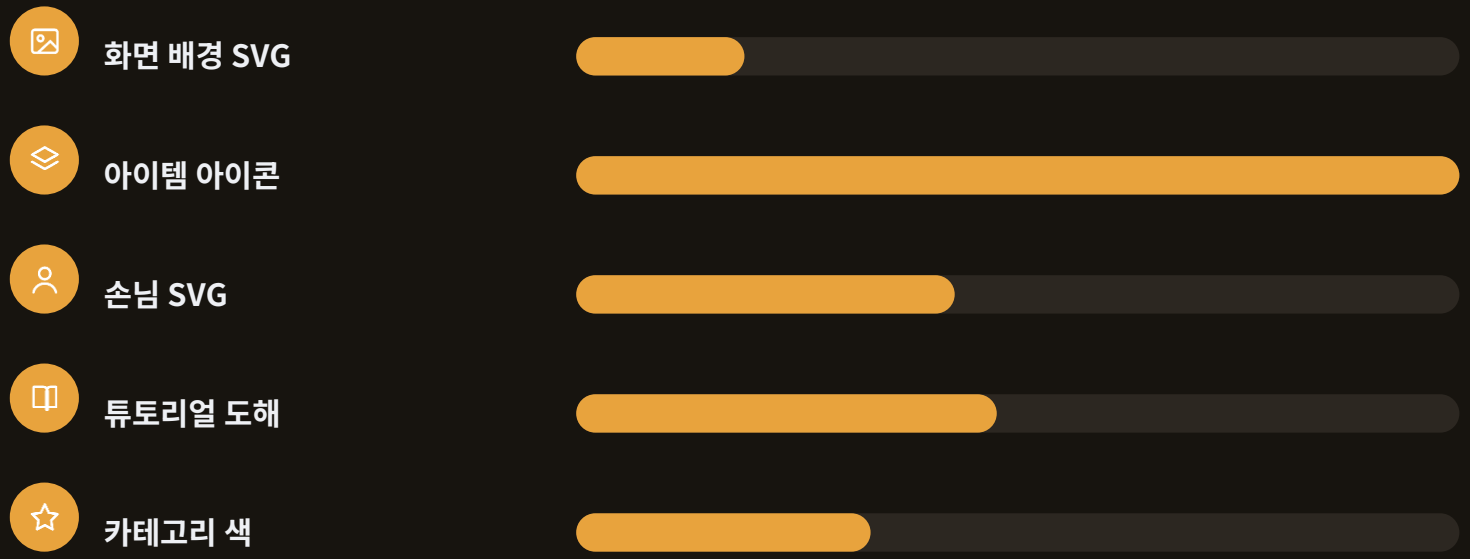
핵심 요소 – 파트 핵심 요소


아트/연출
스타일 규칙
면색 + 1단계 그림자
그라디언트 금지
이모지 미사용
상태 연동
상태에서 그림이 파생됨
위생 얼룩
탈진 비네트
셔터
애니메이션
상태를 바꾸지 않는 표현
busy 진행률
reduced-motion
사운드
선택 사항, 시각 신호 우선
토스트/로그

아트 방향 – 팔레트(palette.ts 한 곳)

용도	색(기획서 값)	쓰임
벽/바닥	#F5EFE3 / #E3D8C5	계산대 베이지 배경
스테인리스	#B8C4CC / #8A99A3	주방 설비
목재	#D6A461 / #A87840	선반
튀김유/치킨	#E8A33D / #C47F22	주방 황갈, 치킨
냉장고	#7FB8B0 / #4E8A82	냉장고 민트
강조 / 선/텍스트	#D9534F / #2B2622	경고, 외곽선

아트 방향 – 아트 리소스 수량



화면 배경 SVG	4종	계산대, 주방, 선반, 냉장고, Scenery.tsx
아이템 아이콘	21종	재료 18 + 가공품 3, 아이템 마스터와 1:1
손님 SVG	9종	색 3 × 실루엣 3, order.id 해시로 결정
튜토리얼 도해	10장	946×280, 라벨 6~23개
카테고리 색	7종	닭, 손질, 치킨, 밀가루, 기름, 조미료, 위생

연출 – 상태 연동 연출

영업정지

셔터가 내려오고 손님이 사라짐

탈진

채도 저하와 비네트

위생도

수치에 비례한 얼룩 레이어

재고량

선반 3단/냉장고 4단 더미 개수

장난 ←

상태 → 그림 변화

애니메이션 – 애니메이션 구동 방식

1

busy 상태

startedAt, durationMinutes를 읽음

의도 상태를 바꾸지 않음.

근거 배속, 정지, 세이브와 정합.

2

진행률 p

현재 분으로 0~1을 계산함

3

CSS 키프레임

transform/opacity만 사용함

CSS

4

접근성

reduced-motion이면 전환만 즉시 반영함

연출 – 연출 영역 방침

영역	방침	이유
카메라	해당 없음(고정 2D 사이드뷰)	화면 전환이 곧 이동
컷신	해당 없음	스토리 연출 없는 시스템 중심 게임
이펙트	조리 동작만(칼 400ms 주기, 기름 거품/김, 튀김옷 색 보간)	행동에 시각적 보상을 줌
리깅	해당 없음(스켈레탈 미사용)	SVG와 CSS 변형으로 충분
사운드	기록 없음, 선택 사항으로만 남김	토스트, 로그, 진행 바 우선

작업 계획 – 필요한 작업

1

팔레트

palette.ts 정의

2

배경/아이콘

4배경, 21아이콘

3

손님/도해

9손님, 10도해

4

키프레임

조리/이동 애니메이션

작업 계획 – 완수 방안

1

스케치는 배치 참고만

형태는 새로 그림

의도 외부 에셋 0개를 지킴.

근거 사용자 지시.

2

절차 생성 SVG

컴포넌트 단위로 그림

React SVG

의도 단일 HTML에 포함시킴.

근거 § 14.5.

3

실렌더 확인

브라우저에서 상태별 모습을 확인함

Vite 서버

의도 수치와 그림이 어긋나는지 확인함.

근거 외부 참조 0개.