

개인 프로젝트

쥐펜스게임 (찍찍찍 외전)

세부 기획서 / 연출, 아트, 사운드

컷아웃 리깅 / 파편과 케첩 / 폭발 / BGM

문서 최초 작성	문서 최종 수정
20261028	20261028
박도원	박도원

목차

개요 - 2P

1. 목차
2. 로그
3. 문서 계층

시작 현황 - 5P

1. 메인 확정 시점

파트 목표 - 6P

1. 터지는 쾌감

아트 리소스 - 7P

1. 재사용 파츠

리깅/애니메이션 - 8P

1. 거인과 쥐 리그

연출 - 9P

1. 처치와 폭발 연출

카메라/레이어 - 10P

1. 카메라와 레이어 규칙

리소스 - 11P

1. 생산할 리소스 수량

사운드 - 12P

1. 사운드 구성

작업 - 13P

1. 필요한 작업과 순서

개요 – 로그

순번	작성일	작성자	작성 내용	비고
1	2026-10-28	박도원	아트/연출 설계 착수	재사용 목록과 누락 항목 확인
2	2026-10-28	박도원	방패 도형 방침 확정	전용 일러스트 없이 Canvas 도형으로 대체
3				
4				
5				
6				

개요 – 문서 계층



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

시작 현황 – 메인 확정 시점

있는 것

PNG 87개

쥐 파츠/거인 관절, FX, 배경

원작 BGM/효과음

mp3 1개, WebAudio 효과음 코드

없는 것

방패 일러스트

전용 그림이 없음

새 규칙용 연출

걸으며 쏘는 거인 자세 없음

파트 목표 – 터지는 쾌감



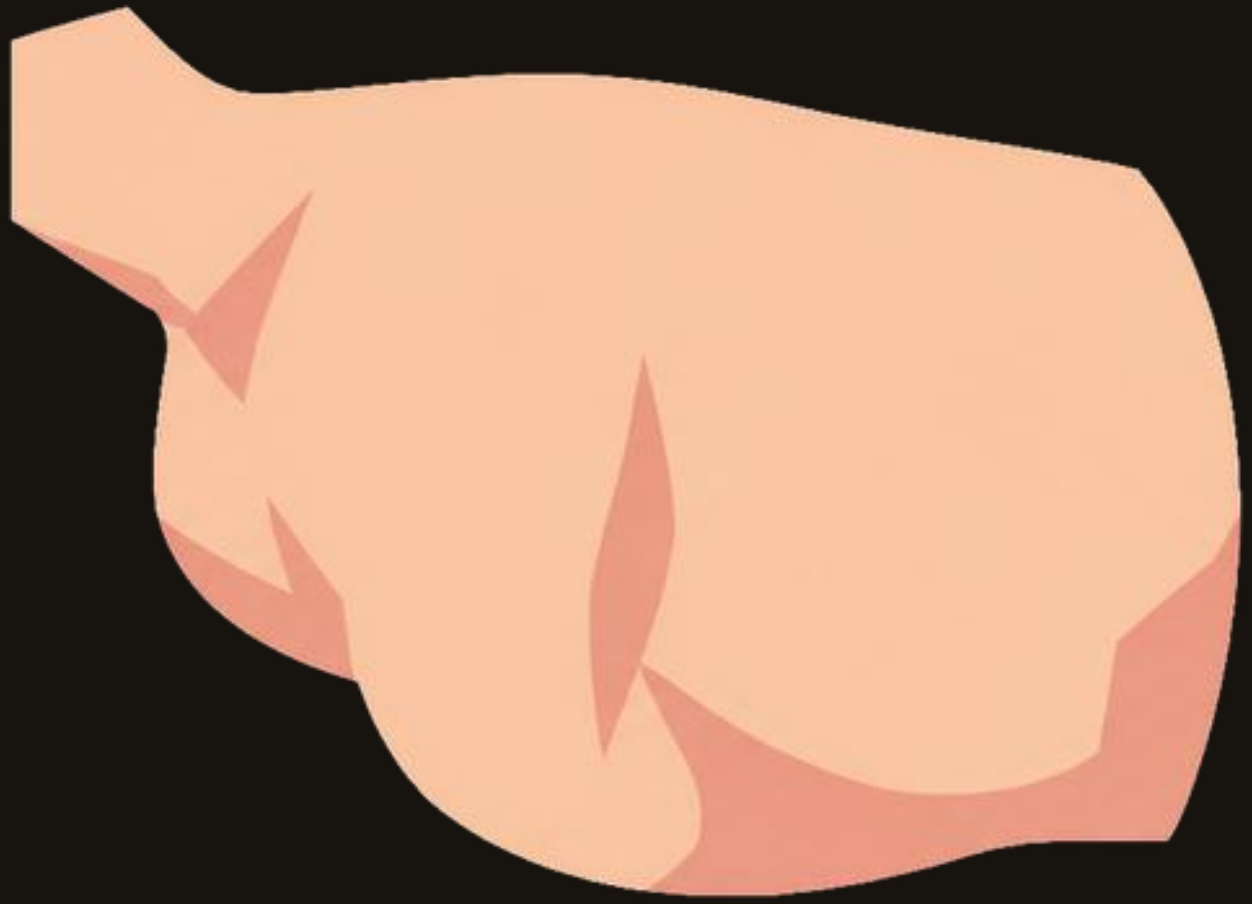
한 발에 터지는 쥐와 파편/케첩으로 연사의 쾌감을 만들고, 새 그림 없이 원작 감각을 지킴.

87개	25~65°	0장
재사용 PNG	파편 분사 각도	신규 일러스트

의도 신규 그림 비용 없이 코믹한 분해로 시각 보상을 만듦.

근거 컨셉의 비주얼 방향과 하루 단위 제작 규모.

아트 리소스 – 재사용 파츠



원작 차력거인 몸통 파츠 (재사용 레퍼런스)

컷아웃 조립

파츠를 관절 트리로 조립함

분해 연출

사망 시 파츠가 그대로 흩어짐

방패는 도형

buff 리그에 Canvas 도형을 붙임

리깅/애니메이션 – 거인과 쥐 리그

원작 리그 재사용

차력거인

16관절을 트리로 계산

- 걸으며 사격
- 좌우 반전

쥐 12종

5파츠 컷아웃

- 달리기 자세
- 대기 자세

분해

파츠가 파편이 됨

- 판정 없음
- 풀 재사용

연출 – 처치와 폭발 연출

1

총알 적중

쥐가 즉시 사라지고 파츠로 분해

2

파편 분사

위쪽 25~65°로 파편과 케첩 발사

3

수류탄 폭발

반경 211px, 폭발 6프레임 재생

4

예고 표시

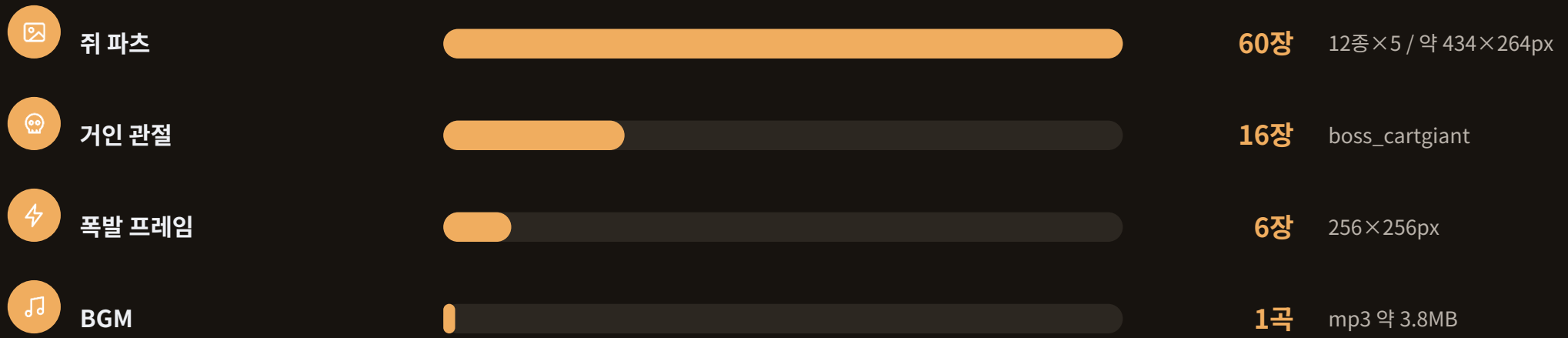
히어로/외계인 낙하 지점을 하늘에 표시

카메라/레이어 – 카메라와 레이어 규칙

항목	결정	이유
카메라	이동/줌 없음	고정 화면에서 전체 상황을 한눈에 보게 함
컷신	해당 없음	한 판이 짧고 스토리 연출이 필요 없음
폭렬 마법 쥐	모든 쥐보다 앞 레이어	영창 중임을 놓치지 않게 함
스트리머 말풍선	필수 예고 아래	방해하되 예고를 가리지 않게 함
접촉 반경	발밑 황금색 표시	죽는 범위를 눈으로 확인하게 함

리소스 – 생산할 리소스 수량

모두 원작 파일을 복사하며 수량은 폴더 파일 수로 확인함.



사운드 – 사운드 구성

1

BGM

원작 BGM_Hurry 한 곡을 반복함

2

효과음

원작 WebAudio 코드로 생성

3

소리 on/off

M키로 켜고 끔

4

검수

정지 중 소리 제어 확인

작업 – 필요한 작업과 순서

1

파츠 연결

코드/경로 매핑과 누락 확인

2

거인 자세

걸음과 사격을 동시에 표시

3

이펙트

파편 풀, 케첩, 폭발 연결

4

시각 검수

visual.html로 전체 쥐 배치 확인