

개인 프로젝트

기사쥐

세부 기획서 / 아트 리소스/배경

도시 스킨 / 다층 시차 배경 / UI/보스 도트화

문서 최초 작성	문서 최종 수정
20261029	20261029
박도원	박도원

목차

개요 - 2P

1. 목차
2. 로그
3. 문서 계층

현황 - 5P

1. 착수 시점의 현황

목표 - 6P

1. 이 문서의 목표

핵심 요소 - 7P

1. 아트 설계 4

캐릭터 스킨 - 8P

1. 시작 장비 구성

배경 - 9P

1. 도시 배경 시차 층
2. 테마별 배경 묶음
3. 층별 표현 규칙

리소스 - 12P

1. 배경 생산 순서
2. 리소스 수량

작업 계획 - 14P

1. 필요한 작업
2. 완수 방안

개요

로그

순번	작성일	작성자	작성 내용	비고
1	2026-10-29	박도원	도시 스킨/소품	병뚜껑/캔 조각 장비와 소품 반영
2	2026-10-29	박도원	다층 시차 배경	도시/하수도 레이어 분리
3	2026-10-29	박도원	보스 도트화	개굴대왕 도트화 커밋
4	2026-10-29	박도원	캔버스 HUD	UI 시트 적용 커밋
5				
6				

개요

문서 계층



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

현황

착수 시점의 현황

도시 세계관은 확정됐지만 그림은 임시 상태에서 교체 단계에 있음.

있는 것

기본 리그와 배경

기사쥐 기본 리그, 도시 배경 2장, 일부 보스/적 그림

의도 교체 대상이 분명함

근거 HANDOFF.md §3/§4-1

생성 규칙

무명암 플랫, 자홍 배경 키잉, 후처리 도트화

의도 그림 품질 일관성

근거 HANDOFF.md §0

없는 것

도시 스킨

병뚜껑/캔 조각 장비의 기사쥐 그림이 없음

의도 세계관을 캐릭터에 반영해야 함

근거 컨셉 기획서.md 캐릭터

깊이 있는 배경

하늘, 건물, 소품이 분리된 다층 배경이 없음

의도 횡스크롤식 세로 풍경이 필요함

근거 HANDOFF.md §4-1 (사용자 요청 2026-10-28)

UI/도트화

UI 그림 미적용, 보스는 도트 굵기 불일치

의도 화면 전체 톤 통일

근거 HANDOFF.md §4-3/4

목표

이 문서의 목표

캐릭터, 배경, 보스, UI가 같은 도트 굵기와 팝아트 톤으로 보이는 리소스 한 벌을 확정함.

10층

도시 배경 시차 레이어

3테마

도시, 하수도, 지하철 배경 묶음

3~4px

화면 기준 도트 굵기 (보스 포함)

의도 그림이 따로 놀면 메인의 플랫+후처리 목표가 깨지므로 모든 리소스를 한 규칙에 맞춤.

근거 HANDOFF.md § 4-3 (보스만 매끈함이라는 사용자 지적)

핵심 요소

아트 설계 4

무명암 플랫

외곽선 없이 영역별 단색 한 개

의도 셰이더 명암을 얹을 수 있음

근거 컨셉 기획서.md 비쥬얼 가이드

쓰레기 장비

병뚜껑/캔 조각/파이프로 만든 기사 장비

의도 원작 낭만을 도시 소재로 대비

근거 컨셉 기획서.md 캐릭터

깊이 다층

화면 전체 높이의 판을 여러 깊이로 겹침

의도 풍경 전체에서 깊이를 느끼게 함

근거 컨셉 기획서.md 배경의 깊이 구조

일괄 도트화

보스/UI도 배경과 같은 굵기로 구움

의도 화면 통일

근거 HANDOFF.md §4-3

캐릭터 스킨

시작 장비 구성

부위	소재	표현 포인트
견갑	찌그러진 병뚜껑	금속 광택은 셰이더 하이라이트로
흉갑/걸쇠	잘라 편 캔 조각 + 캔 따개 고리	캔 문양이 읽히도록 색 면을 크게
결속, 망토, 허리띠	전선과 테이프, 찢어진 남색 천, 병 라벨	남색 + 시안/자홍 포인트
무기	납작한 파이프 조각 검, 테이프 손잡이	무기 피벗은 손잡이 중심, 정면에서는 칼을 손 뒤에 그림

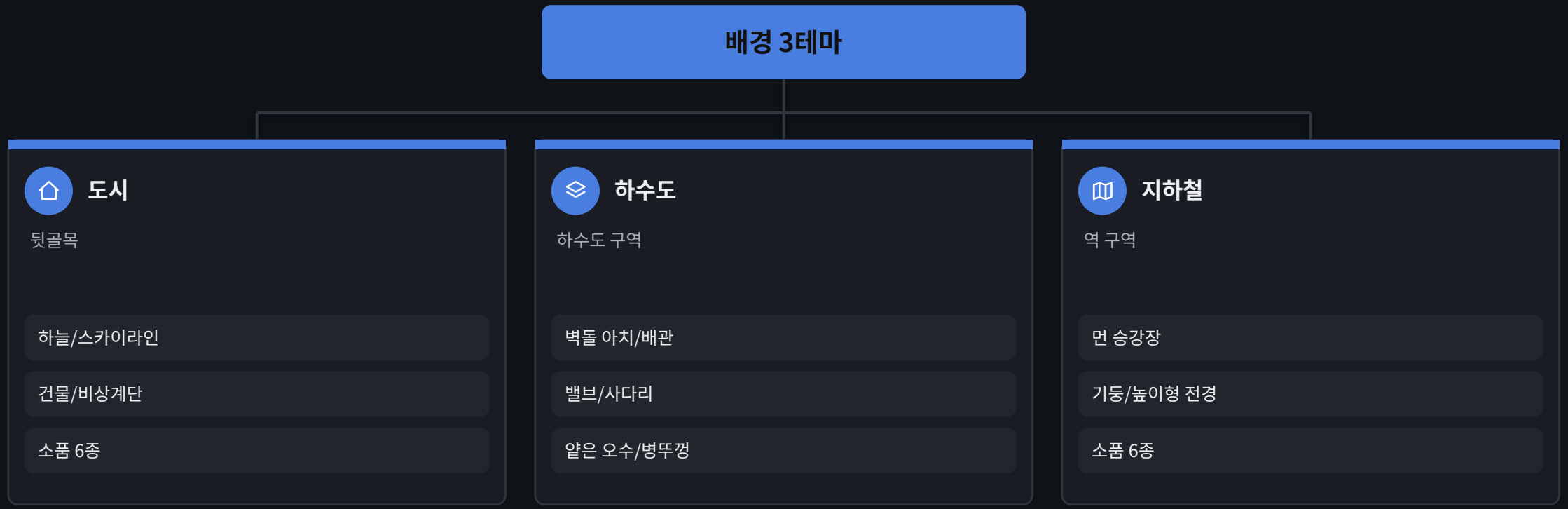
배경

도시 배경 시차 층

층	시차 계수	내용
밤하늘	0.02	가장 먼 판, 거의 고정
스카이라인	0.11	물탱크/안테나가 보이는 윤곽
원경 고층 건물	0.28	창문과 옥상 굴뚝
중경 벽/비상계단	0.50	에어컨 실외기 등
깊이 3단 소품	0.62 / 0.78 / 0.92	쓰레기통, 상자, 고깔, 소화전, 캔, 입간판
플레이 바닥	1.00	서는 선 기준
높이형 전경 / 바닥 전경	1.12 / 1.18	가장 가깝지만 형태는 읽히게 유지

배경

테마별 배경 묶음


배경 3테마
도시
뒷골목
하늘/스카이라인
건물/비상계단
소품 6종
하수도
하수도 구역
벽돌 아치/배관
밸브/사다리
얕은 오수/병뚜껑
지하철
역 구역
먼 승강장
기둥/높이형 전경
소품 6종

배경

층별 표현 규칙

먼 층

낮은 대비

강한 안개와 큰 흐림, 느린 시차

의도 거리감을 만듦

근거 컨셉 기획서.md 배경의 깊이 구조

앞 층

높은 선명도

대비와 시차 속도가 증가, 형태는 유지

의도 화면을 가리지 않고 깊이를 줌

근거 컨셉 기획서.md 배경의 깊이 구조

리소스

배경 생산 순서

1 프롬프트

층별 prompt 파일을 작성

`prompt_*.txt`

의도 재생성 시 규칙을 유지

근거 HANDOFF.md §4-2

2 생성

자홍 배경의 플랫 이미지 생성

`Codex CLI`

의도 키잉 가능한 입력

근거 HANDOFF.md §0

3 키잉/자르기

배경 제거 후 소품 시트를 이름 붙여 자름

`cut.py --names`

의도 소품 낱장 확보

근거 HANDOFF.md §0

4 테마 등록

far, fg, objs를 테마에 연결

`main.js THEMES`

의도 게임에서 층 사용

근거 HANDOFF.md §4-2

리소스

리소스 수량

수량은 프로젝트 폴더의 실제 PNG 수이며 시안/버전 폴더를 포함함.



도시 배경	26장	1774×887 중심, 소품 낱장 포함
하수도 배경	21장	1774×887/1536×1024 중심
지하철 배경	18장	1774×887 중심
UI 부품	48장	하트, 배지, 막대, 숫자, 아이콘, 시트 1254×1254
일반 적 4종	36장	종당 시트 + 6프레임
레일 지네	12장	12마디 사슬 부위

작업 계획

필요한 작업

아트 확정

캐릭터

도시 스킨

- 부위 교체
- 무기 피벗 보정

배경

다층 분리

- 도시 10층
- 하수도/지하철 층

보스

도트화

- 부위 도트 굽기

UI

시트 적용

- 자르기
- 캔버스 HUD

작업 계획

완수 방안

1 도시 스킨

완료: 기사쥐가 기존 뼈 구조 위에서 정상 작동

의도 모션 유지

근거 HANDOFF.md §5

2 다층 배경

완료: 카메라 이동 시 층별로 다르게 움직임

의도 깊이 확인

근거 HANDOFF.md §5

3 보스 도트화

완료: 보스와 배경 도트 굵기가 일치

의도 톤 통일

근거 HANDOFF.md §4-3

4 UI 적용

완료: HUD가 시트 그림으로 표시됨

의도 팝아트 톤 완성

근거 HANDOFF.md §4-4