

기맞기획 11기 기업 협약 프로젝트 2팀 ‘NKK 스튜디오’ 제작

랫키호테
세부 기획서

아트와 사운드

NKK 스튜디오

팀장 박송호
부팀장 정승운
팀원 김규장
박도원
이예성

문서 최초 작성
20261109
박도원

문서 최종 수정
20261125
박도원

목차

개요 – 2P

1. 목차
2. 로그
3. 문서 계층

현황 – 5P

1. 웹판 그림이 올라온 상태

목표 – 6P

1. 비주얼 목표

비주얼 (원본) – 7P

1. 영역별 현 상황 (원본 비주얼 기획서)
2. 비주얼 목표와 예상 경험 (원본 비주얼 기획서)

핵심 요소 – 9P

1. 아트 설계 4요소

아트 규격 – 10P

1. 도트/색 규격

비주얼 (원본) – 11P

1. 공통 팔레트와 기능색 (원본 비주얼 기획서)
2. 이동 기술의 시각 문법 (원본 비주얼 기획서)
3. 카메라 구성 (원본 비주얼 기획서)

아트 규격 – 14P

1. 이미지 제작 절차
2. 시안 비교 방식

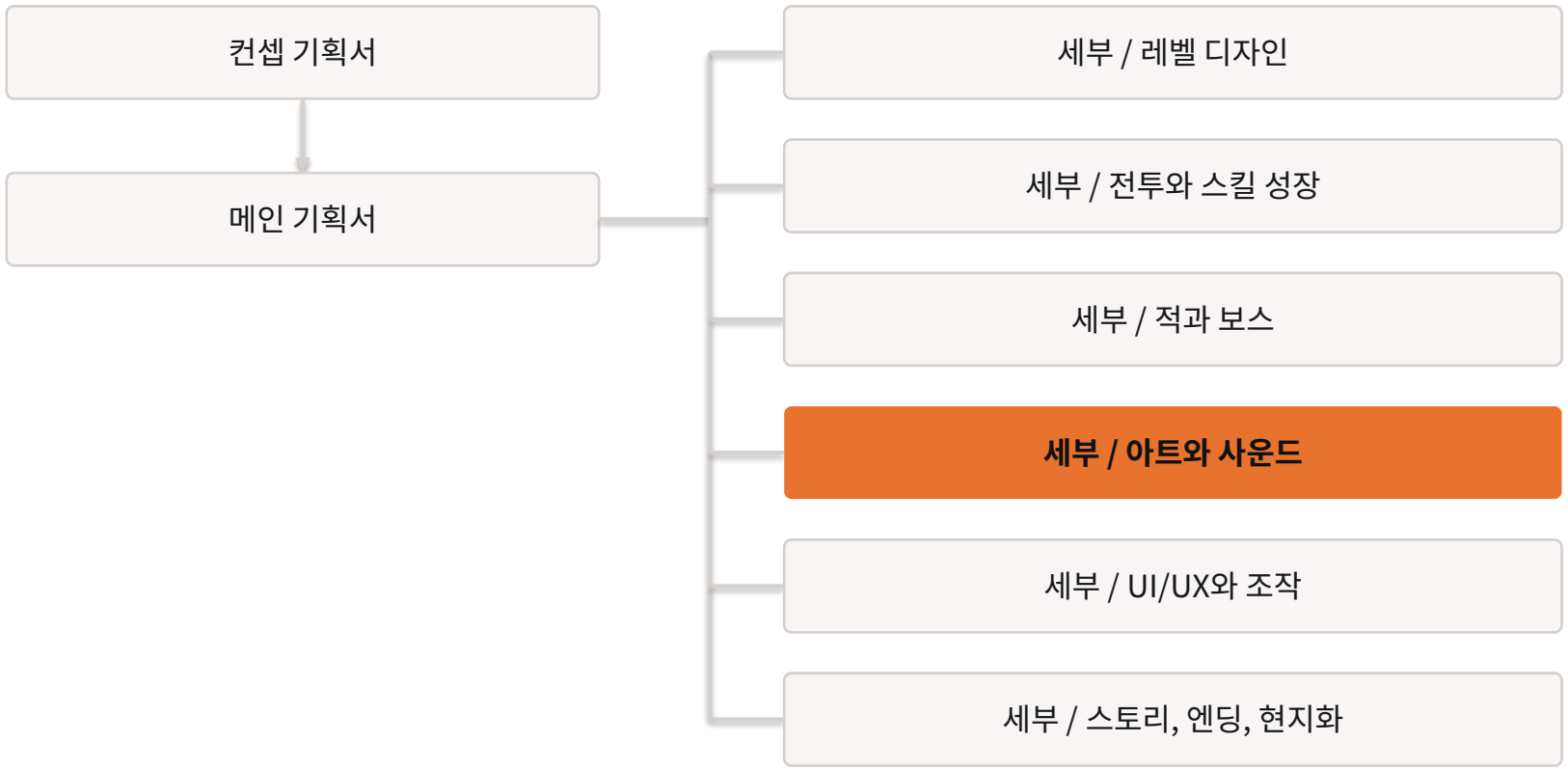
리소스 – 16P

1. 리소스 수량(실측)
2. 규격과 생산 방법

개요 – 로그

순번	작성일	작성자	작성 내용	비고
1	2026-11-09	박도원	비주얼 개선 1~7단계	도트 2px 통일/지역 발판 세트/분위기 층, 타이틀, 소리 적용 (출처: 정리본)
2	2026-11-09	박도원	외곽선 규칙 정정	외곽선 없는 게임이므로 굵은 외곽선 지시를 철회 (출처: 정리본)
3	2026-11-10	박도원	장면 원본화	UI, 소품, 기사, 보스를 장면 오브젝트로 전환 (출처: 정리본)
4	2026-11-11	박도원	출시 준비	그림 없는 이펙트를 래스터화, 로딩/시작 연출 그림 (출처: 정리본)
5	2026-11-12	박도원	원본 비주얼 기획서 문서 구성	목차 기반 개요, 비주얼 가이드, 목표 설정과 전략 구성 (출처: 원본 비주얼 기획서)
6	2026-11-12	박도원	내용 보완	표와 글의 목차별 배치, 현 상황 정리, 목적 (출처: 원본 비주얼 기획서)
7	2026-11-12	박도원	시각화 반영	시각화 V2 그림, 도식 배치 (출처: 원본 비주얼 기획서)
8	2026-11-13	박도원	캠프/시안 교체	쉼터 그림을 캠프(모닥불, 낚시의자, 텐트)로 교체 (출처: 정리본)
9	2026-11-25	박도원	원본, 정리본 통합	원본 기획서 내용 편입, 문체 정리

개요 – 문서 계층



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

현황 – 웹판 그림이 올라온 상태

유니티 이식 직후이며 웹판 그림이 그대로 올라와 도트가 섞여 있음

사용자 평

조잡하고 완성된 게임 같지 않음

근거 11-09 13:58 지시

도트 굵기

지형, 배경, 보스 6px, 기사, 적, UI 3px

근거 1080p 기준 실측

그림 자산

보스 그림, 적 부위 리그, 6지역 3겹 배경

근거 웹판 굽기 결과

도구

리그/굽기 도구, ChatGPT, Codex, Gemini

근거 기사쥐 자산

소리

합성 효과음만 있고 음악 없음

제약

이미지 생성 한도, 도구 간 화풍 차이

목표 – 비주얼 목표



한 화면에 도트 굵기 한 가지, 외곽선 없는 종이 컷아웃 화풍으로 통일된 비주얼을 만들고 소리로 분위기를 완성

2px	48색	7단계	0
전 요소 도트 통일	공통 팔레트	비주얼 개선 단계	재굽기 뒤 진행, 적, 걷기 막힘

의도 서로 다른 AI 도구의 그림을 한 화풍으로 묶어 완성작처럼 보이게 함

근거 도트 굵기 혼재와 HUD 과다가 조잡함의 큰 원인이라는 분석(Claude/Codex 공통)

비주얼 (원본) – 영역별 현 상황 (원본 비주얼 기획서)

영역	현재 상태	남은 과제
배경	6개 지역 × 3겹 배경, 지역 발판 세트, 밤 도시 톤	지역 색 일관성, 전경의 길 가림 방지
캐릭터	기사 컷아웃 리그, 적 34종 부위 리그, 보스 7종 두 모습	통그림 동작 리그 불가, 적 폴리싱 일부
오브젝트	지역 타일 6세트, 오브젝트 108종, 승강기, 레버, 덮개	물, 용암 타일 미제작
이펙트	기사 이중 레이어, 공용 스킬 레벨 연동, 패링 성공과 헛침 분리	고레벨 잔광 검수
카메라	평소 줌 1.2 + 진행 방향 앞보기, 보스방 입장 줌	전투 중 판정 가림 검증
화면 필터	밤 도시 필터, 기사의 시선 필터	진엔딩 벗겨짐, 도시 붕괴 미구현

비주얼 (원본) – 비주얼 목표와 예상 경험 (원본 비주얼 기획서)

목표	기획 의도	예상 결과
작은 기사의 큰 모험	쥐의 눈높이와 도시 구조물 크기 대비	주인공의 작음과 여정의 규모
화려하지만 읽히는 전투	배경 대비를 낮추고 행동 순간에만 강조색	빠른 이동 중 공격 방향, 착지점 판단
착각이 드러나는 비극	현대 물건 구조를 판타지 실루엣 안에 보존	후반 단서로 앞선 모험 재해석
통일된 제작 품질	큰 색면, 공통 도트 격자, 제한 팔레트	캐릭터, 지형, UI의 한 작품화

핵심 요소 – 아트 설계 4요소

화풍 규격

외곽선 없는 컷아웃 + 팝아트 + 도트

의도 AI 그림 흔들림을 도트화로 덮음

근거 컨셉 그림체 결정

시안 승인

시안 비교판 → 사용자 선택 → 적용

의도 검수를 품질의 최종 관문으로 둠

굽기 파이프라인

그림/리그를 PNG/JSON으로 내보내 재사용

의도 원본 하나로 여러 화면에 씀

임시 음악 먼저

합성 wav를 두고 파일 교체로 전문 음원 적용

의도 소리 도구 없이 분위기 제작

아트 규격 – 도트/색 규격

항목	결정	이유
도트	640×360 층을 2배 = 2px	모든 요소 굵기 통일
팔레트	48색 → 32단계 색 표(LUT)	그림 간 색 어긋남 방지
명도	3단 + 지역 색 안개	가독성과 공기감
지역 빛	형광 테두리 + 정확한 보색 반사광	지역 구분을 색으로 함
카메라	줌 1.2 / 수평선 내림 / 앞쪽 보기	앞쪽 위험을 먼저 보게 함

비주얼 (원본) – 공통 팔레트와 기능색 (원본 비주얼 기획서)

색상	기준색	역할
밤의 바탕	#202039	공간의 깊이, 전경
구조 중간색	#55567C	지형, 금속, 건물
종이색	#F1E7CC	기사 밝은 면, 중요 글
따뜻한 노랑	#F3CE62	보상, 선택, 안내
청록	#58CED2	에너지, 이동 기술
분홍	#EA629A	기사 액션 강조 (밀린 그림자)

비주얼 (원본) – 이동 기술의 시각 문법 (원본 비주얼 기획서)

기술	시각 동작	전달 정보
3연속 대시	낮은 자세, 수평 잔상, 짧은 끝 불티	이동 방향, 연속 사용 박자
패링	방패를 세운 뒤 접점의 작은 고리 확장	성공 순간, 반사 방향
더블 점프	망토 펼침, 아래쪽 압축선	추가 도약 사용 여부
슈퍼 점프	웅크림, 수직 상승 궤적, 착지 충격	상승과 내려찍기 힘 방향
순간이동	출발점 잔상, 도착점 선명한 실루엣	도착 위치 우선 인지
벽 차기	발 접촉 불티, 벽 반대 방향 신장	닿은 벽과 튕기는 방향

비주얼 (원본) – 카메라 구성 (원본 비주얼 기획서)

대상	규칙	의도
탐험 카메라	기사 가로 40~50%, 세로 55~65%, 진행 방향 10~15% 앞보기	앞쪽 위험과 다음 발판 조기 노출
전투 보호 구역	화면 x 25~75%, y 25~80% 행동 중심, 알림은 영역 밖	예고 자세 보호
보스 첫 대면	위협 자세 400ms, 이름 800ms, 조작 복귀	보스 x 45~85% 보호
엔딩 후 타이틀	노이즈 → 겹침 → 소멸 → 원상 복귀 (1.6초)	사람과 기사의 같은 자세 겹침

아트 규격 – 이미지 제작 절차

1

지시

같은 종류 기존 그림 + 유지할 것을 함께 전달

2

시안

원본에서 새로 생성, 편집본 재편집 금지

3

비교판

한 화면에 시안을 나란히 보여 줌

4

굽기

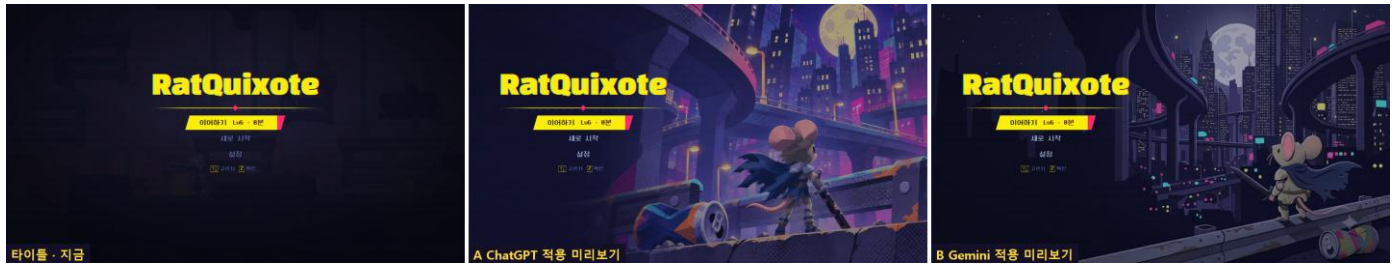
승인 시안만 설치/재굽기

5

검사

진행, 적, 승강기, 걷기 막힘 0

아트 규격 – 시안 비교 방식



비교판

단계마다 같은 화면에 시안을 나란히 보여 줌

의도 사용자가 한눈에 고르게 함

선택 후 적용

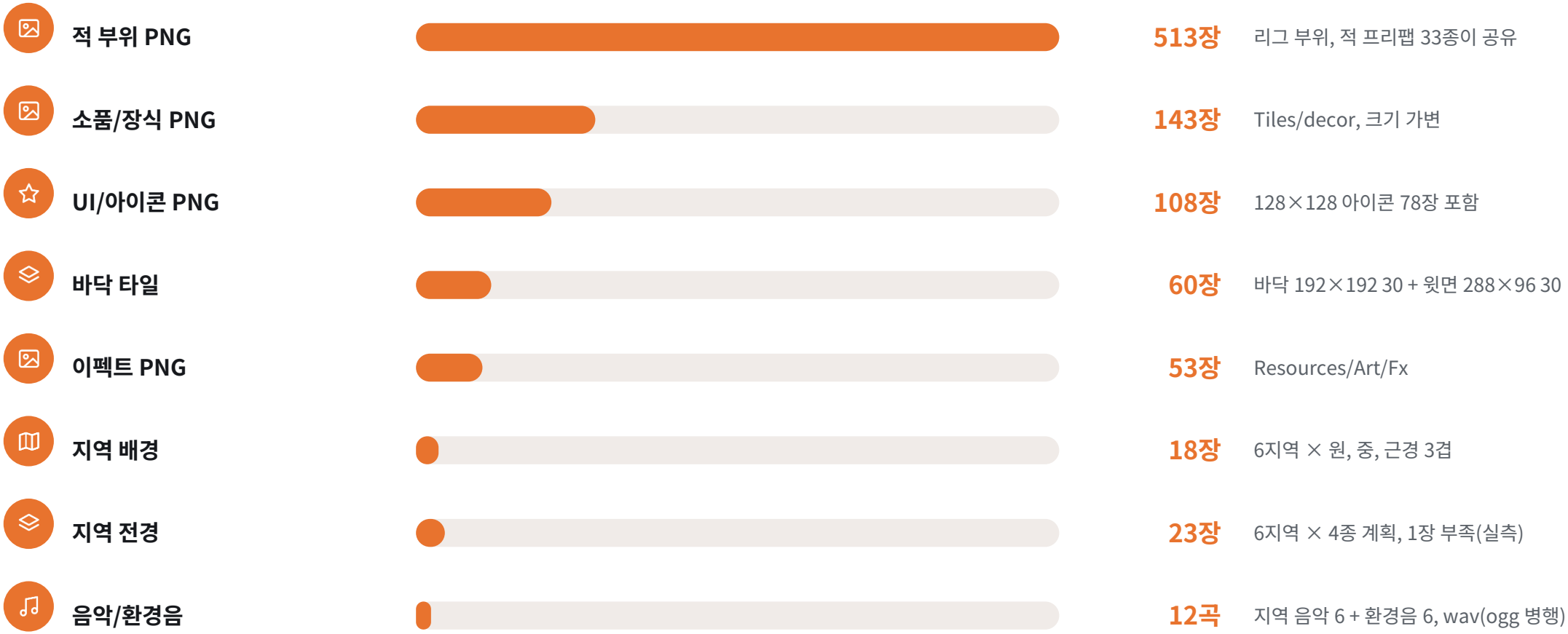
고른 시안만 게임에 넣음

근거 새 그림은 승인 뒤에만 적용

목표 이미지 예시 — 같은 화면에 현재/A/B 시안을 나란히 놓은 비교판

리소스 – 리소스 수량(실측)

Unity 프로젝트 폴더에서 센 PNG 수이며 아트 정비의 기준선



리소스 – 규격과 생산 방법

항목	규격	생산/검수
배경 3겹	원경 702×468 / 중경 1080×360 / 근경 1426×475	생성 → 도트 2px 재굽기 → 비교판 확인
바닥 타일	바닥 192×192 / 윗면 288×96, 지역 6 × 재질 5	질감 + 윗면 띠 한 세트로 제작
아이콘	128×128 PNG, 글자는 그림에 넣지 않음	시트 1장에 10개 단위 생성 후 자르기
기사/적 컷	마젠타 배경 시트 → 부위 PNG(크기 가변)	부위 분리 → 관절 자동 계산 → 손 보정
글꼴/음원	NeoDGM + Fusion Pixel(일, 러, 중), wav + ogg	코드 합성 음원은 파일 교체로 대체

리깅/애니메이션 – 리깅 방식

기사/인간형

부위 분리 FK 리그, 키 자세 보간

의도 망토/꼬리를 후행시켜 움직임을 살림

대형 보스

몸체/공격 기관 리깅 + 2~3단 그림 교체

근거 배 팽창/날개 접힘만 교체

적 리그(기획 34/구현 33)

뼈대 6벌(쥐, 새, 곤충, 파충류, 기계, 군집) 공유

의도 그림 재제작 없이 밸런스를 고침

통그림 동작

이단 점프/벽 동작은 통 이미지 컷

근거 리그로 못 만드는 동작

이펙트/사운드 – 이펙트와 소리

이중 레이어 이펙트

메인 + 그림자, 패링 성공/헛침 분리

의도 맞음, 막힘, 헛침을 모양으로 구분

분위기 층

지역별 입자/광원 번짐, 전경 실루엣

의도 그림 없이 공기감을 줌

근거 보스전/연출 중엔 전경 숨김

지역 음악

합성 wav를 지역별 2초 크로스페이드

의도 전문 BGM으로 파일 교체

출시 블로커

전문 BGM 미완은 출시 막는 요인

근거 담당 미정, 임시 음악은 승인 대기

작업 계획 – 필요한 작업

1

규격/도구

팔레트 LUT/굽기 정비

2

재굽기

지형, 배경, 보스, 적 2px

3

키트/분위기

지역 발판 시안/전경

4

메뉴/소리

타이틀/임시 음악

작업 계획 – 완수 방안

1

층 체계

층별 도트를 셰이더와 팔레트 LUT로 맞춤

Unity URP 2D / Python

근거 가장자리 반투명은 나눠 되돌려 테두리를 막음

2

재굽기

지형, 배경, 보스를 2px로 다시 굽고 비교판으로 확인

굽기 스크립트 / Node

3

지역 키트

도구별 시안 중 사용자가 고른 안을 적용

Codex / ChatGPT / Gemini

의도 도구 한도가 막히면 다른 도구로 대체

4

임시 음악

코드로 합성한 wav를 지역별로 둠

음원 합성 스크립트

근거 완료: 지역 음악 6 + 환경음 6