

기맞기획 11기 기업 협약 프로젝트 2팀 'NKK 스튜디오' 제작

찍!찍!!찍!!!
세부 기획서

캐릭터, 필살기, 연출, 리깅

NKK 스튜디오
팀장 박송호
부팀장 정승운
팀원 김규장
박도원
이예성

문서 최초 작성
20261005
김규장

문서 최종 수정
20261125
박도원

목차

개요 – 2P

1. 목차
2. 로그
3. 문서 계층

현황 – 5P

1. 초필살기 착수 직전

목표 – 6P

1. 연출 목표

핵심 요소 – 7P

1. 연출 설계 4원칙

캐릭터 (원본) – 8P

1. 캐릭터 구성 요소 (원본 캐릭터 기획서)
2. 등급별 외형 특징 (원본 캐릭터 기획서)

필살기 시스템 – 10P

1. 필살기 흐름

초필살기 시스템 – 11P

1. 초필살기 사용 조건

초필살기 (원본) – 12P

1. 필살기와 초필살기 비교 (원본 초필살기 기획서)
2. 연출 스토리보드 기준 (원본 초필살기 연출 스토리보드)

초필살기 시스템 – 14P

1. 피해 규칙

연출 – 15P

1. 컷신 틀 5단계

개요 – 로그

순번	작성일	작성자	작성 내용	비고
1	2026-10-05	김규장	캐릭터 기획서 최초 작성	개요, 예시 샘플 (출처: 원본 캐릭터 기획서)
2	2026-10-06	김규장	쥐 2마리 추가	탐정쥐, 치즈퐁듀쥐 (출처: 원본 캐릭터 기획서)
3	2026-10-07	김규장	리메이크 및 재작성	캐릭터 상세기획 양산용 문서로 목적 변경 (출처: 원본 캐릭터 기획서)
4	2026-10-12	김규장	등급별 특징 추가	등급별 외형 특징 (출처: 원본 캐릭터 기획서)
5	2026-10-16	김규장	초필살기 기획서 최초 작성	메이플 오리진 스킬 레퍼런스 초안 (출처: 원본 초필살기 기획서)
6	2026-10-16	김규장	비교표 기준 개정	필살기 5회, 판당 1회, 컷신 3~5초, 월드 정지 없음 (출처: 원본 초필살기 기획서)
7	2026-10-16	김규장	압축, 발동 창 삭제	자격과 스택만 남김 (출처: 원본 초필살기 기획서)
8	2026-10-16	박도원	Ver 0.1 / 초필살기 기획서	김규장 초안, 연출 방향은 피드백으로 확정 (출처: 정리본)
9	2026-10-17	박도원	초필살기 1단계	스택, 버튼, 피해 틀 구현 (출처: 정리본)
10	2026-10-18	박도원	초필살기 15종 연출 적용	15종 Play 캡처 확인 (출처: 정리본)
11	2026-10-19	박도원	초필살기 v2	셀 애니 레이어/화면 전체 컷신으로 개편 (출처: 정리본)
12	2026-10-20	박도원	파라오/폭탄마 v2	개별 연출 재작업 (출처: 정리본)

개요 – 문서 계층



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

현황 – 초필살기 착수 직전

일반 필살기는 이식됐고 신화 쥐 전용 연출이 없는 단계

있는 것

필살기 33종, 슈퍼 점프, 쥐 5파츠 리그

근거 웹 ULT_ENG 이식분

없는 것

신화 15종 초필살기와 전용 컷신

근거 초필살기 기획서 초안(김규장)

제약

그림은 Codex 한도, 씬 코드 입력 5만 자 제한

목표 – 연출 목표

신화 15종이 판당 한 번 화면 전체를 쓰는 연출을 갖고, 그림체는 통일하되 구도, 액션, 이펙트, 밈은 쥐마다 다른 시네마로 제작

15종

신화 초필살기

5초

연출 길이(재생 0.75배)

35%

보스 한 번 최대 피해

의도 수집/육성의 최종 보상이자 탭 반응의 정점으로 삼음

근거 박도원 연출 방향 피드백과 초필살기 기획서 초안

핵심 요소 – 연출 설계 4원칙

희소한 보상

종당 판당 1회, 수동 발동

의도 쓸 때마다 특별하게

통일된 그림체

플랫 셀 애니, 외곽선 없음

의도 비주얼 가이드와 일치

쥐마다 다른 시네마

구도, 액션, 이펙트, 밈 글을 쥐별로

의도 15종이 서로 다르게 보이게

게임을 멈추지 않음

컷신 중에도 월드는 진행

의도 긴장 유지

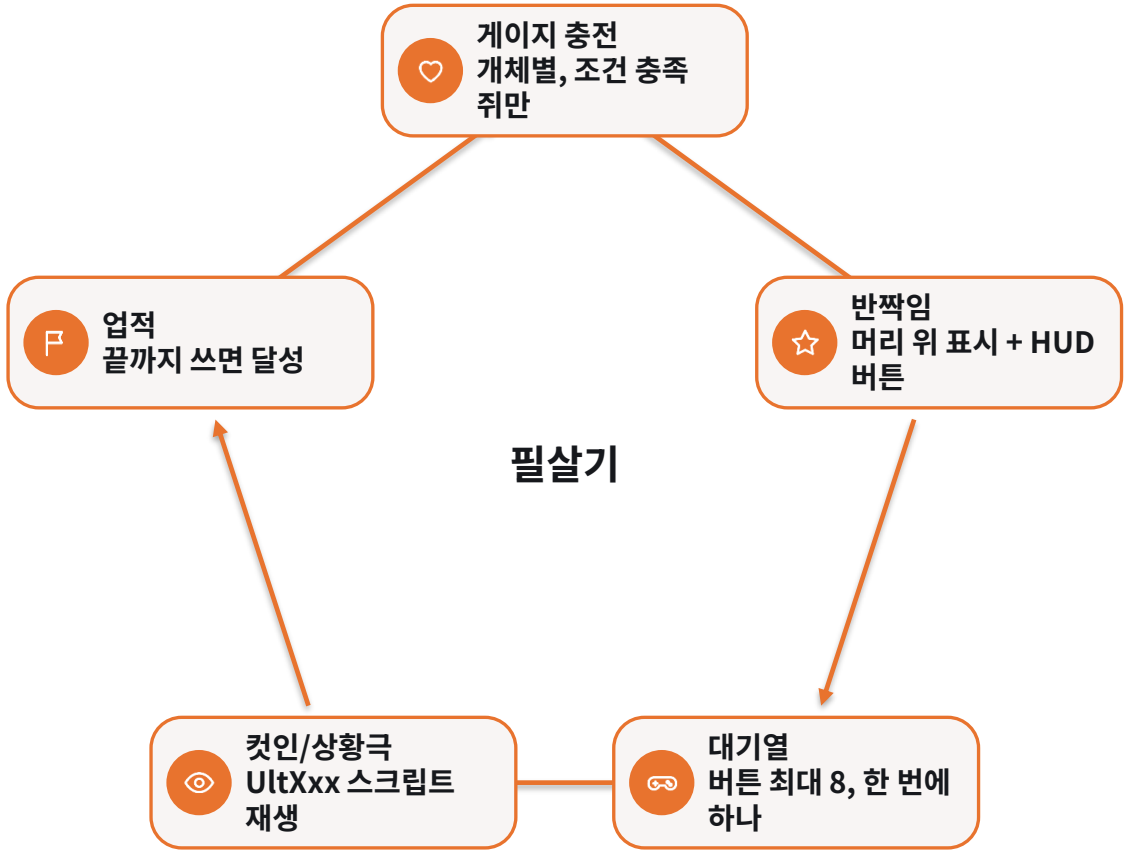
캐릭터 (원본) – 캐릭터 구성 요소 (원본 캐릭터 기획서)

요소	설명
기획 의도	밈 적극 활용: 친숙함, 스트리머 바이럴, 과장된 연출
밈 종류	한국 스트리머 방송 밈, 해외 유행 밈, 애니메이션 스킬 밈
등급	일반, 레어, 에픽, 유니크, 전설, 신화
패시브 스킬	모든 등급, 상시 또는 조건 즉시 수치 보정
액티브 스킬	에픽 이상, 레벨 5 이상, 조건 충족 시 간략 연출
필살기	전설 이상, 레벨 10 이상, 게이지 가득 시 컷신과 함께 사용
발동 조건	Ally_Count, Interval, Hit_Wall, Hit_Item, Combo_Over, Birth, Destroy_Item 등 14종

캐릭터 (원본) – 등급별 외형 특징 (원본 캐릭터 기획서)

등급	외형
일반	실제 쥐 종류만, 소품 없이 색 변화만
레어	소품 딱 1개로 특색 표현
에픽	소품 2개 이상, 화려하지만 별도 밈 없음
유니크	쥐와 거리가 먼 독특한 컨셉, 메카닉스도 외형을 따름
전설	필살기와 밈 활용, 컷신 없이는 크게 티 나지 않는 이펙트
신화	필살기와 밈 활용, 컷신 없이도 맵에 크게 드러나는 이펙트 (예: 치즈 퐁듀 쥐)

필살기 시스템 – 필살기 흐름



슈퍼 점프

초당 1/480 확률, 쿨 120초, 전용 카메라 컷인

확률 발동 없음

모은 쥐가 직접 쓰도록 웹의 확률 발동은 이식 안 함

초필살기 시스템 – 초필살기 사용 조건

1

훈련 Lv 10

쳇바퀴 훈련으로 해금

의도 육성의 최종 목표

2

스택 +1

자기 필살기를 끝까지 쓸 때마다 종별로 쌓음

의도 필살기 사용을 장려

3

스택 5

5가 되면 버튼 활성, 임시 쥐 제외

의도 너무 잦지 않게

4

수동 발동

이번 판 미사용 종에만, 판 끝나면 0

의도 판당 1회 희소성

초필살기 (원본) – 필살기와 초필살기 비교 (원본 초필살기 기획서)

한 줄 요약: 신화 쥐만 가진, 드물게, 짧게, 멈추지 않고, 크게 터지는 한 방

구분	필살기	초필살기
대상	필살기 있는 쥐 전부	신화 15종만
해금	쳇바퀴 훈련 Lv 7	쳇바퀴 훈련 Lv 10
충전	쥐마다 게이지 100~480	그 쥐의 필살기 5회 사용 스택
발동	게이지 차면 버튼 (자동 가능)	스택 완성 시 버튼, 수동만
횟수	쿨 25초마다	쥐 종류당 판당 1회
연출	컷인 1.4초 + 상황극 6초	풀스크린 컷신 3~5초 (월드 정지 없음)
피해	공격력 ×13, 반경 560	공격력 ×60 이상, 화면 전체

초필살기 (원본) – 연출 스토리보드 기준 (원본 초필살기 연출 스토리보드)

항목	내용
범위	현재 구현된 신화 16종의 컷 구성, 타이밍, 카메라, 게임 화면 연출 기록
시간 표기	발동 순간 0초 기준 컷신 내부 시간
발동	Lv 10 해금, 5 스택 버튼 등장, 판당 1회, 수동만
피해	화면 범위 고양이, 보스, 사람, 물건 대상 다단 피해 (벽 제외)
패널	superult_preview.py 기반 컷별 렌더 미리보기

초필살기 시스템 – 피해 규칙

항목	값	이유
대상	화면 범위의 고양이, 보스, 사람, 물건 (벽 제외)	벽 체력 곡선을 깨지 않음
본 연출	×4 × 10타 (`hit 10×4`)	연출 길이에 맞춰 타수를 나눔
마무리	`finish 20`	마지막 한 방의 쾌감
보스 상한	한 번에 최대 체력 35%	보스 허들을 무력화 안 함
프레임 제한	프레임당 피해 0.05초 간격	다단 히트의 과다 판정 방지
타임라인	0.4 / 1.9 / 3.9 / 4.6 / 5.0초	5구간으로 컷을 나눔

연출 – 컷신 틀 5단계

1

월드 어둠

어둠/색 덮개로 집중시킴

2

파노라마

세로 그림 3장을 이어 틸트 → 착지 → 얼굴

3

게임 이펙트

화면 위에서 피해와 이펙트 재생

4

밈 글

피니시와 밈 문구

5

걷힘

게임 화면 복귀

리깅/애니메이션 – 리깅, 애니메이션, 카메라

초필살기 연출 구조

리깅

5파츠 기반 재사용

- head, torso, front, back, tail
- 피벗 메타

셀 애니

리그를 바탕으로 동작 프레임 교체

- 동작 시트 × 3프레임
- Codex 참고 파츠

카메라

가상 카메라 2단 구조

- Rig(줌)
- Track(위치)

이펙트

플랫 이펙트 시트

- fx_flat
- fx_hit

작업 계획 – 착수 전 필요 작업

1

시스템 틀

스택, 버튼, 피해 구현

2

대표 1종

예시 연출 먼저 제작

3

14종 일괄

나머지 연출 적용

4

피드백 반영

쥐별 v2 재작업

작업 계획 – 완수 방안

1

시스템 먼저

공통 컷신과 피해 틀을 세우고 연출은 쥐별로 교체

SuperUltManager

의도 몇 종만 먼저 확인 가능

근거 기획서 대조와 구현 계획

2

그림 시트

파노라마, 얼굴, 동작, fx 시트를 프롬프트로 생성

Codex CLI

의도 그림체 통일

근거 한 장에 여러 개 그리는 방식

3

씬 코드 생성

쥐 한 마리씩 씬 코드를 생성해 적용

Unity MCP / gen_superult_scene.py

의도 5만 자 제한 회피

근거 MCP 코드 입력 제한

4

Play 캡처

처음~끝 재생과 콘솔 오류를 확인

cap.sh

의도 15종 전부 검수

근거 완료 기준: 오류 0

리스크 – 리스크와 대응

스택 5가 너무 멀어 초필살기를 못 볼 수 있음	스택 3~5 사이로 측정 후 조정
컷 길이가 계획(3~5초)보다 길어질 수 있음	재생 속도 0.75배와 컷 제거로 5초에 맞춤
아틀라스 초과로 옛 그림이 나올 수 있음	그림 가로/세로를 4의 배수로 패딩
일부 쥐 컨셉이 정해지지 않음(폭탄마 A/B안)	먼저 확정된 쥐부터 제작