찍!찍!!찍!!! 세부 기획서 / 캐릭터, 필살기, 연출, 리깅

필살기 33종 / 신화 초필살기 15종 / 컷신 / 셀 애니메이션
기맞기획 11기 / 기업 협약 프로젝트 / 작성 기준 2026-10-16 / Ver 1.0 (원본 통합) / 작성 박도원 / 최초 작성 김규장

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

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

중심: **필살기**

1. **게이지 충전** 개체별, 조건 충족 쥐만
2. **반짝임** 머리 위 표시 + HUD 버튼
3. **대기열** 버튼 최대 8, 한 번에 하나
4. **컷인/상황극** UltXxx 스크립트 재생
5. **업적** 끝까지 쓰면 달성

- **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

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

완수 방안

1. **시스템 먼저** 공통 컷신과 피해 틀을 세우고 연출은 쥐별로 교체 (의도: 몇 종만 먼저 확인 가능 / 근거: 기획서 대조와 구현 계획 / 도구: SuperUltManager)
2. **그림 시트** 파노라마, 얼굴, 동작, fx 시트를 프롬프트로 생성 (의도: 그림체 통일 / 근거: 한 장에 여러 개 그리는 방식 / 도구: Codex CLI)
3. **씬 코드 생성** 쥐 한 마리씩 씬 코드를 생성해 적용 (의도: 5만 자 제한 회피 / 근거: MCP 코드 입력 제한 / 도구: Unity MCP / gen_superult_scene.py)
4. **Play 캡처** 처음~끝 재생과 콘솔 오류를 확인 (의도: 15종 전부 검수 / 근거: 완료 기준: 오류 0 / 도구: cap.sh)

리스크

리스크와 대응

리스크	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

업데이트 로그

작성일	작성자	작성 내용	비고
2026-10-05	김규장	캐릭터 기획서 최초 작성	개요, 예시 샘플 (출처: 원본 캐릭터 기획서)
2026-10-06	김규장	쥐 2마리 추가	탐정쥐, 치즈퐁듀쥐 (출처: 원본 캐릭터 기획서)

2026-10-07	김규장	리메이크 및 재작성	캐릭터 상세기획 양산용 문서로 목적 변경 (출처: 원본 캐릭터 기획서)
2026-10-12	김규장	등급별 특징 추가	등급별 외형 특징 (출처: 원본 캐릭터 기획서)
2026-10-16	김규장	초필살기 기획서 최초 작성	메이플 오리진 스킬 레퍼런스 초안 (출처: 원본 초필살기 기획서)
2026-10-16	김규장	비교표 기준 개정	필살기 5회, 판당 1회, 컷신 3~5초, 월드 정지 없음 (출처: 원본 초필살기 기획서)
2026-10-16	김규장	압축, 발동 창 삭제	자격과 스택만 남김 (출처: 원본 초필살기 기획서)
2026-10-16	박도원	Ver 0.1 / 초필살기 기획서	김규장 초안, 연출 방향은 피드백으로 확정 (출처: 정리본)
2026-10-17	박도원	초필살기 1단계	스택, 버튼, 피해 틀 구현 (출처: 정리본)
2026-10-18	박도원	초필살기 15종 연출 적용	15종 Play 캡처 확인 (출처: 정리본)
2026-10-19	박도원	초필살기 v2	셀 애니 레이어/화면 전체 컷신으로 개편 (출처: 정리본)
2026-10-20	박도원	파라오/폭탄마 v2	개별 연출 재작업 (출처: 정리본)
2026-10-23	NKK 스튜디오	초필살기 연출 스토리보드	신화 16종 컷 구성 기록 (출처: 원본 연출 스토리보드, 작성자 표기 없음)
2026-10-23	박도원	연출 스토리보드 Ver.01	초필살기 연출 스토리보드 문서 (출처: 정리본)
2026-11-25	박도원	원본, 정리본 통합	원본 기획서 내용 편입, 문체 정리