

기맞기획 11기 기업 협약 프로젝트 2팀 ‘NKK 스튜디오’ 제작

찍!찍!!찍!!!
세부 기획서

아트, 사운드, PV, IP 확장

NKK 스튜디오

팀장 박송호
부팀장 정승운
팀원 김규장
박도원
이예성

문서 최초 작성
20261006
박도원

문서 최종 수정
20261125
박도원

목차

개요 – 2P

1. 목차
2. 로그
3. 문서 계층

현황 – 5P

1. 아트/사운드 대량 제작 직전

목표 – 6P

1. 아트/사운드 목표

핵심 요소 – 7P

1. 아트/사운드 4원칙

비주얼 가이드 – 8P

1. 묘사 단계와 공통 규칙

비주얼 가이드 (원본) – 9P

1. 묘사 단계 D1~D5 (원본 비주얼 가이드)
2. 색 범위 HSV (원본 비주얼 가이드)
3. 이펙트, 필터, 카메라 (원본 비주얼 가이드)

아트 리소스 – 12P

1. 그림 리소스 수량/규격

사운드 – 13P

1. BGM 구성(곡 템포)
2. 사운드 제작/적용

홍보 영상(PV) – 15P

1. PV 제작 파이프라인

IP 확장 (원본) – 16P

1. 외전 원페이지 9종 (원본 외전 게임 원페이지 기획서 모음)
2. 결과: IP 확장과 마케팅 (원본 결과 보고서)

개요 – 로그

순번	작성일	작성자	작성 내용	비고
1	2026-10-06	박도원	비주얼 가이드 최초 작성	아트 스타일, 색, 화면 구성, 폰트, 이펙트, 필터, 카메라 (출처: 원본 비주얼 가이드)
2	2026-10-09	박도원	Ver 0.1 작성	비주얼 가이드 v0.1 기반 제작 범위 정리 (출처: 정리본)
3	2026-10-10	박도원	BGM 11곡/SFX 81개	Gemini 음악, 코드 합성 효과음, 볼륨 설정 (출처: 정리본)
4	2026-10-14	박도원	PV 착수	스토리보드/AE 파이프라인/인게임 촬영 (출처: 정리본)
5	2026-10-16	박도원	PV v3 렌더	최종 1080p60 렌더 (출처: 정리본)
6	2026-10-22	박도원	이미지 생성 시험	ChatGPT/Gemini 이미지 생성 테스트 (출처: 정리본)
7	2026-10-28	NKK 스튜디오	외전 원페이지 모음 작성	웹 프로토 v2 기반 외전 컨셉, Ver.02 내용 보강, Ver.03 구성 개편 (출처: 원본 외전 원페이지 모음, 작성자 표기 NKK 스튜디오)
8	2026-11-18	박송호	결과 보고서 IP, 마케팅	쥐적선, 쥐키호테, 마케팅 방향성 (출처: 원본 결과 보고서)
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 – 아트/사운드 대량 제작 직전

화풍 규칙은 있으나 Unity용 그림, 음악, PV는 거의 없는 단계

있는 것

비주얼 가이드 v0.1, 승인 그림 일부

근거 2026-10-06 가이드

없는 것

BGM/SFX, 오프닝/UI 그림, PV

제약

Codex/Gemini 한도, 코드로 그림 금지

근거 화풍 통일 규칙

목표 – 아트/사운드 목표

여러 AI 도구가 만든 그림/음악이 한 화풍/한 톤으로 읽히고, 영어권 노출용 35~40초 PV까지 이어지는 제작 체계 구축

BGM 11곡

장면별 연주곡

SFX 81개

탭 피드백 효과음

35~40초

영어판 PV 길이

의도 도구가 달라도 같은 게임으로 보이게 하는 것이 완성도의 기준

근거 그림은 Codex, 음악은 Gemini, PV는 AE/ffmpeg로 분담

핵심 요소 – 아트/사운드 4원칙

플랫 통일

외곽선 없음, 단색 면, 발밑 그림자

의도 쥐 70마리가 겹쳐도 읽힘

역할별 색

보상 노랑, 위험 빨강

의도 정보를 색으로 전달

장면별 음악

구간, 보스, 시간 이벤트마다 곡 전환

의도 장면 구분과 긴장

배포 안전

저작권 위험 밈은 제외/대체

의도 영어권 배포 대비

비주얼 가이드 – 묘사 단계와 공통 규칙

단계	규칙	이유
L1 쥐	색 3~5개, 명암 2단, 눈은 점 1개	48px에서도 읽혀야 함
L2 물건	명암 3단, 크기 = 가치	벌 만한 물건이 한눈에 보임
L3 배경	채도 낮게, 가구는 L2보다 탁하게	부술 물건을 돋보이게 함
L4 UI 아이콘	면 1색 + 포인트 1색, 이모지 금지	기기마다 모양이 다르지 않게
공통	외곽선 없음, 그림자 #4B4540 18%, 순흑/순백 금지	플랫 파스텔 톤 유지
폰트	Jua / Gowun Dodum / IBM Plex Sans KR	가독성과 귀여운 톤

비주얼 가이드 (원본) – 묘사 단계 D1~D5 (원본 비주얼 가이드)

한 줄 요약: 조용한 연구소를 쥐 떼가 부수며 길을 넓히는 모습, 장난감 디오라마처럼 귀엽고 깔끔하게

단계	대상	명암	규칙
D1 쥐	주인공 군집	2단	색 3~5, 실루엣 + 소품 1개, 48px에서도 식별
D2 부서지는 것	소품 + 가구	3단	크기 = 가치 = 내구도, 가구 파손 3단계
D3 길이 되는 벽	파괴 가능한 벽	2단 + 금	무대 벽보다 밝고 따뜻한 색, 금 1줄에서 시작
D4 무대	바닥 + 부서지지 않는 벽	0~1단	가장 어둡고 디테일 없음
D5 UI 아이콘	HUD, 메뉴	없음	면 1색 + 포인트 1색, 64px, 이모지 금지
위협	사람, 고양이	D1과 같음	쥐의 2~3배, 추격 중에만 위험색

비주얼 가이드 (원본) – 색 범위 HSV (원본 비주얼 가이드)

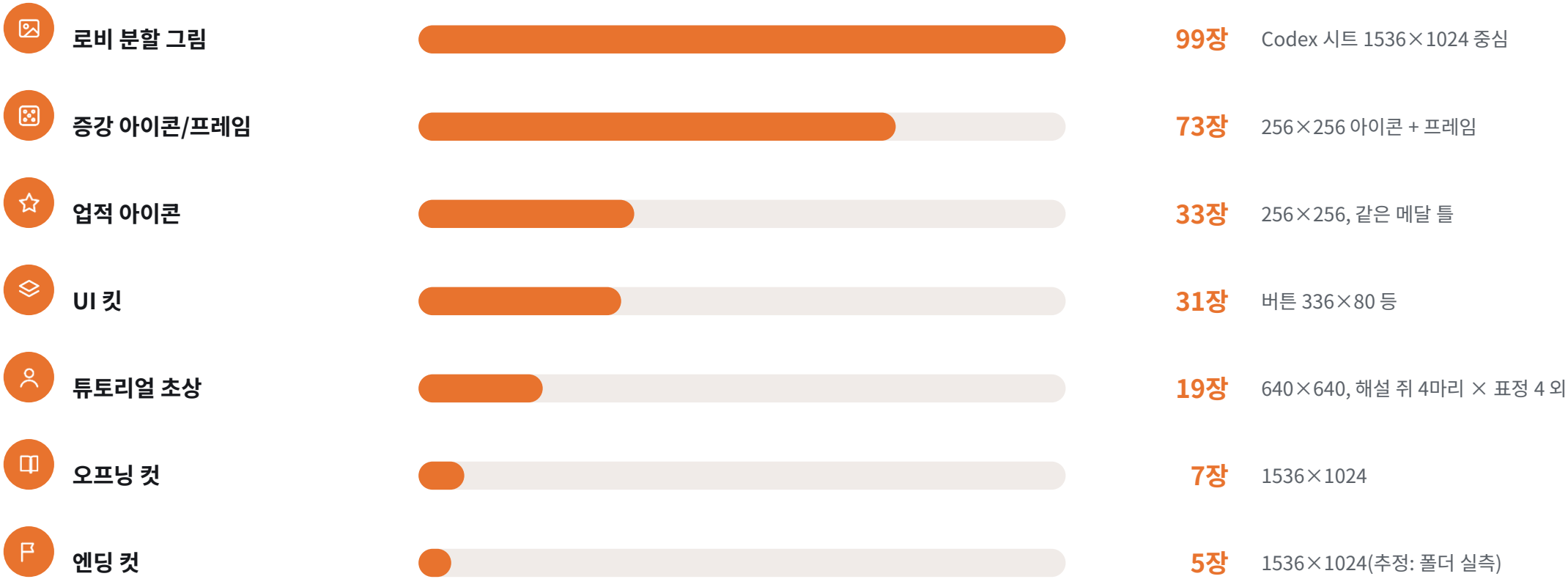
사용처	S	V	이유
바닥	2~12	82~97	가장 밝고 탁하게, 위의 모든 것이 보이게
부서지지 않는 벽	5~12	45~65	가장 어둡고 무거운 막힘
길이 되는 벽	10~23	84~94	어두운 벽 사이에서 열 수 있음
보상 (치즈)	55~75	88~98	화면에서 가장 진한 노랑
위험	45~65	72~92	유일한 빨강 계열
등급 6단계	8 → 73	66~88	진할수록 귀함, 색약 대응

비주얼 가이드 (원본) – 이펙트, 필터, 카메라 (원본 비주얼 가이드)

구분	규칙
이펙트 단계	L0 탭 → L1 작은 물건 → L2 큰 물건, 레어 탄생 → L3 콤보, 벽 뚫기 → L4 필살기, 보스 → L5 슈퍼점프, 경보
이펙트 원칙	보상과 중요도 비례, 플랫 도형 4종, L4 이상 동시 1개, 0.3초 안 같은 단계 합침
필터	인게임 기본 없음, 미개척 구역 먹색 55%, 남은 30초 채도 −20, 블룸과 심도와 색수차 미사용
카메라	직교 3/4 탑다운 세로 압축 0.85, 배율 0.45~1.3, 방 중심 고정, 무리 60% 이동 시 따라감
흔들림	세기² × 최대 14px, 위치만, 히트스톱 0.02~0.12초, 끄기 옵션
폰트	주아 (제목, 배너), 고운돋움 (본문), IBM Plex Sans KR (숫자)

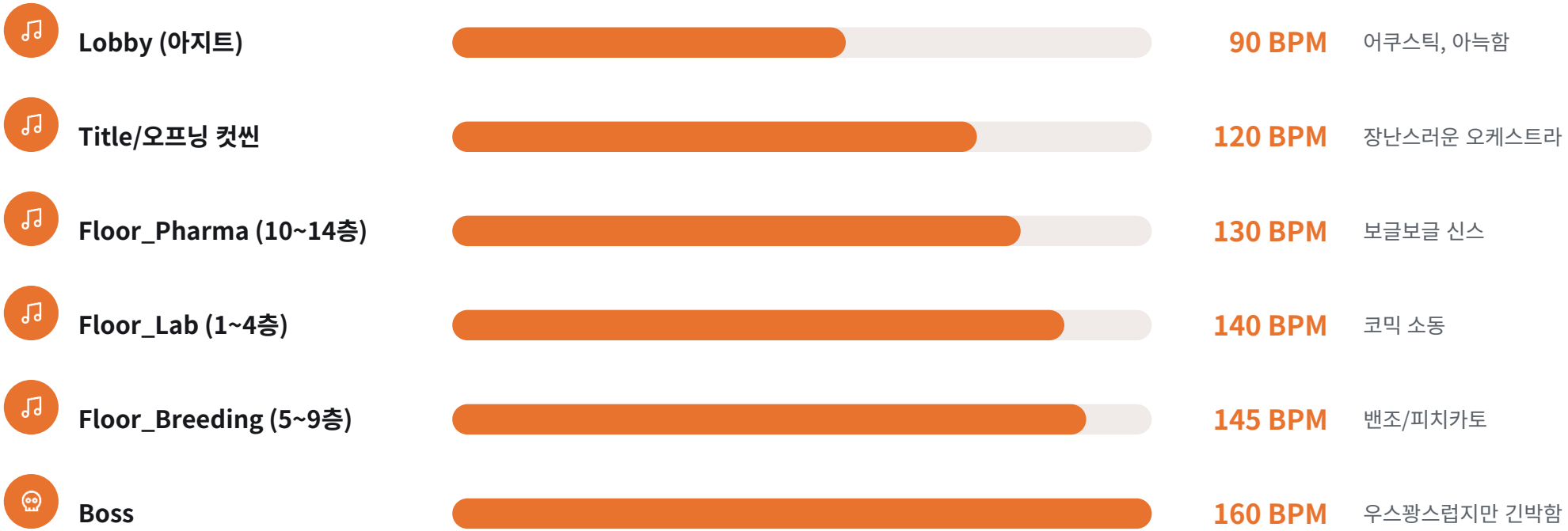
아트 리소스 – 그림 리소스 수량/규격

수량은 프로젝트 폴더 실측(최종본)을 목표값으로 삼음



사운드 – BGM 구성(곡 템포)

연주곡, 표준 약 3분, Gemini Pro 음악으로 생성, 효과음 81개는 코드로 합성



사운드 – 사운드 제작/적용

1

목록 초안

장면별 곡/효과음 목록 작성

사운드 목록.md

2

생성

BGM 프롬프트로 생성, SFX는 합성

Gemini / gen_sfx.py

3

연결

씬 넘김/겹쳐 바꾸기 재생

MusicManager / SfxManager

4

확인

씬, 층, 보스, 시간별 전환 점검

볼륨 UI

홍보 영상(PV) – PV 제작 파이프라인

1

스토리보드

번식, 파괴, 업그레이드, 고양이 콘티

의도 35~40초 영어판

2

인게임 촬영

프레임 스크린샷을 ffmpeg로 묶음

의도 60프레임 촬영

3

AE 조립

클립, 레터링, 음악 편집

의도 모션 그래픽 스타일

4

렌더/검수

1080p60 렌더 후 확인

의도 저작권 위험 밈 제외

IP 확장 (원본) – 외전 원페이지 9종 (원본 외전 게임 원페이지 기획서 모음)

의도: 소규모 팀의 원작 유지와 신작 병행 리스크 대신 원작 알고리즘, 리소스 재활용 외전

장르	핵심 경험
공중 베기 액션 아케이드 (쥐테이커)	사무라이쥐 필살기 직접 발동, 공중 완파 연속 파괴
턴제 퍼즐 로그라이크 + 익스트랙션	원작 방 생성 알고리즘 재사용, 수동형 유저 재흡수
전진형 턴제 파티 RPG	쥐 수집의 파티 편성 확장, 후퇴 판단
떼 활용 횡스크롤 퍼즐 액션	쥐 무리를 지형 퍼즐로, 스킨 수집
물리 퍼즐 슈팅 + 쥐 합성	구조물 약점 조준, 등급 스킬 연쇄
턴제 벽돌깨기 + 로그라이크	뽑기, 증강 데이터 재사용
칸 점프 회피 아케이드	최대 90초, 기록 경쟁
실시간 잠입 퍼즐 + 사고사 설계	보스를 관찰 대상으로, 별 평가 재도전
양방향 무한 생존 디펜스	보스 조작 역할 전환, 최고 점수 경쟁

IP 확장 (원본) – 결과: IP 확장과 마케팅 (원본 결과 보고서)

쥐적선

해적 쥐 탑뷰 해전 액션, 양쪽 측면 포격, 바다 8개, 함선 6시대 16척

쥐키호테

2D 메트로베니아, 이동 능력 5종, 정주행과 역주행 12루트, 11.01~11.18

마케팅

커뮤니티 홍보, 30초 PV, DC 개발일지, itch.io 개발로그

스트리머 분류

적합도, 우선도, 가능성 3기준 (구독자 규모와 장르 적합도)

작업 계획 – 착수 전 필요 작업

1

그림 파이프라인

시트 → 슬라이스 체계 확정

2

사운드 목록

BGM/SFX 목록과 우선순위

3

PV 콘티

스토리보드/클립 명세

4

화풍 검수

새 그림을 가이드와 대조

작업 계획 – 완수 방안

1 시트 생성

한 장에 여러 개를 자홍 배경으로 그림

Codex CLI

의도 토큰/한도 절약

근거 기존 그림 재사용이 우선

2 슬라이스/키잉

잘라 피벗을 붙이고 임포트 규칙을 적용

slice_*.py / RatSpriteImporter

의도 같은 이름 덮어써도 연결 유지

근거 코드로 그림은 그리지 않음

3 음악 생성

장면별 프롬프트로 연주곡 제작

Gemini Pro

의도 장면 구분

근거 표준 길이 약 3분

4 PV 렌더

콘티대로 AE에서 조립하고 렌더

After Effects / ffmpeg

의도 영어권 노출용

근거 저작권 위험 밈/쥐 14종 제외

리스크 – 리스크와 대응

Codex가 그림 저장에 실패할 수 있음	생성 이미지 폴더에서 직접 복사
16층 이후 새 구간 BGM이 없을 수 있음	20층 곡을 재사용하고 구간 곡을 추가 계획
Unity Recorder가 이 PC에서 멈출 수 있음	captureFramerate + 프레임 스크린샷 방식으로 대체
PV 원본 용량이 커 커밋하기 어려움	촬영 원본은 로컬 전용으로 두고 확인 후 결정