로켓몬스터 세부 기획서

연출, 아트, 사운드



목차

개요 – 2P

1. 목차
2. 로그
3. 문서 계층

현황 – 5P

1. 파트 착수 조건

목표 – 6P

1. 인수 기준

핵심 요소 – 7P

1. 설계 원칙

리소스 – 8P

1. 제작 목표 물량

연출 – 9P

1. 상태별 피드백

리소스 – 10P

1. 포맷과 명명

생산 – 11P

1. 아트와 사운드 인계

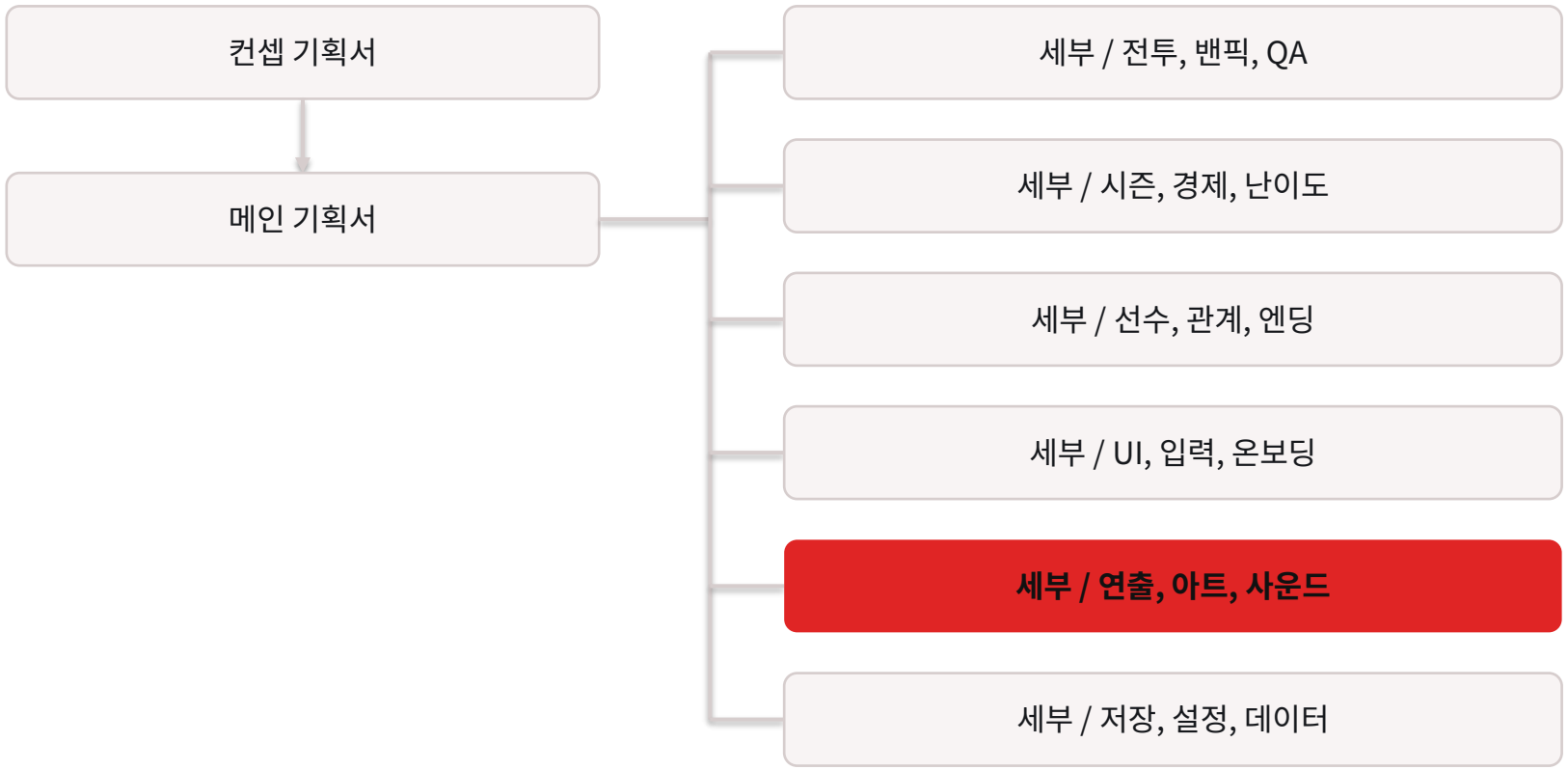
작업 계획 – 12P

1. 필요 작업
2. 검증과 완료 조건

개요 – 로그

순번	작성일	작성자	작성 내용	비고
1	2026-09-07	박도원	파트 입력 정리	메인 시스템 명세를 세부 규칙의 기준으로 정리함
2	2026-09-07	박도원	세부 명세 초안	구현 전 규칙, 데이터, 인수 항목을 작성할 예정임
3				
4				
5				
6				

개요 – 문서 계층



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

현황 – 파트 착수 조건

기존 아트

42종 일러스트는 문서 수량이며 파일 실측 전임

의도 메인 명세를 해당 파트의 입력으로 사용함

근거 박도원 컨셉제안서 PDF 4쪽 및 PNG 헤더 직접 측정. 게임 본체 아트 실측은 불가함

추가 연출

아웃게임 이동 모션 없이 UI 연출을 설계함

의도 메인 명세를 해당 파트의 입력으로 사용함

근거 박도원 컨셉제안서 PDF 4쪽 및 PNG 헤더 직접 측정. 게임 본체 아트 실측은 불가함

보유 참고

QA 캡처 2장은 각 1380×303 PNG임

의도 메인 명세를 해당 파트의 입력으로 사용함

근거 박도원 컨셉제안서 PDF 4쪽 및 PNG 헤더 직접 측정. 게임 본체 아트 실측은 불가함

목표 – 인수 기준



정적 화면에서도 인물과 행동 결과를 즉시 구분하도록 연출할 예정임

0종

신규 이동 리깅

3종

피해 타입 구분

2종

확인된 참고 PNG

의도 메인 목표를 검증 가능한 조건으로 구체화함

근거 박도원 컨셉제안서 PDF 4쪽 및 PNG 헤더 직접 측정. 게임 본체 아트 실측은 불가함

핵심 요소 – 설계 원칙

연출, 아트, 사운드

식별

실루엣과 이름/직업을 함께 사용함

- 종 일러스트
- 개체 라벨

가독성

색과 기호/문구를 함께 사용함

- 피해/투지
- 상태이상

절약

기존 원화를 규격별로 파생함

- 초상 크롭
- 스탠딩 축소

리소스 – 제작 목표 물량



초상 파생

42종 256×256 RGBA PNG / 종당 1장 제안임



스탠딩 파생

42종 최대 1024×1536 PNG / 종당 1장 제안임



효과음

8종 클릭, 확정, 취소, 피해, 강화, 약화, 승리, 패배



BGM

3곡 홈, 경기, 결산 루프 제안임

연출 – 상태별 피드백

대상	시각/소리	검수 목표
카메라	고정 3:3 구도와 대상 강조를 우선함	6명 상태와 선택 대상 동시 확인
피해 타입	야성, 신성, 신비 기호와 수치로 구분함	색각 차이에도 타입 식별
상태이상	출혈/침묵 아이콘과 지속 턴을 병기함	적용/해제 시점의 화면 일치
컷신	전용 컷신 없이 스탠딩/텍스트 전환을 사용함	스킵해도 결과/보상 동일
애니메이션	UI 강조 0.15초/결과 전환 0.3초 제안임	입력 잠금과 판정 시점 분리

리소스 – 포맷과 명명

대상	규격 제안	명명/검수
이미지	RGBA PNG / sRGB / 투명 여백 통일	portrait_speciesID.png / stand_speciesID.png
UI 상태	64×64 PNG / 출혈, 침묵, 강화, 약화 4종	status_key.png / 축소 상태에서 구분
효과음	48kHz PCM WAV 원본 / 런타임 OGG 제안임	sfx_action.wav / 클리핑/끝 잘림 검사
BGM	48kHz 스테레오 / OGG 루프 제안임	bgm_scene.ogg / 루프 경계 잡음 검사
프레임	스탠딩/초상은 단일 프레임임	리깅 없음 / 기존 전투 모션은 수령 후 확인

생산 – 아트와 사운드 인계

1 원본 등록

종 ID와 이용 범위를 목록에 기록함

- **의도** 동일 종의 중복/누락과 규격 차이를 방지함
- **근거** 원본 일러스트 재사용을 위한 생산 제안임

2 파생 제작

초상/스탠딩과 음원 규격을 변환함

- **의도** 동일 종의 중복/누락과 규격 차이를 방지함
- **근거** 원본 일러스트 재사용을 위한 생산 제안임

3 엔진 확인

축소, 음량, 루프 연결을 확인함

- **의도** 동일 종의 중복/누락과 규격 차이를 방지함
- **근거** 원본 일러스트 재사용을 위한 생산 제안임

4 인계 승인

명명, 누락, 투명도 검수 후 등록함

- **의도** 동일 종의 중복/누락과 규격 차이를 방지함
- **근거** 원본 일러스트 재사용을 위한 생산 제안임

작업 계획 – 필요 작업

1

자산 실측

본체 수령 후 42종별 원본 크기를 기록함

의도 명세와 데이터의 연결을 준비함

근거 박도원 컨셉제안서 PDF 4쪽 및 PNG 헤더 직접 측정. 게임 본체 아트 실측은 불가함

2

우선 제작

첫 경기 상대와 UI 상태 아이콘부터 준비함

의도 명세와 데이터의 연결을 준비함

근거 박도원 컨셉제안서 PDF 4쪽 및 PNG 헤더 직접 측정. 게임 본체 아트 실측은 불가함

3

사운드 표

트리거/중복 재생/음량 그룹을 정의함

의도 명세와 데이터의 연결을 준비함

근거 박도원 컨셉제안서 PDF 4쪽 및 PNG 헤더 직접 측정. 게임 본체 아트 실측은 불가함

작업 계획 – 검증과 완료 조건

1

축소 판독

초상과 상태 기호를 목표 화면 크기로 확인함

의도 실패 조건을 포함하여 인수 여부를 판정함

근거 박도원 컨셉제안서 PDF 4쪽 및 PNG 헤더 직접 측정. 게임 본체 아트 실측은 불가함

2

효과 대조

무음/빠른 연출에서도 판정이 같아야 함

의도 실패 조건을 포함하여 인수 여부를 판정함

근거 박도원 컨셉제안서 PDF 4쪽 및 PNG 헤더 직접 측정. 게임 본체 아트 실측은 불가함

3

물량 인수

목록의 ID, 파일, 규격이 모두 일치해야 함

의도 실패 조건을 포함하여 인수 여부를 판정함

근거 박도원 컨셉제안서 PDF 4쪽 및 PNG 헤더 직접 측정. 게임 본체 아트 실측은 불가함