



# COOKIE RUN KINGDOM

**-VISUAL CONCEPT-**

# 목차



## CHAP.1 사전 정보

- 사전 정보
- 주요 콘텐츠 요소

## CHAP.2 비주얼 컨셉 요약

- 키워드
- 키 비주얼
- 그래픽톤 무드가이드

## CHAP.3 세부적 그래픽 가이드

- 캐릭터
- 몬스터
- 배경
- UI

## CHAP.4 그래픽 리소스 가이드

- 모델링 & 텍스처
- 애니메이션
- 이펙트
- UI
- 글꼴 및 폰트



# CHAP.1

- 사진 정보 -





## 한줄요약

'**쿠키 캐릭터 수집 RPG + 왕국 건설 시뮬레이션**' 을 결합한 모바일 게임

## 주요특징

장르

캐릭터 수집형 RPG + 시뮬레이션 게임

세계관

판타지적 세계관

스토리

세상을 구하기 위해 쿠키들이 모험 하는 내용

타겟

캐주얼 적인 비쥬얼을 통해 남녀노소 즐길 수 있게

플랫폼

모바일 플랫폼

시점

2D 쿼터뷰

# Chap.1 사전정보



# CHAP.2

- 비주얼 컨셉 요약 -



### 키워드



**쿠키**



**판타지**



**모험**



**테마파크**

- ❖ 판타지 세계 속 쿠키들의 모습
- ❖ 모험적인 요소를 위해 몬스터 배치도 필요하다.
- ❖ 배경은 테마파크처럼 비일상적이며, 화려해야 한다.



# 키 비주얼



# 고전 동화 진저맨 모험



# PIXAR 애니메이션 스타일

- ❖ 쿠커들의 모습을 진저맨 처럼 의인화
  - ❖ 의인화 진행 할 때 PIXAR 애니메이션 스타일 처럼 과장되게 표현

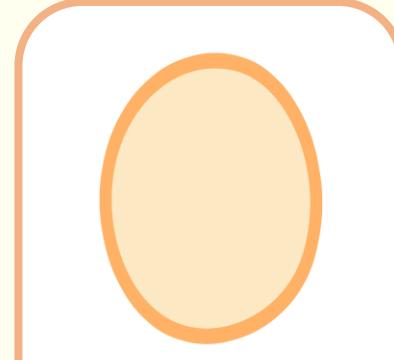
## 그래픽 톤 무드 가이드



파스텔 톤



그라데이션



운광선



질감

- ❖ 아기자기하고 밝은 느낌에 파스텔톤 사용
- ❖ 한 요소(머리카락)에 그라데이션을 사용하여 다채로운 색감 활용
- ❖ 운광선은 굵게 표시
- ❖ 명암 처리 및 그림자(음영) 표시는 적게
- ❖ 질감 - 쿠키, 크림, 초콜릿, 장식 등 시각적 특징을 입체적으로 활용



# CHAP.3

- 세부적 그래픽 가이드 -



- ❖ 진저맨을 모티브로 제작
- ❖ 형태는 SD (슈퍼 데포르메) 형태 - **귀여움 강조**
  - 머리와 얼굴을 강조
  - 짧고 통통하게
- ❖ SD 형태로 제작 되기 때문에 다양한 표정 제작 - **직관성**
- ❖ 윤곽선 두껍게, 몸의 라인은 둥글게 제작 - **접근성과 가독성**
- ❖ 각 쿠키 별 테마적 의상을 입혀, 코스튬을 강조 - **차별성**
  - 원재료와 직결되는 느낌으로 제작
  - 원재료가 음식이 아닐 시 테마와 직결적으로 제작

### 캐릭터 설계 의도

해당 형태로 제작하여 아기자기함을 좋아하는 사람들과,  
아동 및 청소년 층을 타겟을 잡기 위한 캐릭터 설계



레퍼런스 이미지 - 천사 쿠키

# Chap.3 세부적 그래픽 가이드 - 몬스터

## 공통



어두운 느낌에 패스텔 톤 사용



음식이나, 테마가 연관 되게 디자인

## 잡몹



- ❖ 형태가 직관적으로 보이는 디자인
- ❖ 디테일 (꾸미기) 는 적게 디자인
- ❖ 크기는 쿠키와 비슷하거나 혹은 작게 디자인

## 보스



- ❖ 특징적인 형태가 있는 디자인  
(컨셉별, 상황별 요소에 따라 변경 되면 좋다.)
- ❖ 디테일 (꾸미기) 는 많게 디자인
- ❖ 크기는 쿠키보다 크고 웅장하게 디자인

쿠키와 다른 색감을 통해 차별성을 보여줌과 동시에  
전체적인 디테일과 크기는 잡몹과 보스와 차이점을 줘서 직관성을 높이기 위해 설계

## ❖ 톤과 조명 (전체적으로 화사한 느낌)

- 파스텔톤 파란색 톤에 푸른 하늘
- 파스텔톤 초록색 산과, 언덕

## ❖ 색 대비와 명암

- 멀리 있는 배경은 색 대비와 명암을 줘서 차이를 줌

## ❖ 레이어 구조

- 거리별로 레이어 층을 만들어 원근법을 표시

## ❖ 테마

- 중세 판타지 느낌 나는 건물 디자인
- 헨젤과 그레텔 과자집 느낌 나는 디자인
- 테마 파크 같은 화려함 표시





## ❖ 시선 동선에 따른 배치

- 리소스 → 콘텐츠 → 손가락 조작에 따라 버튼 배치
- 리소스는 최우선 정보라 보기 편한 최상단에 배치
- 중앙 부분은 콘텐츠적 요소가 보여야 하기 때문에 배치하지 않는다.
- 자주 조작하는 버튼은 하단에 배치

## ❖ 색상 및 질감

- 색상은 패스텔 톤
- 질감은 쿠키 질감
- 윤곽선은 두껍게 진행

## ❖ 형태와 크기

- 쿠키와 관련된 형태로 버튼 제작
- 글자가 없어도 알아 볼 수 있는 디자인
- 중요한 건 크게 부차적인 건 작게 디자인

(상세 디자인은 추후 페이지)

# CHAP.4

- 그래픽 리소스 가이드 -



# Chap.4 그래픽 리소스 가이드 - 캐릭터 모델링 및 텍스처



## 모델링

- 모바일 호환 RPG라 **적은 메모리 사용**하여 단순하게 제작
- 3D 모델링 할 때 SD 비율로 제작
- 부족한 **디테일(장식, 패턴, 의상 질감)**은 텍스처 파일로 표현
- 포인트 컬러를 강하게 사용하여 시선을 고정 시킴

## 텍스처



다양한 표정



의상 및 장식



애니메이션  
느낌의 질감



포인트 컬러



# Chap.4 그래픽 리소스 가이드 – 애니메이션



## 캐릭터



- 표정 중심  
눈/입 움직임으로 감정 전달
- 전투 동작  
짧고 리드미컬하게 → 모바일 전투 템포와 맞춤
- 전직/희귀도 등급에 따라 연출 차별화  
(희귀도가 높은 쿠키 → 더 화려한 모션)

## 몬스터



- 잡몹  
단순한 반복 공격/피격 모션 → 대량 소환 대비 효율적
- 중간/보스 몬스터  
패턴 공격(범위기, 소환) + 등장/퇴장 컷씬 연출
- 차별화된 속도감  
잡몹은 빠르고 단순, 보스는 느리고 복잡

## 환경



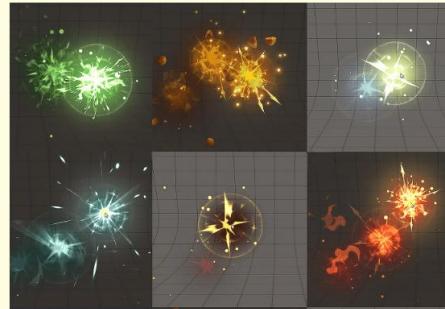
- 세계관 몰입 강화  
배경이 단순한 정적 화면이 아닌  
동적 화면으로 보이게 활용
- 최적화 고려  
대부분 루프 애니메이션 사용
- 가시성 유도  
플레이어 시선이 머물러야 할 곳을  
애니메이션으로 연출  
(예: 깜빡이는 던전 입구)

## Chap.4 그래픽 리소스 가이드 - 이펙트 (공통)

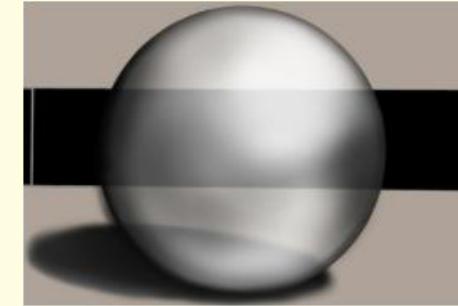
### 공통



**색감**  
파스텔 톤으로 제작 선명하지만  
자극적이지 않은 색상을 사용  
또한 분위기를 헤치는  
**어둡거나 무거운 톤은 사용 자양**



**파티클**  
화려한 반짝임으로 판타지적 느낌 강화



**레이어**  
투명도를 활용한  
부담없는 시각적 효과  
( 우선순위 이펙트 강조 효과)



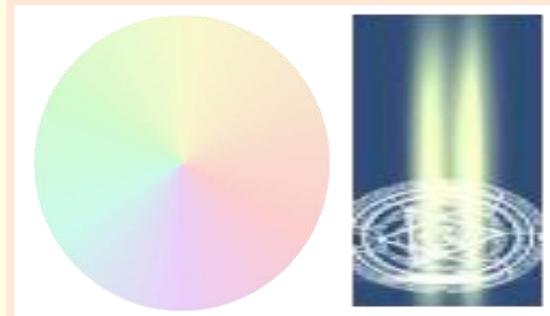


## 공격 & 스킬



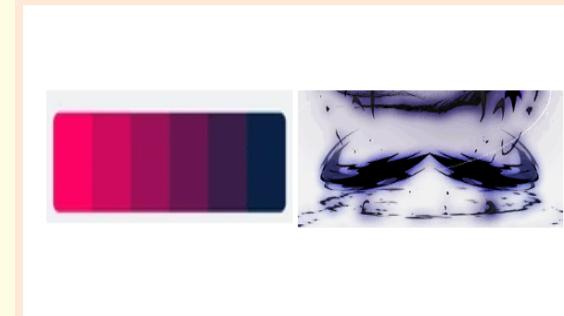
### 공격

- 일반 공격
  - 날카로운 선 사용, 컨셉과 어울리는 색감 사용
  - 직관적으로 타격 표현 가능하게 디자인
- 궁극기
  - 시선 집중 유도 (반짝임 하이라이트 혹은 밝음/어두움 극대화)
  - 화려하고 과장된 느낌으로 제작



### 치유 / 버프

- 부드러운(연한 분홍색 등) 패스텔톤 사용
- 원으로 범위 표시와 화려한 빛을 활용하여 치유를 받고 있다는 점을 강조



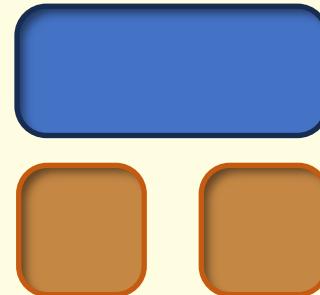
### 디버프

- 선명하고 어두운 색감으로 디버프임을 강조
- 톤이 어두운 파티클이나, 번짐 효과를 이용하여 디자인

**PLAY**

## 형태

둥글고 곡선적인 테두리 사용  
재질 - 매끈한 플라스틱 느낌 재질



## 메인 버튼 (가시성)

다른 버튼 보다 크며  
전체적인 색감과 대비되는  
(강한 푸른색) 색상 사용

## 서브 버튼

톤이 다운된 색상을 사용

## 직관성

글자가 없더라도 한 번에 무슨 기능인지 알아볼 수 있게 디자인



## 기획의도

- ❖ **형태**
  - 둥글고 곡선적인 디자인
- ❖ **그림자**
  - 입체감 있게 그림자 활용
- ❖ **외곽선**
  - 폰트에 외곽선을 입혀 강조효과

