



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

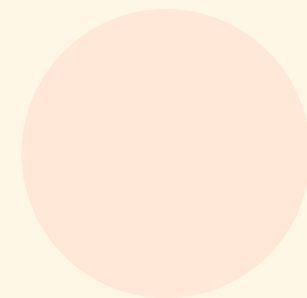
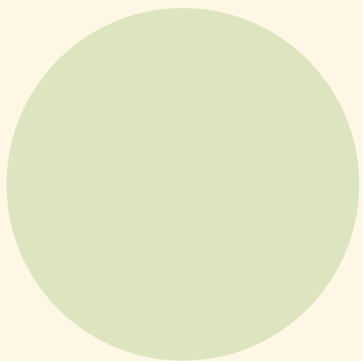
CHAP.4 그래픽 리소스 가이드

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



CHAP.1

- 사전 정보 -





한 줄 요약

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

주요 특징

장르	캐릭터 수집형 RPG + 시뮬레이션 게임
세계관	판타지적 세계관
스토리	세상을 구하기 위해 쿠키들이 모험 하는 내용
타겟	캐주얼 적인 비주얼을 통해 남녀노소 즐길 수 있게
플랫폼	모바일 플랫폼
시점	2D 쿼터뷰



CHAP.2

- 비주얼 컨셉 요약 -



키워드



쿠키



판타지



모험



테마파크

- ❖ 판타지 세계 속 쿠키들의 모습
- ❖ 모험 적인 요소를 위해 몬스터 배치도 필요하다.
- ❖ 배경은 테마파크 처럼 비일상 적이며, 화려해야 한다.



키 비주얼



**고전 동화
진저맨 모험**



**PIXAR
애니메이션 스타일**

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

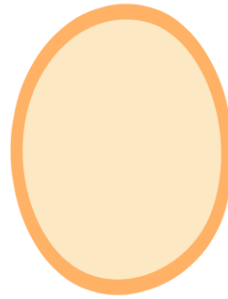
그래픽 톤 무드 가이드



파스텔 톤



그라데이션



윤곽선



질감

- ❖ 아기자기하고 밝은 느낌에 파스텔톤 사용
- ❖ 한 요소(머리카락)에 그라데이션을 사용하여 다채로운 색감 활용
- ❖ 윤곽선은 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 통통 하게
- ❖ SD 형태로 제작 되기 때문에 다양한 표정 제작 - **직관성**
- ❖ 윤곽선 두껍게, 몸의 라인은 둥글게 제작 - **접근성 과 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 파스텔 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

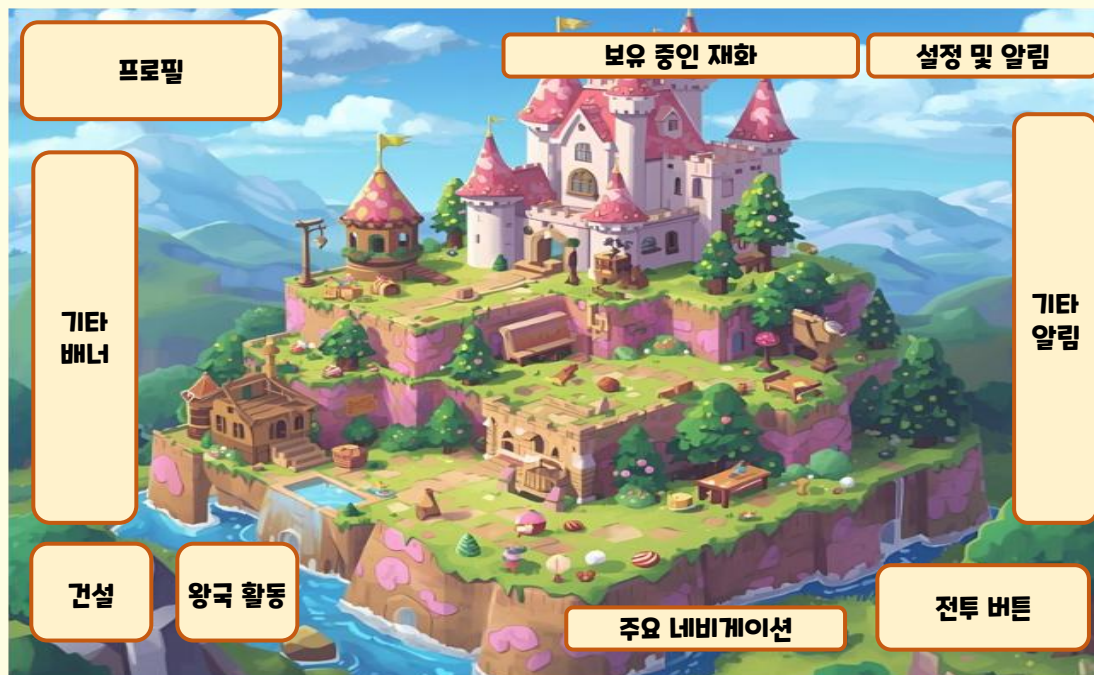
❖ 레이어 구조

- 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 파스텔 톤
- 질감은 쿠키 질감
- 윤곽선은 두껍게 진행

❖ 형태와 크기

- 쿠키와 관련 된 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 -





모델링

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

텍스처



다양한 표정



의상 및 장식



애니메이션
느낌의 질감



포인트 컬러





캐릭터



- **표정 중심**
눈/입 움직임으로 감정 전달
- **전투 동작**
짧고 리드미컬 하게 → 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 묵직

환경



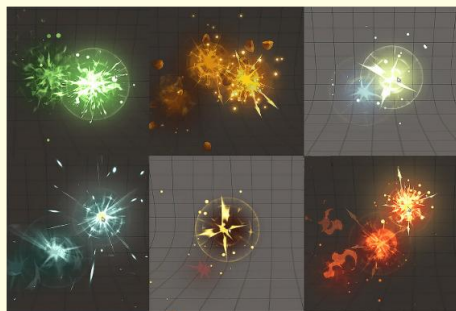
- **세계관 몰입 강화**
배경이 단순한 정적 화면이 아닌
동적 화면으로 보이게 활용
- **최적화 고려**
대부분 루프 애니메이션 사용
- **가시성 유도**
플레이어 시선이 머물러야 할 곳을
애니메이션으로 연출
(예: 깜빡이는 던전 입구)

공통



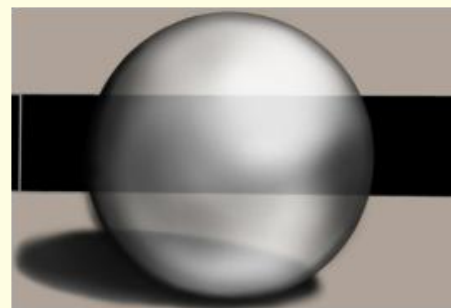
색감

파스텔 톤으로 제작 선명하지만
자극적이지 않은 색상을 사용
또한 분위기를 헤치는
어둡거나 무거운 톤은 사용 지양



파티클

화려한 반짝임으로 판타지적 느낌 강화



레이어

투명도를 활용한
부담없는 시각적 효과
(우선순위 이펙트 강조 효과)



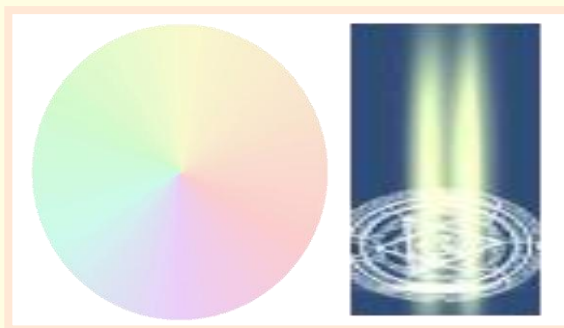


공격 & 스킬



공격

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



치유 / 버프

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

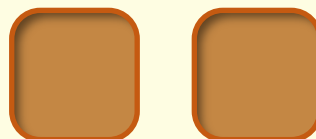
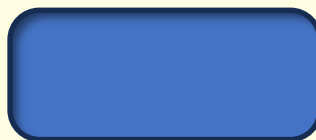


디버프

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



형태
둥글고 곡선적인 테두리 사용
재질 - 매끈한 플라스틱 느낌 재질

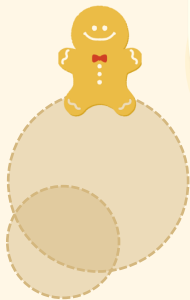


메인 버튼 (가시성)
다른 버튼 보다 크며
전체적인 색깔과 대비되는
(강한 푸른색) 색상 사용

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

