컨셉 기획서

HIGH NUM

20261125

작성 박도원

목차

개요 – 2P

1. 목차
2. 로그
3. 문서 계층

현황 – 5P

1. 착수 시점의 자산과 제약

시작 동기 – 6P

1. 운을 계산으로 뚫는 쾌감
2. 참고한 재미 구조

목표 – 8P

1. 프로젝트 목표와 측정 기준

핵심 요소 – 9P

1. 핵심 요소 4가지
2. 콘텐츠 범위

재미 요소 – 11P

1. 재미가 생기는 순간
2. 차별점 4가지

주요 루프 – 13P

1. 코어, 인게임, 아웃게임 루프

비주얼 – 14P

1. 톤과 화풍
2. 화풍 규칙과 레퍼런스

제작 과정 – 16P

1. 단계와 마일스톤

제작 관리 – 17P

개요 – 로그

순번	작성일	작성자	작성 내용	비고
1	2026-07-31	박도원	컨셉기획서 Ver01	한 줄 컨셉, 톤, 범위 초안 작성 (출처: 정리본)
2	2026-08-01	박도원	범위 조정	3막 34층과 특수 다이스 6종으로 범위 정리 (출처: 정리본)
3	2026-08-02	박도원	PDF 수정/분석	컨셉기획서 수정본과 AI 분석 대화 정리 (출처: 정리본)
4	2026-08-03	박도원	방향 확정	팀 저장소 작업 시작, 메인 기획 착수 (출처: 정리본)
5	2026-11-25	박도원	원본, 정리본 통합	원본 UI/UX 설계서, 추가 연출 기획서 대조, 문체 정리
6				

개요 – 문서 계층



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

현황 – 착수 시점의 자산과 제약

컨셉기획서 Ver01을 쓰는 단계이며 아직 엔진 프로젝트가 없음.

있는 것

5인 팀

기획/구현을 나눠 맡을 팀원 5명이 모임

근거 추가 연출 기획서의 팀원 명단

AI 구현 환경

Claude Code/Codex가 코드와 이미지를 만들 수 있음

규칙 아이디어

다이스, 유물, 칩 아이디어를 담은 팀 시트 초안이 있음

근거 낫휴먼_하이넘 테이블 아이디어 제작.xlsx

없는 것

엔진 빌드

Unity 프로젝트와 실행 화면이 없음

시각 기준

승인된 화풍 목업과 UI/리소스 명세가 없음

시간

약 4주 안에 공개 가능한 빌드가 필요함

시작 동기 – 운을 계산으로 뚫는 쾌감



주사위의 운을 장전 선택으로 계산하고, 그 계산을 총 쏘는 손맛으로 번역하는 게임을 만들려 함.

운 → 선택

눈은 운, 구성은 실력

숫자 → 타격

큰 수를 반동으로 체감

의도 확률 게임에서 플레이어의 결정이 남는 지점을 만들고 싶음.

근거 족보/곱연산 빌드 장르는 계산 가독성이 재미의 전제임.

시작 동기 – 참고한 재미 구조

Slay the Spire

갈림길 지도와 고정층 구조를 가져옴

의도 익숙한 구조로 설계 비용을 줄임

족보 곱연산류

풀하우스 등 족보를 곱하기 유물로 씀

근거 여러 문화권 족보 어휘가 이미 알려져 있음

BG3 이벤트 판정

눈 굴림으로 이벤트 결과를 가름

의도 전투 밖에도 주사위를 쓰게 함

목표 – 프로젝트 목표와 측정 기준

3막 34층을 끝까지 플레이할 수 있는 PC 빌드를 만들어 itch.io에 공개하고, 팀 기획, 구현, 홍보를 한 번 완주함.

약 4주

07-31 컨셉 ~ 08-28 공개용 빌드

34층

끝까지 진행 가능한 3막 구성

약 2.7초

한 턴 굴림, 계산, 발사 템포

의도 작은 범위를 끝까지 완성해 팀 포트폴리오로 삼으려 함.

근거 소규모 팀과 4주 기한에서는 범위 고정이 완성도를 좌우함.

핵심 요소 – 핵심 요소 4가지

장전이 결정

어떤 주사위를 몇 개 넣고 무엇을 얹을지가 플레이어의 몫임

의도 눈은 운, 구성은 실력으로 나눔

근거 족보/곱연산 빌드 장르의 재미 구조

계산 = 사격

계산을 한 줄씩 공개한 뒤 확정값을 총에 물려 발사함

의도 숫자의 크기를 흔들림과 반동으로 체감시킴

근거 계산이 뒤에 뜨면 피해 이유를 읽을 수 없음

빌드를 시험하는 적

정예/보스가 기믹을 하나씩 들고 나와 한 가지 빌드를 막음

의도 파밍한 빌드의 허점을 한 번씩 건드림

근거 숫자 폭주 장르는 후반이 단조로워지기 쉬움

낡은 포스터 화풍

1인칭 대치 구도에 종이, 잉크, 세피아 질감을 일관되게 씀

의도 낮은 비용으로 팔릴 만한 단일 얼굴을 얻음

근거 19세기 강판화풍 적 일러스트가 이미 있음

핵심 요소 – 콘텐츠 범위

하이넘

전투

계산과 사격의 한 턴

- 다이스 6종
- 유물 55종
- 칩 20종

길

3막 34층 노드 지도

- 전투, 상점, 이벤트
- 휴식/보스
- 난이도 3종

적

기믹으로 빌드를 시험

- 정예 6
- 보스 3
- 최종 보스 1

화풍

3D 길/총, 2D 적/UI

- 종이/잉크
- 막별 하늘
- 결산 창

재미 요소 – 재미가 생기는 순간

보상 체감 →

격발

큰 숫자가 반동/문구와 함께 터지는 순간

빌드 완성

족보와 유물 곱연산이 맞물리는 순간

굴림 기대

눈이 나오기 직전의 긴장

장전 저울질

무엇을 홀스터에 넣을지 고르는 순간

판단 부담 →

재미 요소 – 차별점 4가지

족보 어휘

풀하우스, 얏지, 치또이츠 등을 유물 이름으로 씀

특수 다이스 6종

같은 눈도 귀속, 고통, 블록, 치트, 베팅으로 갈림

쏴서 고르는 길

표지판을 총으로 쏘는 것이 곧 선택 확정임

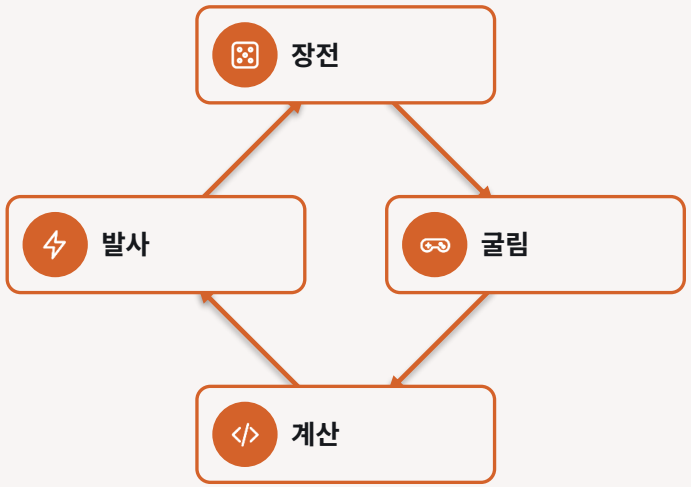
의도 모든 선택을 '쏜다'로 통일함

이름 있는 기믹

보스/정예가 빌드를 건드리는 규칙을 하나씩 가짐

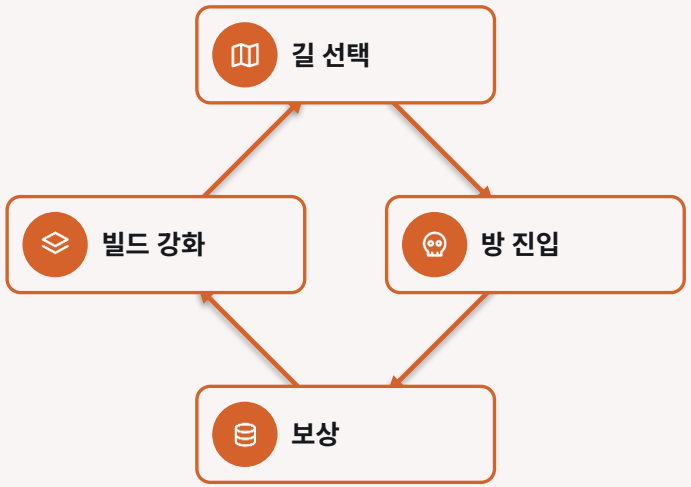
주요 루프 – 코어, 인게임, 아웃게임 루프

코어 루프 (초 단위)



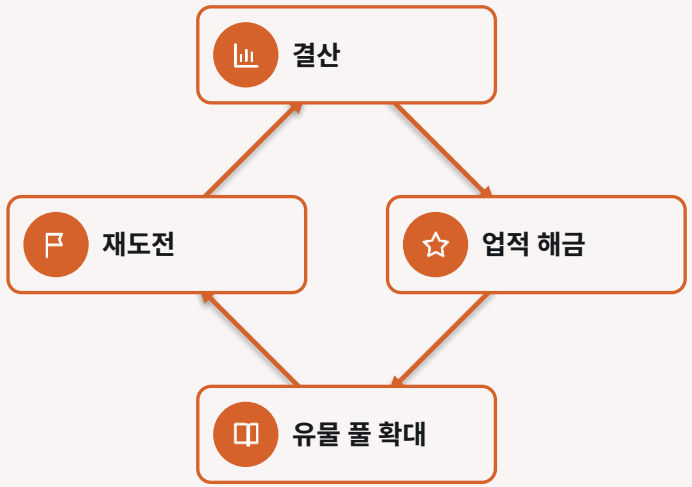
한 턴 약 2.7초, 적 반격까지 포함함

인게임 루프 (한 판 단위)



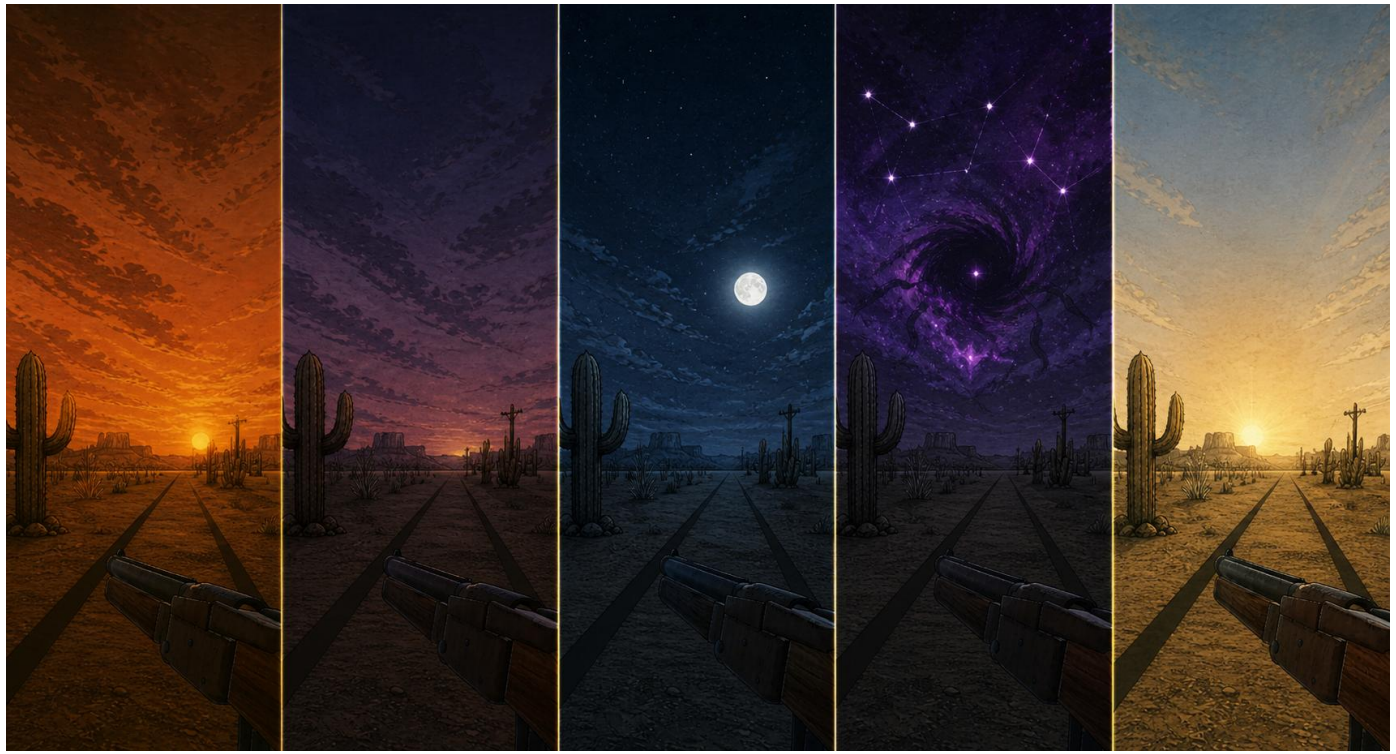
34층을 지나 최종 보스까지 이어짐

아웃게임 루프 (회차 단위)



업적 연동 유물로 다음 판의 선택지를 넓힘

비주얼 – 톤과 화풍



목표 이미지 예시 — 막이 진행되며 석양에서 밤, 코스믹 호러 하늘로 기움

황야에서 미사로

마른 황야, 무너진 광산촌, 검은 미사 순으로 어두워짐

의도 진행도를 하늘 색으로 보여 줌

3D와 2D 분리

길, 샷건, 주사위는 3D, 적, UI, 지도는 2D 일러스트임

의도 비용을 아끼며 화풍을 하나로 맞춤

종이/잉크 질감

저채도 황갈색, 거친 검은 선화, 어두운 비네트를 씀

근거 19세기 강판화풍 적 일러스트 14장

비주얼 – 화풍 규칙과 레퍼런스

항목	결정	이유
화풍	목판화/에칭풍 종이 질감	AI 생성 그림이 흔들리지 않는 기준을 줌
시점	1인칭 대치 구도	적과 총을 한 화면에 두기 좋음
UI	종이, 나무, 가죽 프레임	서부극 소품 느낌을 UI로 이어 감
소리	전자음 없이 종이, 목재, 금속 질감	화풍과 같은 물성으로 맞춤
해상도	PC 1920×1080 기준	배치를 한 해상도로 먼저 고정함

제작 과정 – 단계와 마일스톤

1

컨셉/명세

07-31~08-07
컨셉기획서와 UI/리소스 명세서 작성

2

전투 코어

08-03~08-13 규칙을 표로 모아 Unity에 이식

3

비주얼/콘텐츠

08-13~08-23 스킨, 지도, 적, 결산 창 반영

4

연출/리소스

08-21~08-24 추가 연출과 리소스 명세 반입

5

홍보/빌드

08-26~08-28 PV 촬영과 영어 빌드

제작 관리 – 일정, 버전, 검수, 도구

항목	방식	이유
일정	주 단위 마일스톤 5개	4주 기한을 놓치지 않으려 함
버전	git 원격 저장소와 담당별 브랜치	여러 사람/AI가 한 저장소를 만짐
검수	빌드 경고 0 / 진단 메뉴 / 실행 캡처	'적용했다'는 보고만 믿지 않으려 함
문서	PDF 명세 + xlsx 시트	규칙은 시트, 화면은 명세로 나눔
도구	Unity / Claude Code / Codex	구현과 이미지 제작을 AI와 나눔

제작 관리 – 리스크와 대응

리스크	대응
수치가 시트/코드에 흩어져 조용히 어긋날 수 있음	수치를 한 파일에 모으고 진단 메뉴를 만들 예정임
생성 이미지가 단순 텍스처로 끝나 각진 UI가 될 수 있음	목업을 먼저 승인받고 불규칙 종이 실루엣을 우선함
후반 수백만 단위 수치에서 연출이 포화할 수 있음	연출 강도를 등급으로 나누고 상한을 확장함
여러 사람/AI가 한 저장소를 만져 병합 사고가 날 수 있음	브랜치 규약과 병합 후 겹치는 파일 직접 확인을 둠

작업 계획 – 메인 기획 착수까지 필요한 작업

1

컨셉기획서

한 줄 컨셉, 세계관, 톤 정리

2

핵심 규칙안

정산식, 다이스, 유물, 칩 범위 초안

3

UI/리소스 명세

화면 와이어프레임과 그림 목록

4

방향 확정

범위, 플랫폼, 엔진 결정

작업 계획 – 완수 방안

1

레퍼런스 정리

지도, 정산, 판정 구조를 표로 비교함

플레이 메모

의도 익숙한 구조로 설계 비용을 줄임

2

문서 작성

컨셉기획서 PDF와 화면명세를 순서대로 씀

PDF / 와이어프레임

근거 시각 기준이 없으면 AI 그림이 흔들림

3

규칙 검증

정산 템포를 프로토타입으로 먼저 확인함

웹 프로토타입

4

엔진 이식 계획

규칙을 표 한 곳에 모아 Unity로 옮길 준비를 함

Unity / Claude Code