연출, 비주얼 세부 기획서

HIGH NUM

20261125

작성 박도원

목차

개요 – 2P

1. 목차
2. 로그
3. 문서 계층

현황 – 5P

1. 스킨 1차, DW 통합 직후 현황

목표 – 6P

1. 연출 목표와 측정 기준

추가 연출 (원본) – 7P

1. 아이디어 회의 확정 사항 (원본 추가 연출 기획서)
2. 결산 창과 추가 메시지 (원본 추가 연출 기획서)
3. 랜덤 이벤트 연출 (원본 추가 연출 기획서)
4. 피격과 체력 연출 (원본 추가 연출 기획서)

핵심 요소 – 11P

1. 핵심 요소 4가지

비주얼 방향 – 12P

1. 화풍 정리 방향
2. 막별 하늘과 오프닝

격발 연출 – 14P

1. 연출 강도 등급
2. 격발 한 프레임 규칙

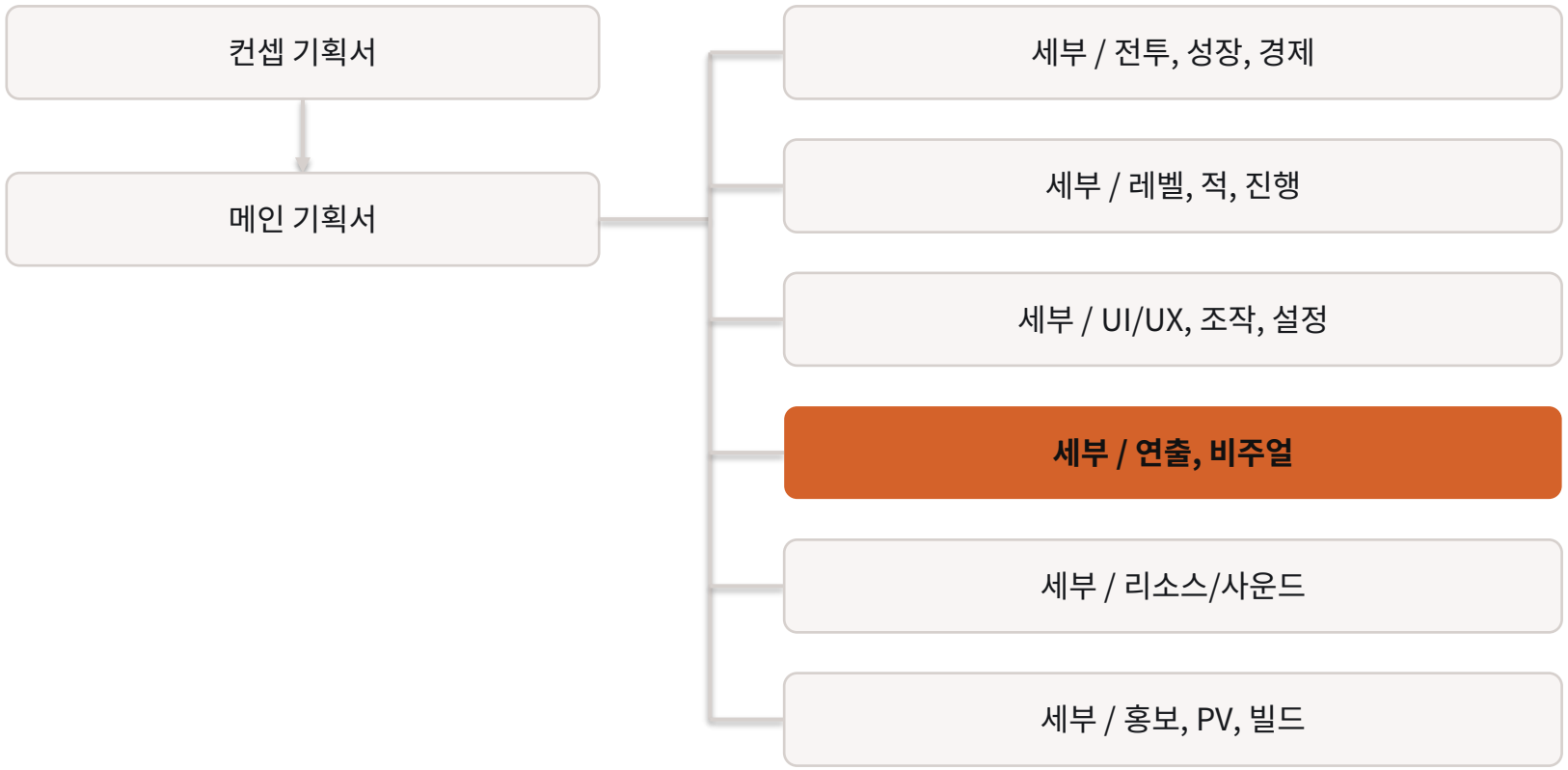
작업 계획 – 16P

1. 리스크와 대응
2. 필요한 작업
3. 완수 방안

개요 – 로그

순번	작성일	작성자	작성 내용	비고
1	2026-08-21	낫휴먼 팀원	회의 진행	추가 아이디어 회의 (출처: 원본 추가 연출 기획서)
2	2026-08-21	박도원	개선안 2종 작성	목표를 잘 나가는 인디 수준으로 조정 (출처: 정리본)
3	2026-08-22	박도원	연출 강도 확장	ImpactPower 0~2.33, 7단계 등급 (출처: 정리본)
4	2026-08-23	박도원	격발 타이밍, 보스 인트로	UI 페이드, 추가 굽기 반영 (출처: 정리본)
5	2026-08-24	박도원	초안 작성 (Ver 1.0.0)	원본 추가 연출 기획서 초안 (출처: 원본 추가 연출 기획서, 표지 작성자 박지수, 김채연, 윤희성, 박도원, 이기현)
6	2026-11-25	박도원	원본, 정리본 통합	원본 추가 연출 기획서 9항목 편입, 문체 정리

개요 – 문서 계층



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

현황 – 스킨 1차, DW 통합 직후 현황

확보

승인 목업, 스킨 1차 (08-13), DW 총과 지면 통합 (08-20)

근거 적 14장, 소품 18장의 강판화풍 통일

미확보

막별 하늘, 연출 강도 등급, 피격과 보스 연출, 결산 화면

진행 방식

박도원의 Codex 시각 반복 지시, 팀의 HS 브랜치 UI 작업

근거 git reflog DW 브랜치, 세션 지시 기록

목표 – 연출 목표와 측정 기준

한 프레임 안의 단일 화풍, 3막 후반의 큰 수에서도 구분되는 연출 등급

7단계	0 ~ 2.33	2~4프레임
연출 강도 등급	ImpactPower 범위	UI 페이드 길이

의도 HighNum이라는 이름에 맞춘 3막 큰 수 타격의 쾌감 유지

근거 연출 강도 함수의 1.0 포화 시 후반 성장 체감 소실

추가 연출 (원본) – 아이디어 회의 확정 사항 (원본 추가 연출 기획서)

결산 창

총 데미지, 총 획득 유물, 총 획득과 사용 칩, 지나온 방 개수 종합, 아이콘 포함

추가 메시지

초토화 다음 단계 메시지 (종말, 대폭발, 초토화 등)와 메시지별 화면 진동

랜덤 이벤트 연출

결과값이 랜덤인 이벤트에 주사위 시각 연출, 발더스게이트3 방식

분위기 변경

1막 저녁, 2막 늦은 저녁, 3막 밤, 4막 코스믹 호러, 클리어 시 낮으로 밝아짐 (스카이박스)

주사위 값 연출 통합

좌측 유물, 칩 통합 표시, UI 리소스 폴리싱

피격, 체력, 적 구멍, 보스

플레이어 피격, 체력 감소 연출, 체력 상태 화면 연출, 적 피격 종이 뚫림, 최종 보스전 강화

추가 연출 (원본) – 결산 창과 추가 메시지 (원본 추가 연출 기획서)

항목	구성, 조건
결산 창 아이콘	게임 클리어, 게임 오버 아이콘 표시 구역
게임 클리어, 오버	게임 클리어, 오버 멘트 표시 구역
총 데미지	이번 게임 총 데미지 표시 구역
획득 유물, 획득 칩	이번 게임 획득 유물과 칩 아이콘 표시 구역
지나온 길	이번 게임 지나온 방 표시 구역
종말	대폭발보다 높은 결과값 (주사위 평균값의 20% 이상)
대폭발	종말보다 높은 결과값 (주사위 평균값의 60% 이상)

추가 연출 (원본) – 랜덤 이벤트 연출 (원본 추가 연출 기획서)

1

수집 이벤트 칸 돌입

수집 이벤트 발생

2

굴려라 (클릭)

기존 격발 주사위 굴림 화면 재활용

3

주사위 숫자 결과

주사위 굴림의 시각적 표시

4

결과 적용

값에 맞는 등급의 유물, 칩 선택

추가 연출 (원본) – 피격과 체력 연출 (원본 추가 연출 기획서)

연출	내용
주사위 값 상승 연출 통합	결산 창에 실시간 최종 결과값과 계산식, 적 좌측에 적용 유물과 합연산, 곱연산 배율 표시
진동	플레이어 피격 시 진동
비네트 필터	플레이어 피격 시 비네트 필터 기반 일시적 채도 감소
질감 필터	체력 감소에 따라 외곽 텍스처, 파티클 질감 필터 강도 상승
상처 필터	체력 감소에 따라 화면 외곽 실핏줄, 상처, 맥박 표시 (100 이상 없음, 50~100 잔 기스, 20~50 큰 기스와 붉어짐, 20 미만 혈관 이펙트와 맥박)
체력 감소 시각화	체력바 상승과 하락 시 확대, 축소 애니메이션, 변화량 (-10 등) 표시
적 피격 연출	적 체력에 따라 형체에 구멍, 최대 체력 시 없음, 20% 이하 시 형체의 약 60%
보스 등장 연출	화면 일시 어두워짐, 보스 외 흐림과 UI 비활성화, 보스 중심 확대, 1:1 결전 표현

핵심 요소 – 핵심 요소 4가지

단일 화풍

불규칙 종이 실루엣, 거친 잉크 선화 기반 UI와 월드 통일

의도 AAA 대신 잘 나가는 인디 수준의 일관성

근거 단순 텍스처 확대와 목업의 차이

연출 강도 등급

ImpactPower 확장, 흔들림, FOV, 조각 수 연동

의도 숫자 크기의 체감

근거 3막 수십만 단위 피해의 단조로움 방지

막별 분위기

하늘 색, 조명 기반 진행도 표현

의도 진행도의 시각적 인지

근거 추가 연출 회의 (08-21) 확정 아이디어

렌더 설정 우선

리소스 제작 전 AA, Volume, 비네트 우선 조정

의도 설정, 배치 개선에 시간 배분

근거 아트 미반영 문제의 절반이 설정 원인

비주얼 방향 – 화풍 정리 방향

유지

적 일러스트 14장

강판화풍 금, 뼈, 잉크 3색 기준

소품 18장

선인장, 기둥, 소 뼈, 전봇대의 종이 질감 소품

정리

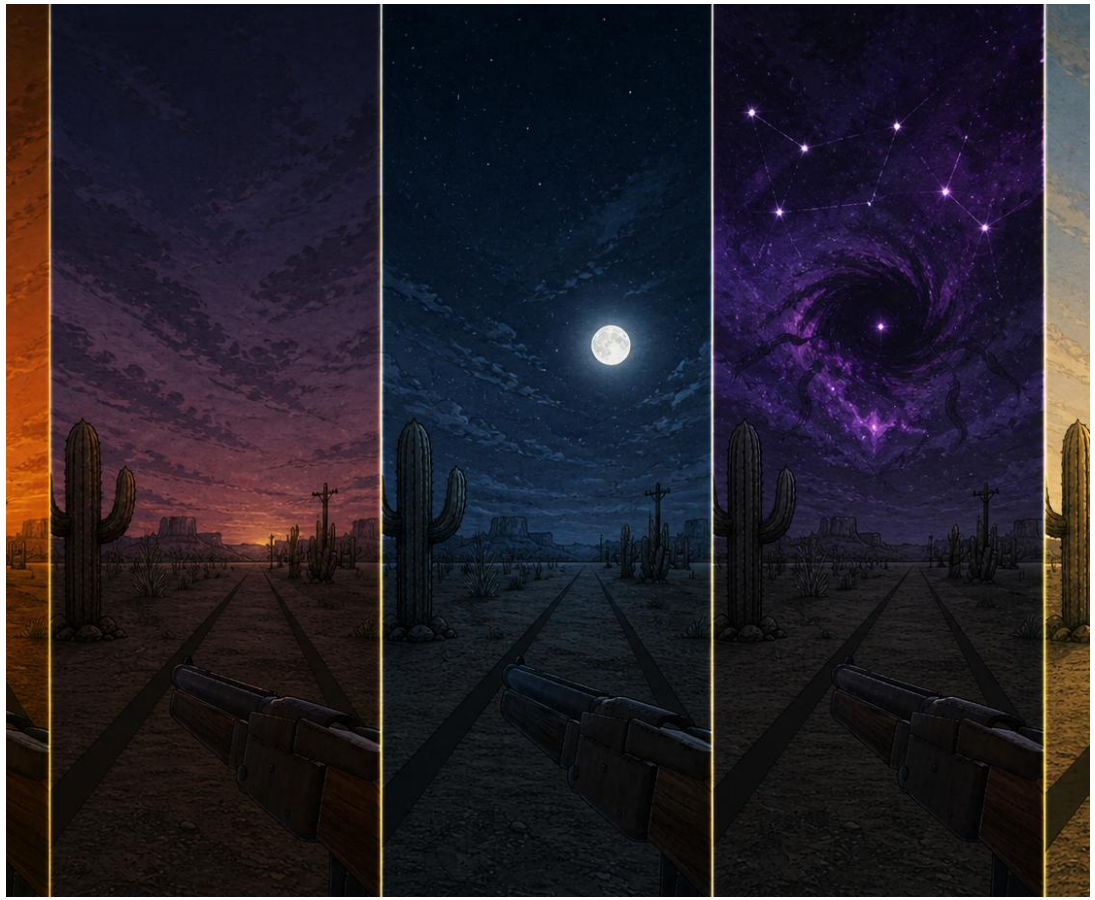
아이콘 80장

광택 3D 보석풍의 필터 파이프라인 통일

3D 월드

갈색 평면, 주황 안개의 대비 소실을 렌더 설정으로 보정

비주얼 방향 – 막별 하늘과 오프닝



목표 이미지 예시, 막별 하늘 (석양, 저녁, 밤, 코스믹 호러, 맑은 낮)



목표 이미지 예시, 오프닝 3컷 (걷기, 장전, 대치)

격발 연출 – 연출 강도 등급

단계	경계	연출
스침, 명중	0 ~ 0.40	기본 흔들림, 짧은 화염
직격	0.40 ~	화면 흔들림, FOV 킥 증가
관통	0.66 ~	종이 조각 3~9개 비산
초토화	0.92 ~	백색 플래시, 타이틀 문구
대폭발, 종말	1.35 ~ 2.15	0.12초 프리즈 후 슬로우, 잉크 균열

격발 연출 – 격발 한 프레임 규칙

1

Bang 콜백

최종값 확정이 아닌 발사 단계 호출

2

문구 등장

초토화 등 문구와 총구 화염의 같은 프레임 표시

3

반동, 흔들림

등급 비례 반동과 화면 진동

4

UI 페이드

UI 등장, 퇴장 시 2~4프레임 알파 페이드

작업 계획 – 리스크와 대응

⚠ 첫 적용의 단순 텍스처 확대, 각진 UI	→ 🛡 불규칙 종이 실루엣, 잉크 선화 중심 방향 전환
⚠ AI의 적용 완료 보고와 실제 미반영	→ 🛡 실행 캡처 기반 검증
⚠ 후반 연출 등급의 1.0 포화	→ 🛡 상한 2.33 확장, 7단계 등급
⚠ 연출 문구와 격발 시점 불일치	→ 🛡 Bang 콜백 전용 문구 호출

작업 계획 – 필요한 작업

1

막별 하늘, 소품

막별 스카이박스, 오버레이

2

개선안, 명세

런타임 캡처 기반 시각 개선안

3

연출 시스템

강도 등급, 격발 타이밍, 보스 인트로

4

씬 굽기

연출 리소스 씬 배치, 보존

작업 계획 – 완수 방안

1

목업 대조

적용 전 예상 목업 제시, 승인 후 적용

Codex / Unity MCP

의도 적용 보고만 믿는 사고 방지

근거 수정 미반영 사례 반복 가능성

2

렌더 설정 우선

AA, Volume, 비네트 조정 후 리소스 제작

URP Volume

3

씬 굽기 보존

현재 배치 보존 추가 굽기만 사용

Unity 에디터

근거 전체 재굽기 시 손 편집 배치 삭제

4

연출 연결

ImpactPower 단일 함수 기반 일괄 연결

CombatDirector

의도 완료 기준: 3막 수십만 피해의 등급 구분