하이넘 세부 기획서 / 연출, 비주얼

추가 연출, 화풍, 월드, 격발과 피격 연출, 렌더링
낫휴먼 팀 프로젝트 / 작성 기준 2026-08-21 / Ver 1.0 (원본 통합) / 작성 박도원 / 최초 작성 박도원

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** 연출 강도 등급
- **0 ~ 2.33** ImpactPower 범위
- **2~4프레임** 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

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)

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

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

막별 하늘과 오프닝

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 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

리스크	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

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

완수 방안

1. **목업 대조** 적용 전 예상 목업 제시, 승인 후 적용 (의도: 적용 보고만 믿는 사고 방지 / 근거: 수정 미반영 사례 반복 가능성 / 도구: Codex / Unity MCP)
2. **렌더 설정 우선** AA, Volume, 비네트 조정 후 리소스 제작 (도구: URP Volume)
3. **씬 굽기 보존** 현재 배치 보존 추가 굽기만 사용 (근거: 전체 재굽기 시 손 편집 배치 삭제 / 도구: Unity 에디터)
4. **연출 연결** ImpactPower 단일 함수 기반 일괄 연결 (의도: 완료 기준: 3막 수십만 피해의 등급 구분 / 도구: CombatDirector)

업데이트 로그

작성일	작성자	작성 내용	비고
2026-08-21	낫휴먼 팀원	회의 진행	추가 아이디어 회의 (출처: 원본 추가 연출 기획서)
2026-08-21	박도원	개선안 2종 작성	목표를 잘 나가는 인디 수준으로 조정 (출처: 정리본)
2026-08-22	박도원	연출 강도 확장	ImpactPower 0~2.33, 7단계 등급 (출처: 정리본)
2026-08-23	박도원	격발 타이밍, 보스 인트로	UI 페이드, 추가 굽기 반영 (출처: 정리본)
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)

2026-11-25	박도원	원본, 정리본 통합	원본 추가 연출 기획서 9항목 편입, 문체 정리