리소스/사운드 세부 기획서

HIGH NUM

20261125

작성 박도원

목차

개요 - 2P

1. 목차
2. 로그
3. 문서 계층

현황 - 5P

1. 시각 개선안 작성 시점의 상황

목표 - 6P

1. 리소스 목표와 측정 기준

핵심 요소 - 7P

1. 핵심 요소 4가지

리소스 수량 - 8P

1. 폴더별 이미지 수량
2. 버전별 수량 비교

규격 - 10P

1. 연출 리소스 22장 명세
2. 임포트 규약

애니메이션 - 12P

1. 애니메이션 방식

사운드 - 13P

1. 사운드 방향과 대응

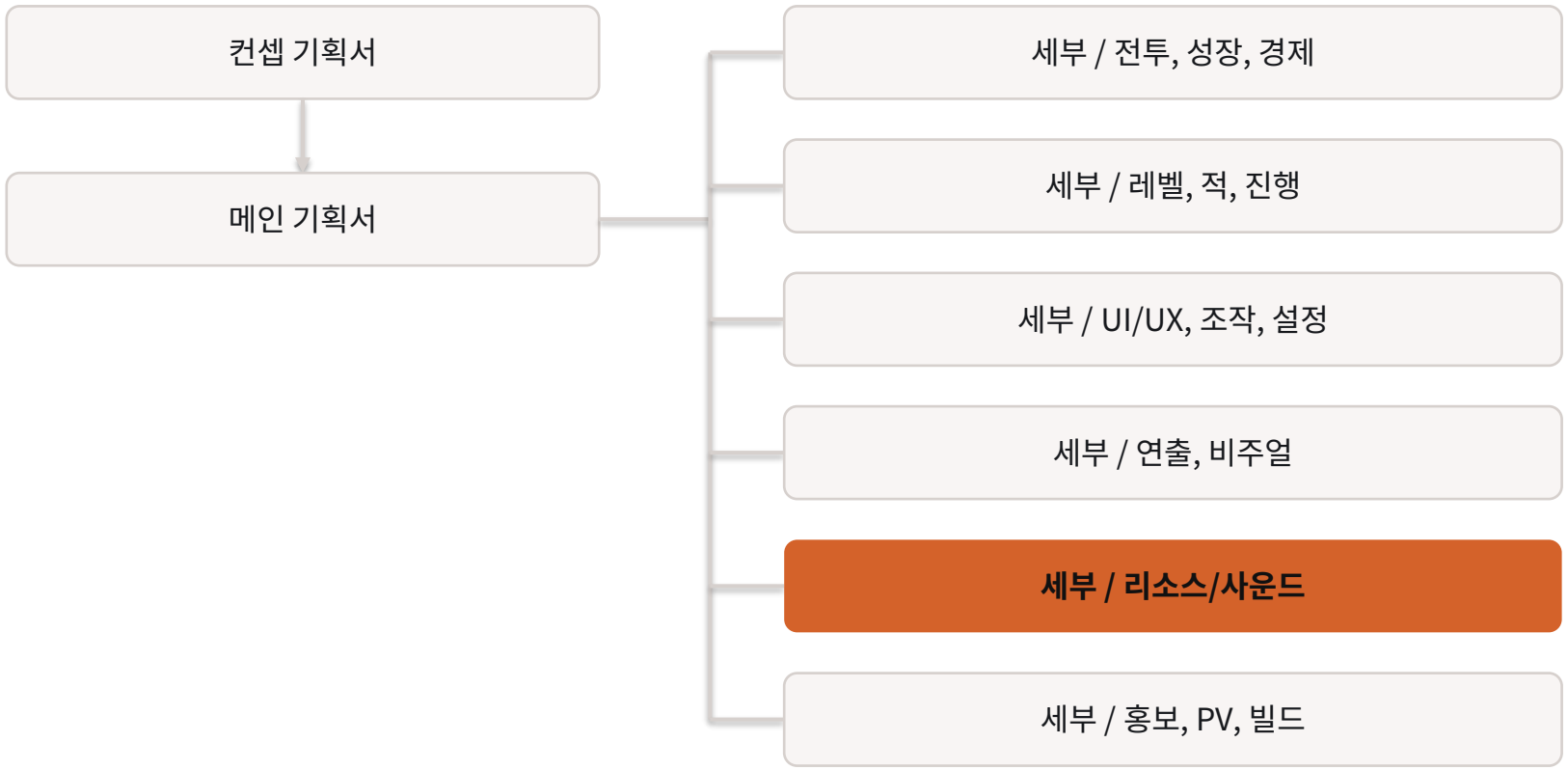
작업 계획 - 14P

1. 리스크와 대응
2. 필요한 작업
3. 완수 방안

개요 – 로그

순번	작성일	작성자	작성 내용	비고
1	2026-08-21	박도원	Ver 1.0 / 리소스 명세	런타임 실측 기반 시각 개선안과 리소스 명세 작성 (출처: 정리본)
2	2026-08-22	박도원	리소스 52장 반입	Part C 30장 제작, 로드 검증 52/52 (출처: 정리본)
3	2026-08-22	박도원	결산 리소스 8종	결산 페이지 리소스 명세와 제작 (출처: 정리본)
4	2026-08-23	박도원	투명도 정리	「초토화」 타이틀 알파 정리, 원본 보관 (출처: 정리본)
5	2026-08-26	박도원	사운드 병합	sound 브랜치 병합, Audio 4종 자동 부팅(README 기준) (출처: 정리본)
6	2026-11-25	박도원	원본, 정리본 통합	원본 UI/UX 설계서, 추가 연출 기획서 대조, 문체 정리

개요 – 문서 계층



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

현황 – 시각 개선안 작성 시점의 상황

있는 것

적 14장/소품 18장/아이콘 80장, 스카이박스 V2~V7

근거 런타임 실측 캡처 15장 기준

없는 것

체력 오버레이/결산 UI/막별 하늘/이벤트 판정 연출 그림

제약

AI 이미지 생성이라 규격/투명도가 매번 어긋남

근거 첫 적용에서 체커보드가 구워진 사례 예상

목표 – 리소스 목표와 측정 기준

필수 잔여를 전부 제작/반입하고, 모든 파일이 명세 해상도에서 Sprite로 로드되는 상태를 만듦.

30장 + 폰트 1

필수 잔여 제작량

52 / 52

기존 22장 + 신규 30장 로드 검증

오디오 12종

BGM 1 + 효과음 11

의도 신규 제작을 필수로 줄이고 시간을 배치/설정 개선에 돌림.

근거 최초 요청 71장 중 17장이 이미 충족돼 있음.

핵심 요소 – 핵심 요소 4가지

재사용 우선

만든 그림을 먼저 쓰고 부족분만 새로 만듦

의도 제작 시간을 최소화함

근거 스카이박스 4장/체력 오버레이 5장이 이미 완성됨

규격 고정

해상도, 포맷, 명명을 명세 한 곳에서 정함

의도 배치 때 재작업을 막음

근거 9슬라이스/플립북은 픽셀 규약이 있음

투명도 검수

체커보드/가장자리 잔상을 전수 확인함

의도 화면에 이물이 남지 않게 함

근거 「초토화」 타이틀에 체커보드가 구워진 결함 예상

로드 검증

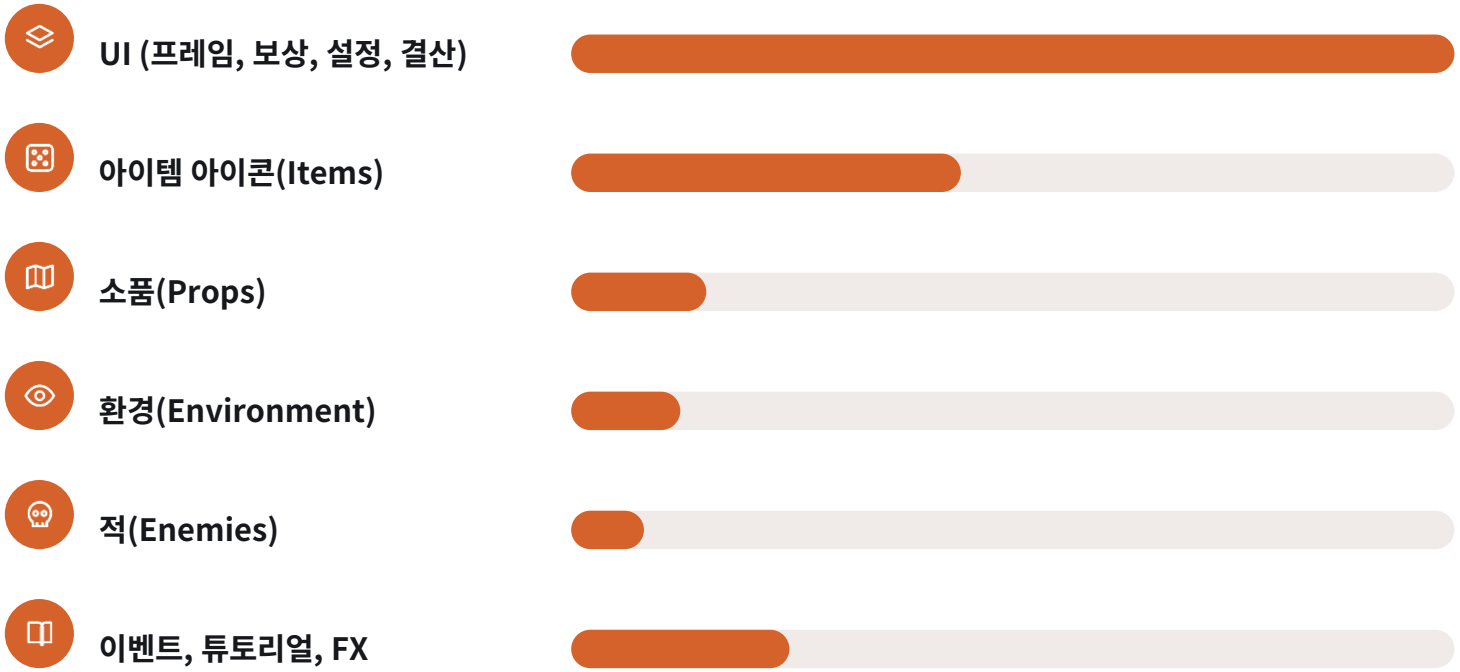
Resources.Load로 전 파일 로드를 확인함

의도 코드가 읽을 수 있는 상태만 반입으로 인정함

근거 Default 타입이면 Sprite 로드가 null

리소스 수량 – 폴더별 이미지 수량

수량은 최종 폴더(`Assets/HighNum/Resources`) 실측이며 합계 PNG 370장임.



UI (프레임, 보상, 설정, 결산)	170장	256, 512, 1254 정사각 위주, 전체 화면은 1672×941
아이템 아이콘(Items)	75장	1254×1254 전부 동일 규격
소품(Props)	26장	선인장, 기둥, 소 뼈 등 크기 가변
환경(Environment)	21장	스카이박스 1774×887 11장, 2048×768 2장
적(Enemies)	14장	1024×1536 11장
이벤트, 튜토리얼, FX	42장	이벤트 14(1672×941) / 튜토리얼 14(2560×1440) / FX 14

리소스 수량 – 버전별 수량 비교

폴더	DW 사본 (08-20)	최종 백업	증가 이유
Items	69장	75장	유물/칩 추가분 반영(추정)
Environment	16장	21장	막별 하늘/오버레이 반입(추정)
UI	37장	170장	결산/체력 오버레이/9슬라이스 조각 대량 추가
Enemies / Props	14 / 26장	14 / 26장	변동 없음
스크립트(C#)	67개	111개	연출, 다국어, 업적 시스템 추가

규격 – 연출 리소스 22장 명세

폴더	리소스	규격/사용
Skyboxes	맑은 낮/2막 늦저녁/3막 밤/4막 코스믹	막별 하늘, 기존 V3와 교차 전환
HealthOverlays	피격 A/B, 잔상처, 큰상처, 핏줄, 체력바 프레임	16:9 투명 오버레이, 중앙 알파 0
VFX	잉크 종이 충격 4×4 플립북	셀 384×256 Multiple Sprite
EventDice / Results	성공/실패 도장, 그림자, 원장 구분선, 탄흔	이벤트 판정과 결산 창 장식
Opening / Damage	오프닝 3컷, 종말/대폭발 타이틀	정지 일러스트, 투명 PNG

규격 – 임포트 규약

항목	값	이유
투명 리소스	Sprite (2D and UI), Alpha Is Transparency	코드가 Sprite로 로드함
전체 화면 오버레이	1920×1080 stretch, Preserve Aspect 해제	16:9 화면을 빈틈없이 덮음
플립북	NPOT Scale None, 4×4 그리드	가로로만 늘어나는 현상을 막음
9슬라이스	Game View에서 모서리 고정 검증	UI 프레임의 변형을 막음
폴더	`Assets/HighNum/Resources/**`	Textures 폴더는 런타임에서 못 읽음

애니메이션 – 애니메이션 방식

플립북

잉크/종이 파편을 4×4 시트로 재생함

9슬라이스

체력바/UI 프레임을 모서리 고정으로 늘림

코드 트윈

리깅 없이 2D 일러스트를 코드로 흔들고 페이드함

근거 적은 정지 일러스트 14장뿐임

사운드 – 사운드 방향과 대응

순간	소리 질감	현재 파일
선택	종이 마찰 + 목재 타격	click / page
장전	금속 탄피 + 약실 클릭	reload
발사	저역 산탄총, 결과가 클수록 잔향 증가	shot / smoke
굴림/계산	주사위 구름, 숫자 가산	dice_roll / count / score
이동/보상	발소리, 동전	footstep / coin / enemyattack

작업 계획 – 리스크와 대응

⚠ 생성 이미지에 체커보드가 구워지거나 알파가 어긋날 수 있음	→ 🛡 투명도 전수 검수와 정리 스크립트를 반복함
⚠ 임포트 타입이 Default여서 Sprite 로드가 null일 수 있음	→ 🛡 임포터로 Sprite 변환 후 로드 검증을 통과시킴
⚠ 9슬라이스 테두리가 축소로 소수가 될 수 있음	→ 🛡 크롭으로 정수 border를 맞춤
⚠ 오디오 클립 수가 부족하다고 평가될 수 있음	→ 🛡 sound 브랜치 병합으로 12종을 확보하고 부족분은 후속으로 둠

작업 계획 – 필요한 작업

1

리소스 명세

Part A, B, C와 결산 8종

2

Part C 30장

필수 잔여 제작과 폰트 1

3

임포트/반입

규약대로 설정 후 52/52 검증

4

사운드

sound 브랜치 병합과 4종 자동 부팅

작업 계획 – 완수 방안

1

실측 후 명세

런타임 캡처 15장으로 부족분을 가림

Unity MCP

의도 목업이 아닌 실제 화면을 근거로 삼음

2

재사용 확인

이미 만든 22장을 먼저 대조함

High_Num_Presentation_Resources

근거 71장 요청 중 17장이 이미 충족

3

제작/변환

30장을 만들어 규격으로 맞춤

Codex imagegen / Pillow

4

반입/검증

임포트 후 로드 52/52를 확인함

Resources.Load

의도 완료 기준: 전 파일이 명세 해상도/Sprite 타입