## 홍보, PV, 빌드 세부 기획서

# HIGH NUM

**20261125**

작성 박도원

# 목차


## 개요 – 2P

1. 목차
2. 로그
3. 문서 계층

## 현황 – 5P

1. PV 촬영 직전의 상황

## 목표 – 6P

1. PV 목표와 측정 기준

## 핵심 요소 – 7P

1. 핵심 요소 4가지

## PV 제작 – 8P

1. PV 제작 단계
2. 클립 규격과 촬영 규칙
3. 소스 클립 목록

## 빌드/현지화 – 11P

1. 영어 빌드와 교체 편집
2. 배포 빌드

## 홍보/채널 – 13P

1. 게시 채널과 측정 지표

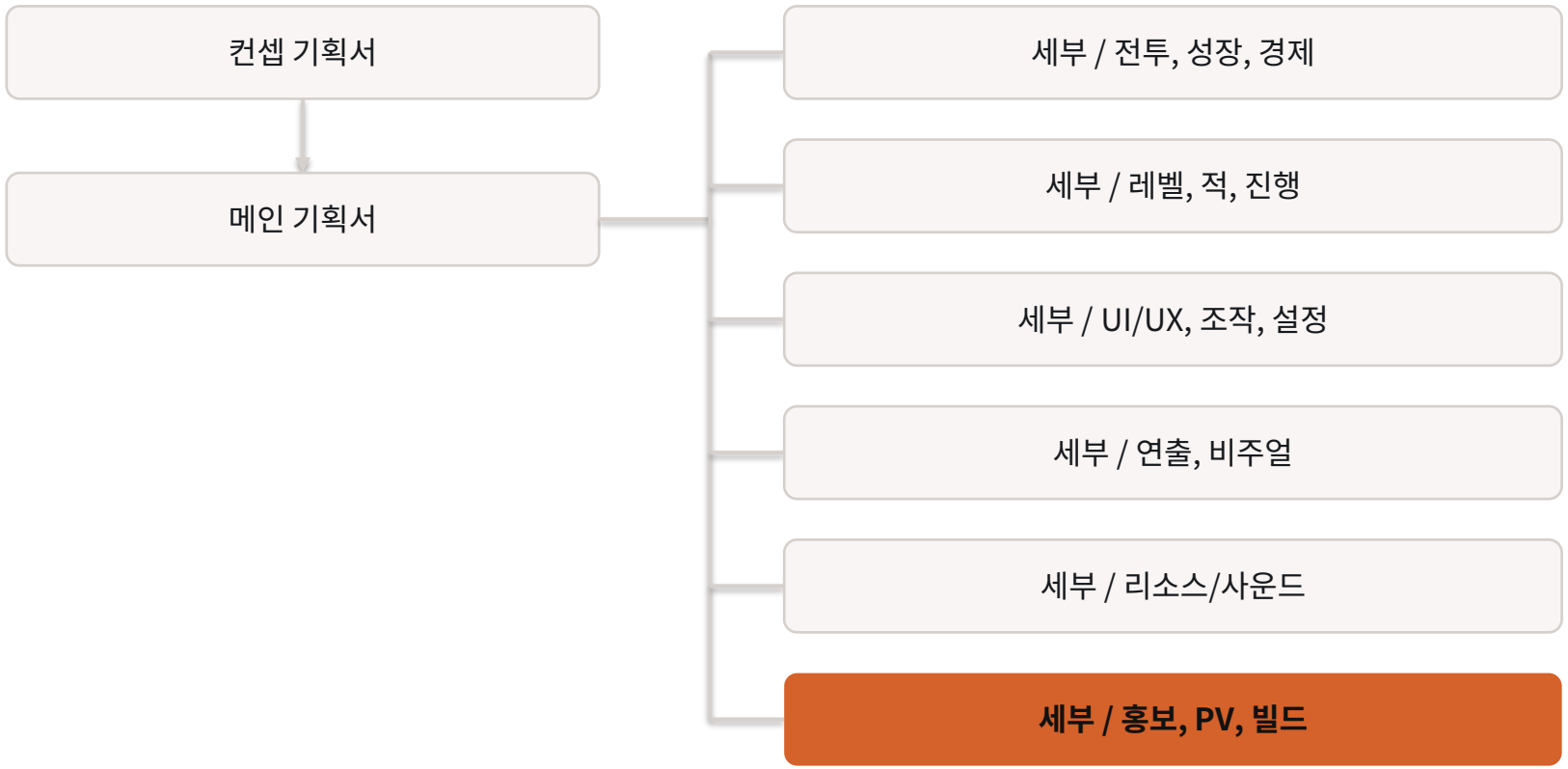
## 작업 계획 – 14P

1. 리스크와 대응
2. 필요한 작업
3. 완수 방안

# 개요 – 로그

| 순번 | 작성일 | 작성자 | 작성 내용 | 비고 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | 2026-08-26 | 박도원 | Ver 1.0 / PV 소스 촬영 | UI 있음/없음 클립 촬영 시작, 촬영 계획 작성 (출처: 정리본) |
| 2 | 2026-08-27 | 박도원 | 영어 빌드/편집 | ENLaunch 분기, Premiere 타임라인 영어 클립 교체 (출처: 정리본) |
| 3 | 2026-08-28 | 박도원 | Windows 빌드 | [Windows]HighNum 빌드, 영어 PV 캡처 정리 (출처: 정리본) |
| 4 | 2026-08-31 | 박도원 | 채널 분석 시작 | HIGHNUM_studio 지표를 일별로 수집 (출처: 정리본) |
| 5 | 2026-09-02 | 박도원 | 채널 분석 | 구독자 3명, 유지/전환 한계 확인 (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 – PV 촬영 직전의 상황

### 있는 것

플레이 가능한 빌드, 연출, UI, 결산 창 반영

근거 08-23까지의 구현 결과

### 없는 것

실플레이 소스 클립, 영어 빌드, 게시 채널 지표

### 제약

표지판/토스트가 화면에 남고 사용량 한도가 있음

근거 08-26 촬영 세션 지시

# 목표 – PV 목표와 측정 기준

**실제 플레이만으로 1분 PV를 만들고, 영어판 교체 후에도 타임라인이 어긋나지 않게 함.**

## 약 10초

소스 클립 1개 분량

## 1080p / 30fps

영어판 녹화 8개

## 0프레임

교체 후 타임라인 이동량

**의도** 계산/사격 쾌감을 가장 정직하게 보여 줌.

**근거** 정지 화면을 영상화한 클립은 이미 거부됨.

# 핵심 요소 – 핵심 요소 4가지

## 실플레이 클립

전후 맥락을 포함한 약 10초 장면을 직접 촬영함

**의도** 게임의 쾌감을 있는 그대로 보여 줌

**근거** 정지 화면 영상은 사용자가 거부함

## UI 있음/없음 두 벌

같은 장면을 UI 포함/제외로 각각 촬영함

**의도** 편집 자유도를 높임

**근거** UI 가림이 많은 장면이 있음

## 영어판 교체

영어 빌드로 8개 장면을 다시 녹화해 타임라인에 교체함

**의도** 해외 시청자용으로 재사용함

**근거** 영어 PV/빌드를 컨셉 단계부터 염두에 둠

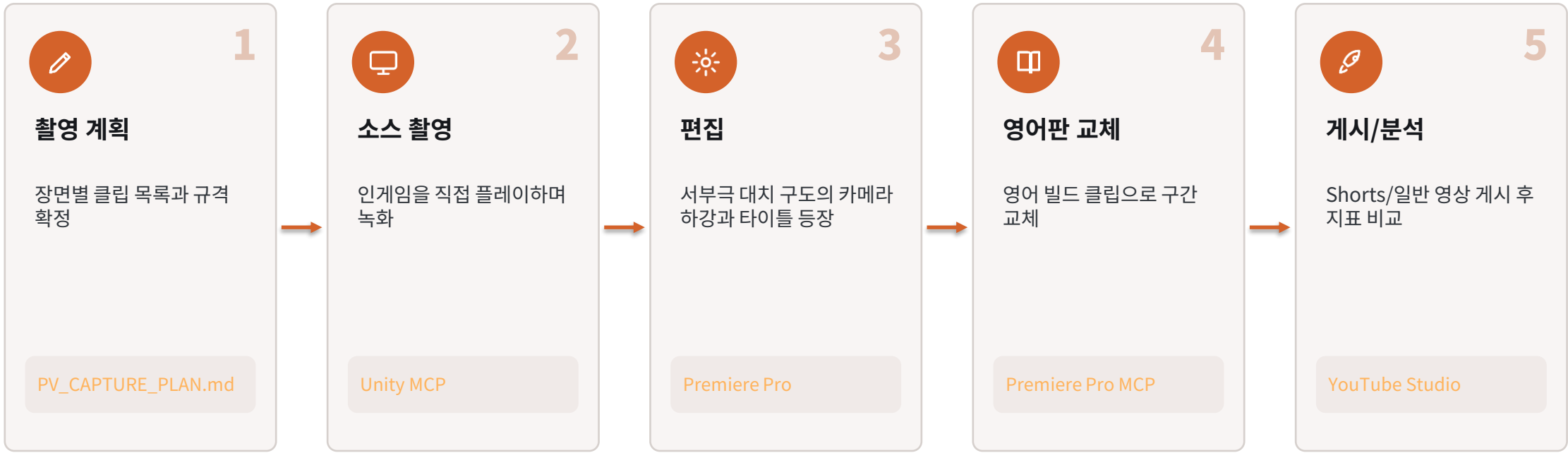
## 채널 분석

게시 후 조회, 유지, 구독 전환을 일별로 비교함

**의도** 다음 영상의 방향을 정함

**근거** Shorts/일반 영상 두 형식으로 게시함

# PV 제작 – PV 제작 단계


1
촬영 계획
장면별 클립 목록과 규격 확정
PV_CAPTURE_PLAN.md
2
소스 촬영
인게임을 직접 플레이하며 녹화
Unity MCP
3
편집
서부극 대치 구도의 카메라 하강과 타이틀 등장
Premiere Pro
4
영어판 교체
영어 빌드 클립으로 구간 교체
Premiere Pro MCP
5
게시/분석
Shorts/일반 영상 게시 후 지표 비교
YouTube Studio

# PV 제작 – 클립 규격과 촬영 규칙

| 항목 | 결정 | 이유 |
| --- | --- | --- |
| 해상도 | FHD(1920×1080) | PV 최종 편집 규격 |
| 분량 | 장면당 약 10초, 전후 맥락 포함 | 정지 컷 느낌을 피함 |
| UI | 있는 것/없는 것 각각 | 편집 때 연출을 고름 |
| 촬영 중 비활성 | TAB 안내 토스트, 반복되는 표지판 | 화면 가림을 없앰 |
| 영어판 | 녹화 8개, 1080p, 30fps, 10초 | 타임라인 길이를 그대로 유지함 |

# PV 제작 – 소스 클립 목록

### 몬스터 등장

적이 대치 구도로 나타나는 장면

### 주사위 굴리기

몬스터 앞에서 굴림과 계산 공개

### 보스 등장

화면이 어두워지고 이름 카드가 뜸

### 길 이동

걷기와 갈림길 표지판 선택

### 이벤트/보물

실제 선택지와 판정 연출을 그대로 담음

### 칩 사용

촬영 전용 연출로 칩 사용 장면을 담음

# 빌드/현지화 – 영어 빌드와 교체 편집

1

**ENLaunch**

영어 기본 언어 브랜치 분리

2

**영어 빌드**

[Dev]HighNum, [Windows]HighNum 빌드

3

**재녹화**

한국어 장면 8개를 영어로 재촬영

4

**타임라인 교체**

Premiere MCP로 클립 교체

5

**검증 리포트**

이동량 0프레임, 영어만 노출 확인

# 빌드/현지화 – 배포 빌드

| 빌드 | 일자 | 용도 |
| --- | --- | --- |
| HighNumBuild | 08-14 | 첫 실행 빌드(약 105MB) |
| [Dev]HighNum | 08-27 | 영어 검증/촬영용 |
| [Windows]HighNum | 08-28 | 배포용 윈도 빌드 |

# 홍보/채널 – 게시 채널과 측정 지표

| 채널 | 게시물 | 측정 지표 |
| --- | --- | --- |
| itch.io | 게임 페이지, 태그 6개(dice/roguelike 등) | 페이지 방문/다운로드 |
| YouTube Shorts | Final Boss 데모 영상 | 조회수/평균 시청 시간 |
| YouTube 일반 | 같은 내용의 1분대 영상 | 시청 지속/구독 전환 |
| 발표 | 낫휴먼 최종발표 자료 | 팀 결과 공유 |

# 작업 계획 – 리스크와 대응

| 리스크 | 대응 |
| --- | --- |
| 촬영 영상에 표지판/불필요 토스트가 남을 수 있음 | 촬영 전용 비활성 규칙을 두고 클립별로 검수함 |
| 작업 도중 사용량 한도로 세션이 끊길 수 있음 | 촬영 계획 문서를 남겨 다른 세션에서 재개함 |
| 영어 교체 시 타임라인이 밀릴 수 있음 | 클립 길이를 고정하고 이동량 0프레임을 검증함 |
| 게시 후 노출은 늘어도 구독 전환이 안 될 수 있음 | 형식별 유지 시간을 비교해 다음 영상에 반영함 |

# 작업 계획 – 필요한 작업

1

**촬영 계획**

클립 목록과 비활성 규칙

2

**소스 클립**

UI 있음/없음 FHD 녹화

3

**영어 빌드**

ENLaunch와 8개 재녹화

4

**채널 분석**

일별 지표 비교 보고서

# 작업 계획 – 완수 방안

1

## 플레이 파악

리소스/조작 방법/코드를 확인한 뒤 실제 플레이함

Unity MCP

**의도** 게임 상황에 맞는 장면을 고름

2

## 클립 촬영/검수

촬영 후 검수하고 재촬영함

FHD 녹화

**근거** 칩 사용/선택 장면은 재촬영이 필요함

3

## 편집/교체

영어 클립으로 타임라인 구간을 교체함

Premiere Pro MCP / FFmpeg

4

## 게시/점검

게시 후 3일간 지표를 비교함

YouTube Studio

**의도** 완료 기준: 영어만 노출, 이동량 0프레임