# 하이넘 세부 기획서 / 홍보, PV, 빌드

실플레이 PV / 영어판 / 빌드 배포와 채널 분석
낫휴먼 팀 프로젝트 / 작성 기준 2026-08-26 / Ver 1.0 (원본 통합) / 작성 박도원 / 최초 작성 박도원

## 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 (도구: PV_CAPTURE_PLAN.md)
2. **소스 촬영** 인게임을 직접 플레이하며 녹화 (도구: Unity MCP)
3. **편집** 서부극 대치 구도의 카메라 하강과 타이틀 등장 (도구: Premiere Pro)
4. **영어판 교체** 영어 빌드 클립으로 구간 교체 (도구: Premiere Pro MCP)
5. **게시/분석** Shorts/일반 영상 게시 후 지표 비교 (도구: YouTube Studio)

### 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 |

### 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

### 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 |

### 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

### 완수 방안

1. **플레이 파악** 리소스/조작 방법/코드를 확인한 뒤 실제 플레이함 (의도: 게임 상황에 맞는 장면을 고름 / 도구: Unity MCP)

2. **클립 촬영/검수** 촬영 후 검수하고 재촬영함 (근거: 칩 사용/선택 장면은 재촬영이 필요함 / 도구: FHD 녹화)
3. **편집/교체** 영어 클립으로 타임라인 구간을 교체함 (도구: Premiere Pro MCP / FFmpeg)
4. **게시/점검** 게시 후 3일간 지표를 비교함 (의도: 완료 기준: 영어만 노출, 이동량 0프레임 / 도구: YouTube Studio)

### 업데이트 로그

| 작성일 | 작성자 | 작성 내용 | 비고 |
|---|---|---|---|
| 2026-08-26 | 박도원 | Ver 1.0 / PV 소스 촬영 | UI 있음/없음 클립 촬영 시작, 촬영 계획 작성 (출처: 정리본) |
| 2026-08-27 | 박도원 | 영어 빌드/편집 | ENLaunch 분기, Premiere 타임라인 영어 클립 교체 (출처: 정리본) |
| 2026-08-28 | 박도원 | Windows 빌드 | [Windows]HighNum 빌드, 영어 PV 캡처 정리 (출처: 정리본) |
| 2026-08-31 | 박도원 | 채널 분석 시작 | HIGHNUM_studio 지표를 일별로 수집 (출처: 정리본) |
| 2026-09-02 | 박도원 | 채널 분석 | 구독자 3명, 유지/전환 한계 확인 (출처: 정리본) |
| 2026-11-25 | 박도원 | 원본, 정리본 통합 | 원본 UI/UX 설계서, 추가 연출 기획서 대조, 문체 정리 |