메인 기획서

HIGH NUM

20261125

작성 박도원

목차

개요 – 2P

1. 목차
2. 로그
3. 문서 계층

현황 – 5P

1. 컨셉 확정 시점의 상황

목표 – 6P

1. 컨셉 목표의 재확인
2. 컨셉 핵심 요소와 메인의 대응

핵심 메카닉스 – 8P

1. 한 턴의 구조
2. 정산 순서
3. 다이스 6종
4. 핵심 시스템
5. 유물/칩 분류안
6. 기믹 설계안

구현 – 14P

1. 전투 화면 구성
2. 코드 구조
3. 기술 선택과 이유
4. 구현에 필요한 것

작업 계획 – 18P

1. 구현 순서와 완료 기준
2. 리스크와 대응

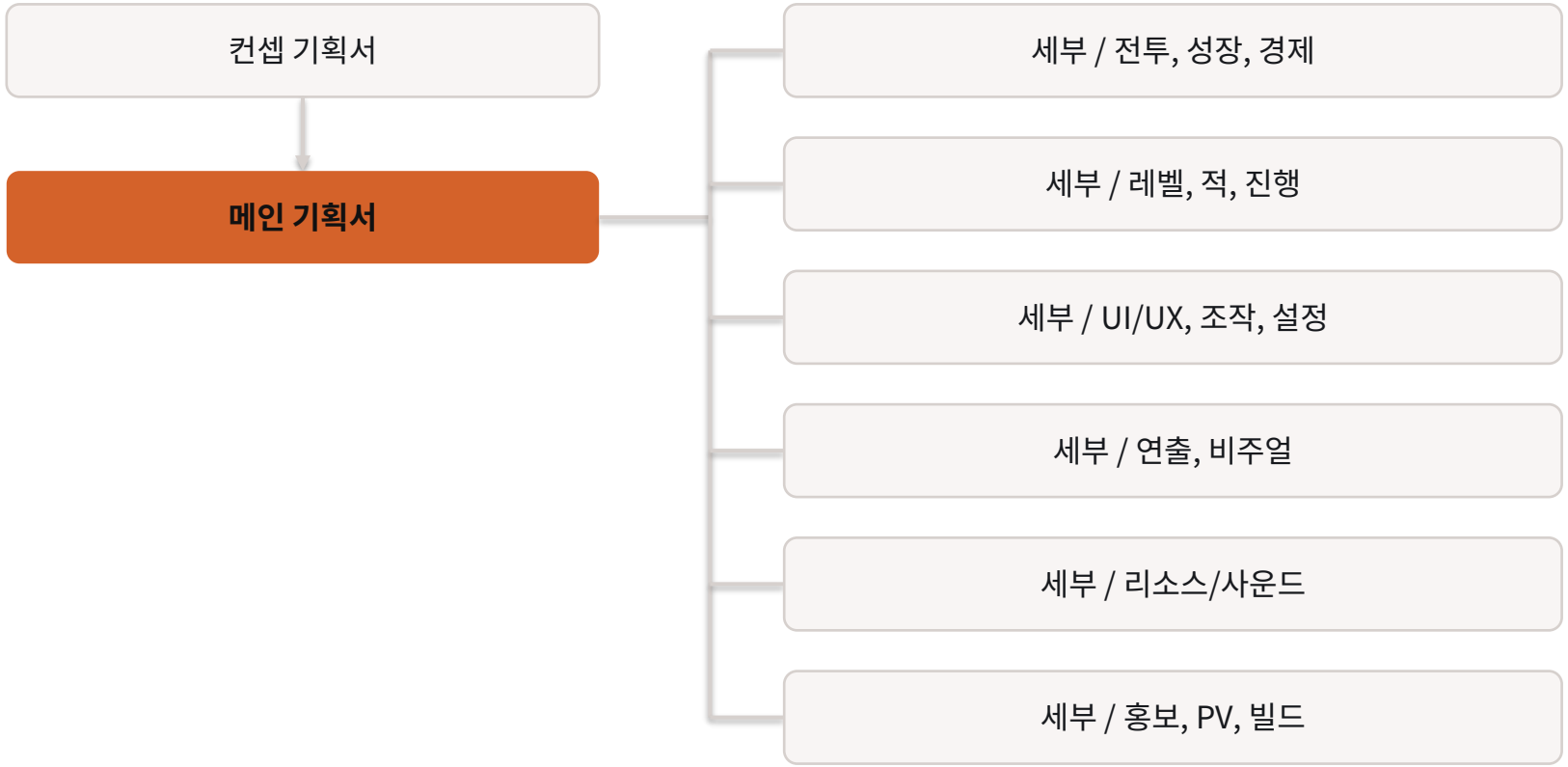
리소스 – 20P

1. 핵심 메카닉스 관련 리소스 수량

개요 – 로그

순번	작성일	작성자	작성 내용	비고
1	2026-08-03	박도원	Ver 1.0 작성	핵심 시스템과 구현 순서 확정 (출처: 정리본)
2	2026-08-05	박도원	시작 재화 조정	시작 골드를 0에서 50으로 상향 (출처: 정리본)
3	2026-08-07	하이넘 팀	UI/리소스 명세	UI명세서+리소스명세서 Ver01 확정 (출처: 정리본)
4	2026-08-11	박도원	드로우 규칙 변경	홀스터를 다 채울 때까지 보충하는 규칙으로 변경 (출처: 정리본)
5	2026-08-12	박도원	계산 공개 템포	굴림→계산 공개→발사 3단계 확정 (출처: 정리본)
6	2026-08-13	박도원	전투 코어 이식 완료	저장/불러오기, 막마다 성장, 아이템 시트 02 반영 (출처: 정리본)
7	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 – 컨셉 확정 시점의 상황

있는 것

컨셉기획서 Ver01, 팀 아이디어 시트, 프로토타입 규칙

근거 컨셉 단계 결과

없는 것

Unity 전투 코드, 표 데이터, UI 명세 완성본

제약

첫 이식까지 약 10일, 구현은 AI가 맡음

근거 08-03 착수, 08-13 1차 이식 목표

목표 – 컨셉 목표의 재확인

1~34층을 끝까지 플레이하고 저장/불러오기 후에도 같은 판으로 이어지는 전투 코어를 만듦.

34층	약 2.7초	경고 0 / 오류 0
끝까지 진행 가능	효과 없는 한 턴 길이	dotnet build 기준

의도 규칙이 안정돼야 연출/UI 작업이 낭비되지 않음.

근거 규칙이 흔들리는 동안의 시각 작업은 다시 해야 하는 경우가 많음.

목표 – 컨셉 핵심 요소와 메인의 대응

컨셉 핵심 요소 4가지

장전이 결정

메인에서 규칙 확정

- 홀스터/장전 상한
- 다이스 6종

계산 = 사격

메인에서 규칙 확정

- 정산식
- 3단계 공개

빌드를 시험하는 적

뼈대만 메인, 수치는 세부

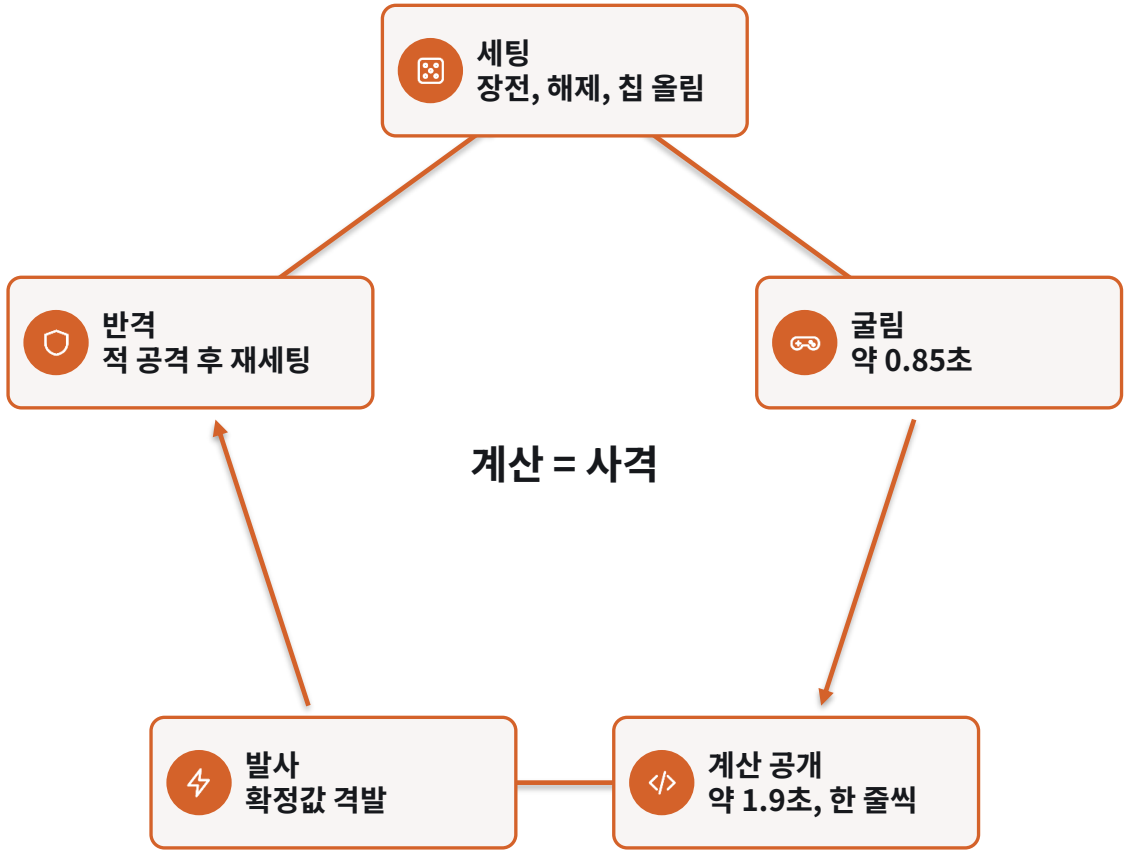
- 기믹 틀
- → 세부 2

낡은 포스터 화풍

세부 문서로 이관

- → 세부 3
- → 세부 4/5

핵심 메카닉스 – 한 턴의 구조



목표 달성 방식

결정은 세팅에 모으고 운은 굴림 한 순간에 몰아 긴장을 만듦.

의도 눈은 운, 구성은 실력으로 나눔

공개 후 발사

옛 흐름은 발사가 먼저라 계산 이유를 읽을 수 없었음.

근거 08-12 템포 확정 요청

핵심 메카닉스 – 정산 순서

1

다이스 합

고통은 눈 2회, 블록은 눈만큼 피해와 방어

2

합연산

유물/칩의 더하기 효과

3

곱연산

족보/유물의 곱하기 효과

4

기믹

적 고유 규칙으로 보정

5

후처리

최종 피해 확정 후 발사

핵심 메카닉스 – 다이스 6종

종류	눈 값	효과
귀속	항상 1	소모되지 않고 손으로 복귀, 패 상한에 불포함
일반	자유	눈 그대로 피해
고통	자유	눈을 두 번 적용해 곱연산도 두 몫에 걸림
블록	자유	눈만큼 피해를 주고 받는 피해를 줄임
치트	1~6 고정	얻을 때 눈이 정해져 쓸 때까지 유지
베팅	자유	사용하면 이번 전투 보상 골드 +20

핵심 메카닉스 – 핵심 시스템

홀스터/성장

홀스터 10~17, 장전 7~14, 성장은 +1씩

의도 압박을 체력이 아닌 장전 상한이 만들게 함

근거 곱연산이 막마다 약 10배 자라야 곡선이 맞음

유물/칩

유물은 장기 빌드, 칩은 한 판의 보험임

의도 빌드의 두 시간 축을 분리함

근거 팀 시트의 마커, 족보, 보석, 칩 분류

기믹과 길 선택

몹마다 기믹 하나, 막마다 노드 지도를 씀

의도 고른 칸이 다음 칸을 정하게 해 선택에 무게를 줌

근거 Slay the Spire의 지도/고정층 구조

핵심 메카닉스 – 유물/칩 분류안

분류	효과 성격	예시	시트 계획 수
마커	합연산(점수 더하기)	균형의 수호자/하이넘버	20
족보	곱연산(배수)	풀하우스, 페어, 얏지!	20
보석	규칙 파괴(확률, 상한, 방어)	약실 장전/오만한 금강석	15
칩	소모품(즉시/다음 발사)	검은 파인애플/ALL IN!	15

핵심 메카닉스 – 기믹 설계안

정예 6종

속도, 자원, 장전 수/특수 다이스, 유물, 칩을 건드림

의도 막 중간 시험으로 둠

보스 3종

특수 다이스 무효, 미사용 시 ×1.5, 개수 비례 실드

의도 빌드의 허점을 한 번씩 찌름

최종 보스

매 턴 보스 기믹 중 하나를 흉내 냄

의도 쌓은 빌드의 마지막 시험으로 둠

구현 – 전투 화면 구성



목표 이미지 예시 — 적 정보판, 홀스터, 샷건, 좌우 정보 상자의 배치

수직 읽기 흐름

적 정보 → 실루엣 → 총구 → 홀스터 → 발사 순으로 읽음

의도 첫 정보가 항상 현재 결정이 되게 함

TAB 접기

보조 정보를 한 번에 접어 중앙을 비움

근거 중앙 보호구역 규칙은 세부 3에서 정함

구현 – 코드 구조

전투 코어

진행

한 턴을 한 곳이 책임짐

- CombatDirector
- CombatState
- 정산 로그

데이터

수치는 표 한 곳

- BalanceTable
- DiceDef
- 유물/칩 표

진행 구조

한 판의 뼈대

- RunDirector
- StageMap
- 세이브 3칸

검증

어긋남을 자동 점검

- 진단 메뉴
- RefDmg 대조

구현 – 기술 선택과 이유

항목	선택	이유
엔진	**Unity 6** / URP 2D feature set	AI 구현과 에디터 편집을 함께 쓰기 위함
입력	Input System 전용	마우스/표지판 쏘기를 한 입력 계층으로 통일
수치	C# 표 + 팀 xlsx 시트	시트와 코드를 id로 1:1 연결
폰트	Pretendard SDF(TMP)	한글 조각남을 막기 위함
구현	규칙은 팀, 코드는 AI	첫 이식까지 약 10일이라 속도가 필요함

구현 – 구현에 필요한 것


전투 코어 구현
시스템
턴, 정산, 저장
상태 머신
스냅샷
데이터
시트에서 표로
다이스 6
유물 55
칩 20
도구
작성/검증
Claude Code
Unity 에디터
인력
5인 팀
규칙 기획
구현 지시
플레이 검수

작업 계획 – 구현 순서와 완료 기준

1

시트에서 표로

팀 시트 값을 BalanceTable 한 파일에 옮김

xlsx / C#

의도 시트와 코드가 어긋나는 사고를 막음

근거 수치가 흩어지면 조용히 어긋남

2

AI 구현

규칙은 팀이 정하고 코드는 AI가 씀

Claude Code

근거 첫 이식까지 약 10일

3

에디터 플레이

템포와 읽힘을 직접 확인함

Unity 에디터

4

진단 메뉴

id 겹침/유물 중복/다국어 빠짐을 점검함

에디터 진단 6종

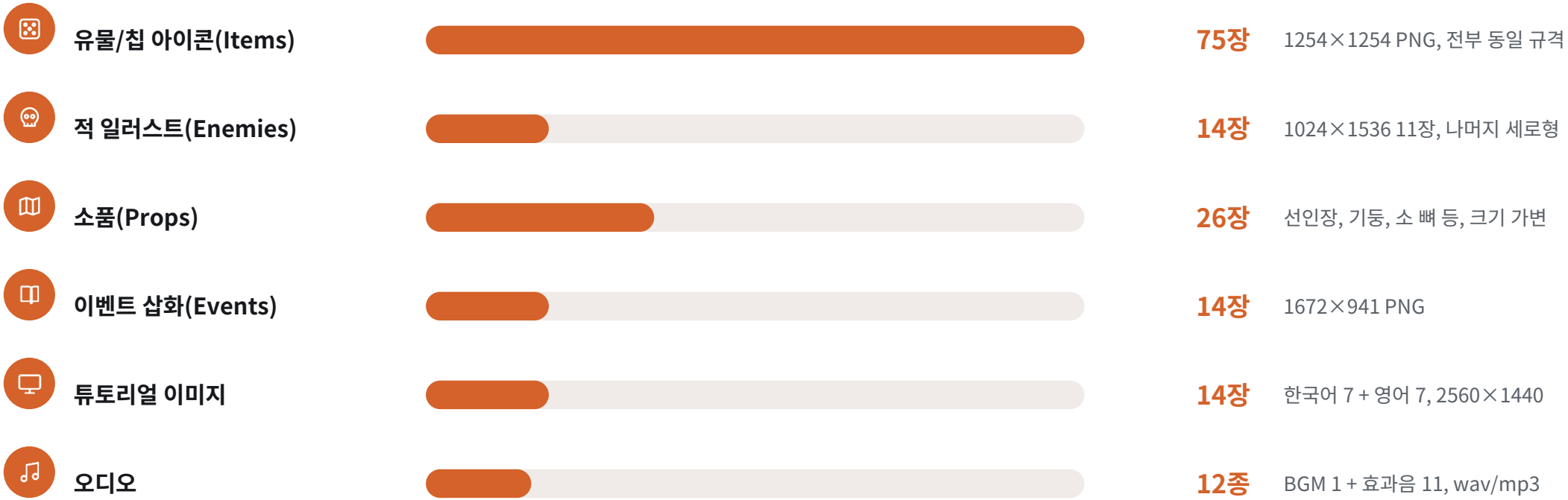
의도 완료 기준: 경고 0/오류 0, 34층 완주

작업 계획 – 리스크와 대응

⚠ 연출 도중 저장하면 반격이 사라진 판이 생길 수 있음	→ 턴 시작 시점 스냅샷을 저장해 세팅 단계에서 재개함
⚠ 코드값이 세이브에 적혀 이름 변경이 호환을 깰 수 있음	→ 숫자 코드는 고정하고 이름/능력만 교체함
⚠ 66,666,666 단위 수치의 표기와 연출이 어색할 수 있음	→ 연출 등급과 상한을 세부 4에서 정함

리소스 – 핵심 메카닉스 관련 리소스 수량

수량은 최종 폴더(`Assets/HighNum/Resources`) 실측이며 착수 시점 계획은 이 규모를 목표로 함.



유물/칩 아이콘(Items)	75장	1254×1254 PNG, 전부 동일 규격
적 일러스트(Enemies)	14장	1024×1536 11장, 나머지 세로형
소품(Props)	26장	선인장, 기둥, 소 뼈 등, 크기 가변
이벤트 삽화(Events)	14장	1672×941 PNG
튜토리얼 이미지	14장	한국어 7 + 영어 7, 2560×1440
오디오	12종	BGM 1 + 효과음 11, wav/mp3

리소스 – 리소스 생산 파이프라인

1

명세

필요 그림과 규격을 PDF/md로 정함

2

이미지 생성

Codex 이미지 도구로 제작

Codex imagegen

3

규격 변환

해상도/투명도를 명세에 맞춤

Python / Pillow

4

임포트

Sprite 타입으로 Resources에 배치

Unity

5

로드 검증

Resources.Load로 전수 확인함