

개인 프로젝트

바운스페이스 (Bounspace)

세부 기획서 / UI, 입력, 유저 흐름

첫 접속부터 결과/재대전까지의 화면 규칙

문서 최초 작성	문서 최종 수정
20261106	20261108
박도원	박도원

목차

개요 – 2P

1. 목차
2. 로그
3. 문서 계층

설계 목표 – 5P

1. 착수 조건
2. 첫 판의 진입과 복귀

유저 생애 – 7P

1. 첫 접속과 재대전

화면 정보 – 8P

1. HUD의 정보 우선순위

조작/입력 – 9P

1. 입력과 차단 상태

유저 생애 – 10P

1. 방과 관전의 전환

저장, 설정, 현지화 – 11P

1. 브라우저 설정의 범위

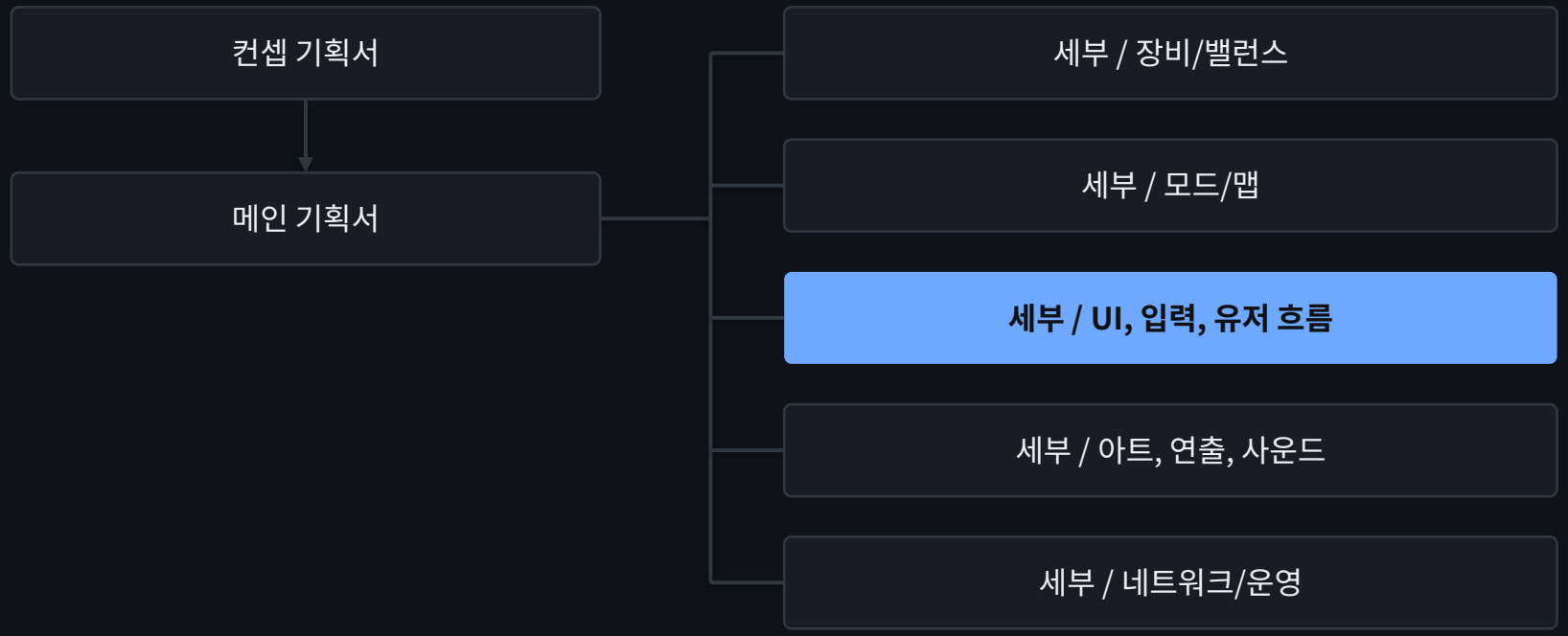
작업 계획 – 12P

1. 화면 제작과 사용자 검수

개요 – 로그

순번	작성일	작성자	작성 내용	비고
1	2026-11-06	박도원	화면/입력 명세	로비, HUD, 채팅의 전환을 작성함
2	2026-11-08	박도원	선택 원판/입력 보완	오발 방지와 음량 동기화를 반영함
3				
4				
5				
6				

개요 – 문서 계층



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

설계 목표 – 착수 조건

선행 결정과 이번 제작 범위를 구분함

인계 사항

메인의 사용 횟수와 한 판 흐름을 인계받음

설계 대상

접속부터 재대전까지의 화면/입력을 설계해야 함

제약

한국어 IME/마우스 잠금/한영 전환을 지원함

설계 목표 – 첫 판의 진입과 복귀



횟수, 위험, 다음 행동을 읽고, 입력 충돌 없이 대전으로 돌아올 수 있어야 함

2개 언어

한국어/영어

5초

시작 카운트다운

15초

결과 후 복귀

의도 상위 결정의 검수 기준을 고정함

근거 planning_sources/P005/C_bounspace/IMPLEMENTATION_PLAN.md §2.6/6.4

유저 생애 – 첫 접속과 재대전

첫 성공 경험을 긴 설명 대신 짧은 대전 안에 배치함

1

시작

입장 코드, 닉네임, 멀미 안내를 제공함

2

연습 진입

혼자 봇전으로 점프/사격을 익힘

3

방 대기

팀, 모드, 장비를 고르고 5초를 셈

4

결과/복귀

15초 결과 뒤 같은 방에서 재선택함

화면 정보 – HUD의 정보 우선순위

체력 대신 남은 행동 기회를 가장 쉽게 읽게 함

위치/대상	표시 내용	표시 조건
중앙	조준선/적중 반응	경기 중 시야를 가리지 않음
오른쪽 아래	기본/특수 두 줄 횟수/장비 상태	지상과 공중의 잔여 사용을 구분함
상단/목표	시간/팀 점수/안전 구역/거점	목표 킬은 데스매치 계열만 표시함
오른쪽 위	킬러, 사인, 대상 킬 로그	자신의 킬을 강조함
이름표	팀 색, ●▲■◆★, 닉네임	아군 상시/적은 시야 안 45m 이내임
탈락/결과	부활 대기, 관전, MVP	영구 성장 없이 이번 판의 활약을 요약함

조작/입력 – 입력과 차단 상태

글 입력과 전투 입력이 동시에 실행되지 않게 함

입력	기능	충돌 방지
WASD / 마우스 / Space	지상 이동 / 시점 / 점프	event.code로 한글 상태도 처리함
좌클릭 / 우클릭 / E	충격파 / 특수 / C4 회수	잠금 클릭과 이후 0.25초 발사를 막음
Q	시작 시 선택 원판/부활 대기 중 변경	원판 중 다른 조작 차단/Q로 닫음
Enter / T	전체 / 팀 채팅	실제 input/isComposing으로 조합을 보존함
Tab / Esc	점수판 / 메뉴	메뉴/채팅 중 전투 입력을 차단함
채팅 중 포인터	후속안에서 잠금 유지함	채팅 종료 후 시점 입력을 복귀함

유저 생애 – 방과 관전의 전환

탈락이나 친구의 퇴장이 사용자의 막다른 화면이 되지 않게 함

상황	화면/진행 규칙
시작 조건	2명 이상/팀전은 참가 팀 2개 이상이어야 함
방장 설정	이름 1~24자/정원 2~22, 모드, 팀, 맵, 아군 공격을 정함
중도 입장	데스매치/점령전은 합류, 생존/태그는 관전함
방장 퇴장	가장 오래된 참가자가 승계함/빈 방은 삭제함
플레이 시간	모드 제한 시간을 방에서 정함/생존 구역은 2분부터 압박함
리텐션/엔딩	장비, 모드, 친구 구성 변경으로 재대전함/서사 엔딩은 없음

저장, 설정, 현지화 – 브라우저 설정의 범위

개인 조작 편의만 보존하고 방 단위 진행을 유지함

항목	저장/표시 규칙	검수
언어	한국어/영어 키를 짝지어 관리함	i18n.ts 누락 키와 긴 영문을 확인함
음향	효과음, 음악, 음소거를 localStorage에 보존함	시작 화면과 좌상단 제어를 동기화함
회전 완화	카메라 몸 회전을 20% 적용함	물리 궤도는 바꾸지 않음
표시/조작	전체 화면, 감도, 회전 안내를 제공함	설정 후 재진입 흐름을 확인함
진행 저장	계정/전적 DB는 두지 않음	새 경기에서 경기 상태를 초기화함

작업 계획 – 화면 제작과 사용자 검수

자동화로 확인하기 어려운 IME와 읽기 속도를 별도로 확인함

1

흐름/문구

시작, 목록, 대기, 경기, 결과를 연결함

2

입력/HUD

횟수, 원판, 채팅 차단을 구현함

3

자동 흐름

두 브라우저의 입장, 시작, 결과를 시험함

4

수동 확인

한글 조합, 오발, 재접속, 가독성을 확인함