

개인 프로젝트

캐슬 브레이커
세부 기획서 / UI/UX와 조작

화면 흐름, 격납고 설계 화면, 전투 HUD, 마우스 중심 조작

문서 최초 작성	문서 최종 수정
20260809	20260811
박도원	박도원

목차

개요 – 2P

1. 목차
2. 로그
3. 문서 계층

현황 – 5P

1. 앞 단계 결과와 남은 것

목표 – 6P

1. 이 파트의 목표

핵심 요소 – 7P

1. UI 설계 4축

화면 구성 – 8P

1. 화면 흐름
2. 격납고 구성
3. 설계 탭 3열 구성

전투 화면 – 11P

1. 전투 HUD 배치

조작/입력 – 12P

1. 조작 매핑

전투 화면 – 13P

1. 결과 화면 구성

작업 계획 – 14P

1. 착수 전 작업
2. 구현/검증 순서
3. 리스크와 대응

개요 – 로그

순번	작성일	작성자	작성 내용	비고
1	2026-08-09	박도원	Ver 0.1 작성	화면 흐름, 격납고, HUD 초안
2	2026-08-10	박도원	조립/전투 화면	설계 탭 실시간 반영과 소환 바 구현
3	2026-08-11	박도원	셸 순환 완료	메인에서 전투 후 격납고까지 순환 확인
4				
5				
6				

개요 – 문서 계층



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

현황 – 앞 단계 결과와 남은 것

계산기와 전투 코어가 있고 사람이 만질 화면이 없음.

있는 것

조립 계산기

스텟, 가격, 유효성 검증이 코드로 있음

전투 코어

결정론 틱과 소환 큐가 동작함

없는 것

화면 6종

메인, 인증, 격납고, 매칭, 전투, 결과

입력 규칙

조립/예약을 마우스로 하는 방식

목표 – 이 파트의 목표



파츠 선택이 목록에서 고르는 느낌이 아니라 기체에 붙이는 느낌이 되도록 화면과 입력을 확정함.

6종

화면

1프레임

가격/스텟 갱신 지연

3탭

격납고 구성

의도 조립 경제의 재미가 화면에서 즉시 읽히게 함.

근거 스텟과 가격이 같은 조립에서 나오므로 변화량이 바로 보여야 설계가 재미가 됨.

핵심 요소 – UI 설계 4축

즉시 반영

적용 버튼 없이 장착 즉시 전 스텟 갱신

변화 미리보기

호버 시 델타 뱃지와 반투명 고스트

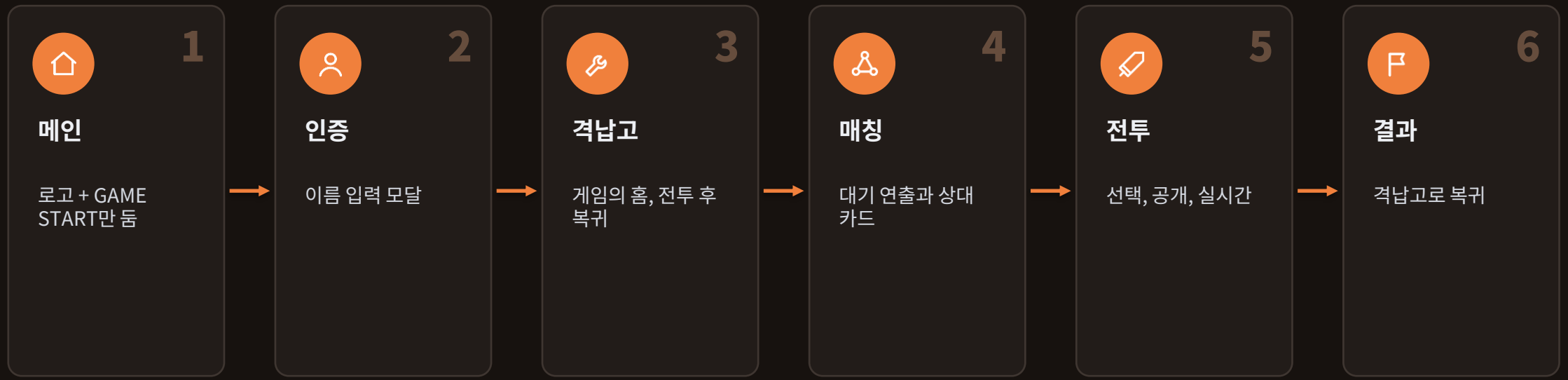
문턱 안내

대공/공대지 가능 여부를 항상 표시

마우스 중심

클릭, 우클릭, 드래그로 전부 처리

화면 구성 – 화면 흐름


1
메인
로고 + GAME START만 둠
2
인증
이름 입력 모달
3
격납고
게임의 홈, 전투 후 복귀
4
매칭
대기 연출과 상대 카드
5
전투
선택, 공개, 실시간
6
결과
격납고로 복귀

화면 구성 – 격납고 구성

{이름}의 격납고

헤더

이름, 레이팅, 전적, [출격]

- [?] 튜토리얼
- 출격 조건 툴팁

① 설계

프리셋 30슬롯 편집

- 3열 레이아웃

② 편성

덱 6종 선택, 5벌 저장

- 슬롯 카드: 이름/가격

③ 랭킹

Elo 1~50위

- 본인 행 고정

화면 구성 – 설계 탭 3열 구성

좌 / 파츠 목록

카테고리 탭

몸통, 팔, 무기, 다리, 특수

장착 불가 회색

사유를 툴팁으로 표시

중 / 조립 도면

실물 스프라이트

전장과 같은 모습을 중앙에 그림

마운트 드래그

무기를 BODY, ARM0, ARM1에 지정

우 / 스텟 패널

총합 가격

가장 큰 글자, 300ms 롤업

파생 정보

이동속도, 회피, DPS, 대공 여부

전투 화면 – 전투 HUD 배치

위치	요소	의도
상단 중앙	라운드, 상태, 타이머	지금이 선택인지 전투인지 즉시 구분
상단 좌우	이름, 레이팅, 성 HP 바	승패 상황을 한눈에 봄
좌상단	잔액/예약 합계/남는 금액	예산을 실시간으로 계산해 줌
우상단	상대 잔액/준비 완료 램프	준비 사실만 보여 심리 압박을 줌
하단	덱 6슬롯 소환 바, [준비 완료]	예약을 한 줄에서 끝냄

조작/입력 – 조작 매핑

입력	동작	이유
좌클릭 (소환 바)	해당 프리셋 +1 예약	연속 클릭으로 수량을 빠르게 올림
우클릭 (소환 바)	예약 −1	별도 취소 버튼 없이 되돌림
드래그 (무기)	마운트 지정	유효 마운트만 맥동 링으로 표시함
Enter	이름 제출	인증 모달을 키보드로 끝냄
마우스 오버 (유닛)	전체 스텟 툴팁	상대 유닛도 확인 가능, 덱이 공개이므로

전투 화면 – 결과 화면 구성

영역	내용
상단	승리, 패배, 무승부와 종료 사유
레이팅	변동 전후 수치와 롤업 애니메이션
성 HP	양측 최종 HP 비율 막대
지출 그래프	라운드별 양측 지출액 R1~R7
유닛 통계	프리셋별 소환, 처치, 입힌, 받은 피해

작업 계획 – 착수 전 작업

1

화면 목록

6종 진입/이탈 조건 정리

2

와이어

설계 탭 3열과 HUD 배치 확정

3

입력 규칙

클릭/드래그 매핑 확정

작업 계획 – 구현/검증 순서

1

셸 화면

React 화면과 Zustand 스토어 구현

screens/*

근거 전투는 Canvas, 비전투는 React로 분리하기로 함

2

조립 화면

실시간 갱신과 호버 미리보기 구현

Assembly.tsx

3

순환 검수

메인에서 전투 후 격납고까지 끊김 없는지 확인

수동 플레이

의도 화면 간 이동이 막히면 이후 온라인 검증도 불가함

작업 계획 – 리스크와 대응

⚠ 연출 중 입력이 잠기면 조립 속도가 떨어짐	→ 🛡 연속 클릭 시 진행 중 연출을 최종 상태로 스냅함
⚠ 모션 민감 환경에서 이동/셰이크가 불편함	→ 🛡 reduced-motion 환경은 상태만 즉시 전환함