

개인 프로젝트

딥웹

세부 기획서 / 조작, UI/UX, 텍스트

입력 체계 / 화면 규격 / 장비창 / HUD / 결산 / 설명문

문서 최초 작성	문서 최종 수정
20260901	20260904
박도원	박도원

목차

개요 – 2P

1. 목차
2. 로그
3. 문서 계층

현황 – 5P

1. 착수 직전 상황

목표 – 6P

1. 파트 목표

핵심 요소 – 7P

1. 조작/UI 요소

조작 – 8P

1. 조작표

화면 – 9P

1. 화면 규격 흐름

장비창 – 10P

1. 장비창 배치

HUD – 11P

1. HUD 구성
2. 경고 3단계

결산 – 13P

1. 탐사 결산 구성

텍스트 톤 – 14P

1. 텍스트 방향

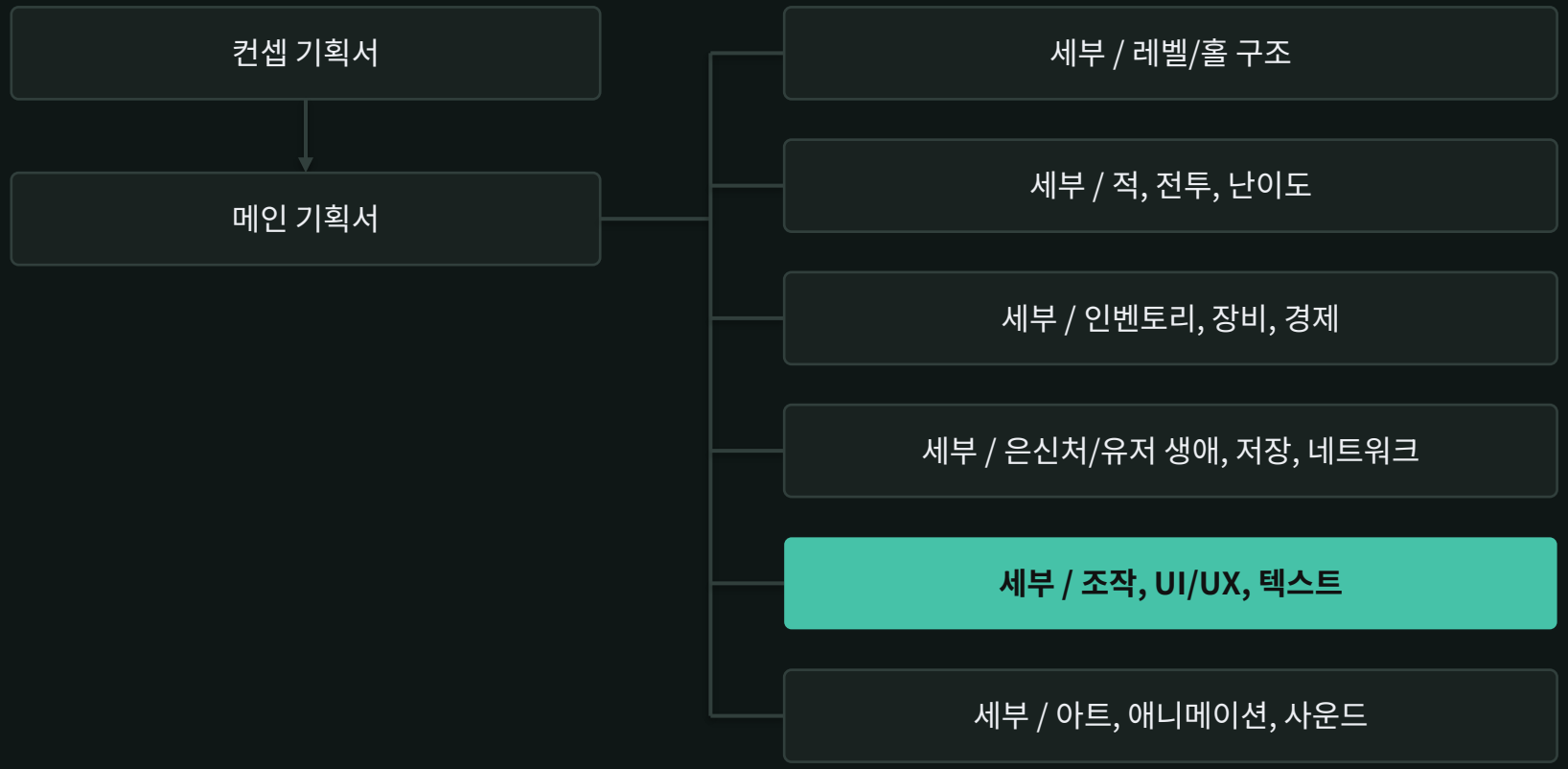
작업 계획 – 15P

1. 파트 필요 작업
2. 완수 방안

개요 – 로그

순번	작성일	작성자	작성 내용	비고
1	2026-09-01	박도원	Ver 0.1 작성	조작/UI 초안
2	2026-09-01	박도원	달리기/장비창 재구성	공통규격 B-11
3	2026-09-04	박도원	결산/바닥 물건 UI	탐사 결산 문서 반영
4	2026-09-04	박도원	UI 파트 완료	qa 증거 기준 정리
5				
6				

개요 – 문서 계층



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

현황 – 착수 직전 상황

확정된 것

조작 방식

키보드 이동과 마우스 조준으로 분리함

이중 게이지

생명유지/방호복이 핵심 정보임

정해야 할 것

화면 크기

캐릭터 비율과 한눈에 보이는 방 수가 미정임

UI 구성

장비창, HUD, 결산 화면 배치가 미정임

목표 – 파트 목표



한 키에 한 의미의 조작과, 작은 창에서도 잘리지 않는 읽기 쉬운 화면을 확정함.

2프레임	960×540	3개
입력 지연 수용 기준	논리 해상도 후보	HUD 게이지

의도 인벤토리 정비와 결산이 루프의 절반이므로 UI가 학습 부담이 되지 않게 함.

근거 메인 기획서: 그리드 인벤토리와 이중 압박이 핵심 메카닉스임.

핵심 요소 – 조작/UI 요소

플레이어 인터페이스

조작표

탭/홀드를 구분함

- 이동/점프
- E 홀드 상호작용

화면

비율 유지 축소

- 60×34타일
- 여백 처리

장비창/HUD

몸의 위치대로 배치함

- 장비창
- 게이지 3개

결산/텍스트

성과와 톤을 보여 줌

- 결산 창
- 설명문

조작 – 조작표

입력	동작	규칙
A / D, W / S	이동/진자 가속, 사다리/로프 길이	사다리/로프에서는 W/S가 길이를 조절함
Space	점프, 홀드 제트팩, 탭 낙하산	S+Space는 한방향 발판 통과
Shift	달리기, 부스터 장착 시 대쉬	죽은 키가 되지 않게 함
좌 / 우클릭	원거리 / 근접 장비	빈 슬롯은 안내 문구만 표시함
E 홀드	루팅, 확인사살, 홀 문, 탈출, 계단실	탈출 2초, 확인사살 1.5초, 계단실 1.2초
Tab / M / G / R	인벤토리, 층 지도, 손전등, 재장전	Tab, Esc, ×, 바깥 클릭으로 닫음

화면 – 화면 규격 흐름

48px 캐릭터가 270px 화면에서 12.6%로 너무 커서 화면을 키울 예정임.



장비창 – 장비창 배치

머리 → 아래

특수 1
좌측 장비

방호복
몸통

특수 2
우측 장비

근접
손

방어구
몸통 위

원거리
손

가방
등에 멤

컨테이너 열
열면 오른쪽에 붙음

닫기 4경로
Tab, Esc, ×, 바깥

몸의 좌 → 우 위치

HUD – HUD 구성

생명유지

남은 체류 시간임

의도 복귀 판단의 기준

방호복

깊이로 닳는 내구도임

의도 깊이 위험을 보여 줌

스태미나

달리기 잔량임

의도 달리기를 관리하게 함

HUD – 경고 3단계

1

1단계 비네팅

화면 가장자리가 어두워짐

2

2단계 경고음

소리로 임박을 알림

3

3단계 균열/심박

화면 균열과 심박음이 겹침

결산 – 탐사 결산 구성

1

복귀/사망

은신처에서 결산 창이 자동으로 열림

2

성과 집계

획득, 사용, 이동 거리, 층, 처치 수를 보여 줌

3

피해 구분

방호복 피해를 피격/낙하와 오염으로 나눔

4

재열람

새로고침해도 유지하고 '지난 결산'으로 다시 봄

텍스트 톤 _ 텍스트 방향

현장 메모 톤

광고 문구 대신 써 본 사람의 메모 어조임

의도 세계관을 대사 없이 전달함

개별/분류 설명문

고유 약 80개는 개별, 나머지는 분류 단위임

근거 1인 물량 병목

한글 줄바꿈

단어 단위로 줄을 바꿈

근거 keep-all 규칙

컷신/대사 없음

서사 컷신 없이 환경과 설명문으로만 전달함

의도 시스템 중심 범위 유지

작업 계획 – 파트 필요 작업

1

입력 모듈

input.ts에 탭/홀드 구분을 구현함

2

Viewport

비정수 축소와 포인터 보정을 구현함

3

인벤토리 UI

InventoryUI, LootUI, Hud를 만듦

4

결산/설명문

ExpeditionSummary와 Flavor 문구를 만듦

작업 계획 – 완수 방안

1

키 충돌 점검

한 키에 한 의미인지 표로 확인함

2

실입력 시험

입력 지연 2프레임 이하를 측정함

3

작은 창 증거

스크린샷으로 잘림이 없는지 확인함

4

누수 점검

씬마다 리스너가 누적되지 않는지 확인함