탈출 성 세부 기획서 / 화면, UI, 조작, 연출

씬 5종 / HUD 자동 선택 / 표 기반 UI 설정 / VN 오버레이 / 키보드 진행
/ 작성 기준 2026-06-08 / Ver 1.0 (원본 통합) / 작성 박도원 / 최초 작성 박도원

현황

착수 시점의 현황

화면은 보드와 팝업 위주의 초기 UI뿐이고, 제어점을 늘릴 구조와 서사 연출 레이어가 없음

있는 것

- **캔버스 보드** 칸, 말, 팝업이 뜨는 기본 화면
- **주사위 굴림** 버튼으로 굴리는 한 턴 진행 (근거: 엔진 초안)
- **이미지 소재** 타이틀/메뉴 배경 시안 (근거: 이미지 폴더)

없는 것

- **UI 제어점** 색/크기를 표에서 바꿀 통로가 없음
- **VN 연출** 대사, 배경, 캐릭터 오버레이가 없음
- **온보딩/접근성** 첫 플레이 안내와 모션 감소 설정이 없음

목표

이 문서의 목표

UI 제어점을 표의 행 추가만으로 늘리고, 모든 씬을 키보드만으로 끝까지 진행하게 만듦

- **5종** 씬(메뉴/스테이지 선택, 게임, 결과, 메타)
- **0건** 참조 이미지 로드 실패
- **100%** 키보드만으로 진행 가능한 씬

의도: 비개발자 제작자가 코드 없이 화면 느낌을 바꾸게 해 컨셉의 코드 수정 0줄 목표를 UI까지 확장

근거: UI 확장은 열 추가 금지/행 추가만 허용한다는 구조 안정성 결정

핵심 요소

핵심 요소 4

- **씬 5종** 한 판의 순환을 최소 화면으로 (의도: 흐름 단순화 / 근거: src/scenes)

- **표 기반 UI 설정** ui.csv/config.csv 키로 제어 (의도: 코드 없는 편집 / 근거: UI-EXTENSION-PLAN)
- **VN 오버레이** 대사, 배경, 캐릭터가 화면 90%를 덮음 (의도: 서사 몰입 / 근거: events 표 열)
- **조작/접근성** 키보드 진행, 모션 감소 옵션 (의도: 누구나 완주 / 근거: 검수 기준)

화면 구성

씬 전환 흐름

1. **Menu** 앱 이름, 태그라인, 배경
2. **StageSelect** stages.csv 목록, 해금 비용
3. **Game** 보드, HUD, 로그, 팝업
4. **Result** 엔딩 이미지와 본문
5. **Meta** 영구 업그레이드

게임 화면의 구성

- **Game 씬**
  - **보드** 캔버스, 칸 크기 자동 맞춤
    - **칸 크기 24~96px**
    - **타일 라벨 모드**
  - **HUD** stats 표시 방식으로 자동 선택
    - **bar/counter**
    - **flag/hidden**
  - **기록** 진행바와 이벤트 로그
    - **로그 히스토리**
    - **진행바**
  - **오버레이** 팝업과 VN
    - **Popup**
    - **VNOverlay**

원본 화면

화면 구성 (원본 컨셉 기획서 Ver01, 원본 비주얼 컨셉 가이드 Ver01)

화면	구성 요소
인게임 보드	순서대로 활성화되는 열쇠 타일, 플레이어 위치, 추적자 위치
상태와 로그	플레이어 체력, 획득 열쇠 조각과 아이템, 체력 감소와 이벤트 로그
주사위 UI	굴림 버튼, 굴림 값, 음량 조절

선택지 이벤트	상황별 컷신 일러스트, 우상단 지문, 좌하단 이분법 선택지
UI 표현	붉은 UI = 상시 표시 (좌측 상태), 푸른 UI = 특정 상황 중앙 표시 후 버튼으로 닫힘

표 기반 UI 설정

UI 설정값 우선순위

1. **코드 기본값** 키 선언에 default
2. **전역 ui.csv** 모든 스테이지에 적용
3. **스테이지 config.csv** 해당 판에만 주입
4. **최종 값** 빈 값은 하위로 폴백

키 이름 접두 규칙

접두	대상	예
board_	보드 크기/배경	board_bg
hud_ / log_ / progress_	HUD 색, 로그, 진행바	hud_bar_color.hp
popup_ / vn_	팝업 이미지 높이/VN 타자기	popup_art_height
char_panel_ / portrait_	캐릭터 패널	portrait_size
cssvar.<이름>	범용 CSS 변수 통로	cssvar.result-art-width

연출

VN 오버레이 설계

구성

- **트리거** events에 background, speaker, sprite 중 하나라도 있으면 켬
- **배치** 좌측 배경과 캐릭터, 우측 상단 대사창, 아래 선택지

제한

- **이벤트당 1캐릭터** 대화 장면이 단조로워질 수 있음 (의도: 표정(expr) 확장은 자리만 둠)
- **소재 3종** 왕좌 배경, 왕, 광대를 시험용으로 씀

조작/접근성

조작과 접근성 기준

영역	설계	검수

입력	마우스/키보드 단축키 병행	모든 씬을 키보드만으로 진행
갈림길	선택 팝업(나가는 간선 2개 이상)	팝업이 키로 선택 가능
접근성	reduce_motion 키(미구현)	주사위/이동 연출을 끌 수 있음
온보딩	첫 판 안내 문구 [제안값]	미정, 메뉴 설명 한 장으로 시작
해상도	보드 자동 맞춤	소형 화면 대응은 미확인

리스크

리스크와 대응

리스크	대응
UI 키 오타가 조용히 무시	validate에서 경고로 알릴 예정
보드 줌/팬이 없어 큰 보드에서 칸이 작아짐	칸 크기 클램프 유지, 미니맵/줌은 후순위로 둘 예정
튜토리얼 없이 표 중심 UI라 첫 플레이가 막힘	메뉴에 규칙 한 장을 먼저 넣을 예정

작업 계획

필요한 작업

- **UI 작업**
  - **UI 설정기** 선언형 해석
    - **UiSettings.ts**
    - **theme.ts**
  - **HUD/로그** 표시 방식/히스토리
    - **Hud.ts**
    - **단축키**
  - **VN** 오버레이와 타자기
    - **VNOverlay.ts**
    - **vntest 스테이지**
  - **후순위** 접근성/미니맵
    - **reduce_motion**
    - **줌/팬**

완수 방안

1. **키 선언** {key,kind,min,max,cssVar,default}로 모음 (의도: 표 1줄 + 선언 1줄 / 근거: 열 추가 금지 원칙 / 도구: UiSettings.ts)

2. **CSS 연결** 변수와 씬에 연결 (의도: 즉시 반영 / 근거: 스테이지는 #panel-game에 주입 / 도구: CSS 변수)
3. **VN 시험** vntest 스테이지에서 대사 흐름 확인 (의도: 서사 연출 검증 / 근거: 이벤트당 1캐릭터 / 도구: dev 서버)
4. **검수** 키를 지워도 기존 동작과 동일한지 확인 (의도: 호환 유지 / 근거: 완료 기준 / 도구: data:validate)

업데이트 로그

작성일	작성자	작성 내용	비고
2026-06-07	박도원	UI 확장 계획 수립	M1~M5 범위와 키 접두 규칙 정리 (출처: 정리본)
2026-06-08	무작위총력전 팀	원본 화면 구성	보드 화면, 주사위 UI, 선택지 이벤트, UI 표현 방식 (출처: 원본 컨셉 기획서, 비주얼 컨셉 가이드)
2026-06-08	박도원	UiSettings 해석기	선언형 키 해석과 우선순위 폴백 (출처: 정리본)
2026-06-09	박도원	HUD, 로그, 단축키	표시 방식 자동 선택과 로그 히스토리 (출처: 정리본)
2026-06-10	박도원	VN 레이어/UI M1~M5 완료	버전 1.6.0, vntest 스테이지(0a09b8e) (출처: 정리본)
2026-11-25	박도원	원본, 정리본 통합	원본 기획서 내용 편입, 문체 정리