UI/UX, 조작, 설정 세부 기획서

HIGH NUM

20261125

작성 하이넘 팀, 박도원 (최초 작성 하이넘 팀)

목차

개요 – 2P

1. 목차
2. 로그
3. 문서 계층

현황 – 5P

1. 전투 코어 이식 직후 현황

목표 – 6P

1. UI 목표와 측정 기준

화면 명세 (원본) – 7P

1. 화면 구성 1: 메인 메뉴 계열 (원본 UI/UX 설계서)
2. 화면 구성 2: 전투 (원본 UI/UX 설계서)
3. 화면 구성 3: 진행과 종료 (원본 UI/UX 설계서)

핵심 요소 – 10P

1. UI 핵심 요소 4가지

UI 규칙 – 11P

1. 기능 색과 보호구역
2. 화면별 설계
3. 결산 창

조작 – 14P

1. 조작과 입력

온보딩 – 15P

1. 첫 플레이 안내

저장, 설정 – 16P

1. 저장과 설정 분리

작업 계획 – 17P

1. 리스크와 대응

개요 – 로그

순번	작성일	작성자	작성 내용	비고
1	2026-08-07	하이넘 팀	원본 UI/UX 설계서 작성	화면 14종 와이어프레임, 요소 명세 (출처: 원본 UI/UX 설계서, 작성자 표기 없음)
2	2026-08-13	박도원	Ver 1.0 작성	비주얼 스킨 1차 적용, UI 규칙 정리 (출처: 정리본)
3	2026-08-17	박도원	버튼 글자 넘침 수정	비주얼 평가, 몬스터 등급 리소스 연결 (출처: 정리본)
4	2026-08-20	박도원	UI 레이어 통합	HS UI 레이어 유지, 리소스만 DW 교체 (출처: 정리본)
5	2026-08-22	박도원	결산 창 구현	RunSummaryView, 결산 리소스 8종 연결 (출처: 정리본)
6	2026-08-23	박도원	HANDOVER 작성	프리팹 표준 절차, 작업 원칙 5개 문서화 (출처: 정리본)
7	2026-08-25	박도원	해상도 설정	화면 해상도 설정 요청 반영 (출처: 정리본)
8	2026-11-25	박도원	원본, 정리본 통합	원본 UI/UX 설계서 화면 명세 편입, 문체 정리

개요 – 문서 계층



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

현황 – 전투 코어 이식 직후 현황

확보

전투 코어, 지도, 유물과 칩, UI, 리소스 명세 Ver01

근거 08-06 화면 명세서, 08-07 UI 명세서

미확보

종이, 잉크 스킨, 프리팹, 한글 안정 폰트, 결산 창

제약

코드 조립 UI, 사람의 값 수정 곤란

근거 초기 AI 일괄 생성 UI

목표 – UI 목표와 측정 기준

어떤 화면에서도 중앙 상태 패널 겹침 없음, 하이어라키 수정 값의 Play 후 유지

1920×1080

기준 해상도

14px 이상

한국어 기능 텍스트

5종

표준 프리팹 목표

의도 정보 위계 유지, AI와 사람의 UI 수정 분담

근거 승인 목업 대조 기반 반복 수정 수십 회 예상

화면 명세 (원본) – 화면 구성 1: 메인 메뉴 계열 (원본 UI/UX 설계서)

화면	구성 요소	동작
메인	게임 로고 이미지, 스타트, 업적, 세이브/로드, 옵션, 배경	스타트: 세이브 파일 확인 후 있으면 게임 시작, 없으면 튜토리얼 이동
세이브/로드	세이브/로드 표시, 세이브 목록, 뒤로가기	저장된 세이브 파일 목록 클릭으로 선택, 세이브/로드
옵션	옵션 표시, 옵션 창, 뒤로가기	세부 옵션 표시 (미정)
업적	업적 표시, 업적 목록, 뒤로가기	업적 목록 현황 표시
튜토리얼	튜토리얼 이미지, 텍스트, 스킵, Next Page, gamestart, 스킵 팝업 (노, 예)	마지막 장에서 Next Page가 gamestart로 변경, 클릭 시 인게임 진입

화면 명세 (원본) – 화면 구성 2: 전투 (원본 UI/UX 설계서)

요소	설명
보유 유물 표시	현재 보유 유물 표시
보유 다이스 개수	보유 다이스 종류별 총 개수
맵, 확대/축소	현 스테이지 전체 맵과 플레이어 위치, 맵 확대와 축소 버튼
체력바	플레이어 현재 체력과 총 체력
장전, 전탄 장전	턴 종료 버튼, 홀스터 다이스 전부 선택 후 장전
보유 칩	보유 칩 종류와 총 개수, 클릭 및 사용 가능
적 체력, 이름, 기믹	적 체력과 이름 패널, 기믹 보유 시 내용 표시, 없으면 비활성화
다이스, 다이스 홀스터	홀스터에 끌려 나온 다이스 목록, 다이스 하단 가림 UI
업적, 일시정지	업적 화면 호출, 게임 일시 정지 화면 호출

화면 명세 (원본) – 화면 구성 3: 진행과 종료 (원본 UI/UX 설계서)

화면	구성 요소	동작
갈림길	갈림길 캔버스, 기둥, 표지판 1~3	표지판 클릭 시 해당 번호 길로 진행
이벤트	이벤트 캔버스, 선택지 제시, 선택 버튼 2종, 결과 팝업, 예	선택 결과 텍스트 팝업, 예 클릭 시 다음 전투 화면 전환
상점	상점 캔버스, 다이스, 칩, 유물 아이템과 구매 버튼, 팝업	구매 시 해당 액수 차감과 아이템 획득, 구매 완료 또는 돈 부족 팝업
보스방	보스 이미지, 보스 설명, 보스방 입장	입장 클릭 시 전투 화면 진입
게임 오버	게임 오버 이미지, 여정 요약, 메인 화면으로, 엔딩 배경	클릭 시 업적 정보 갱신 후 메인 화면 전환
게임 클리어	게임 클리어 이미지, 여정 요약, 메인 화면으로, 엔딩 배경	클릭 시 업적 정보 갱신 후 메인 화면 전환

핵심 요소 – UI 핵심 요소 4가지

중앙 보호구역

화면 중앙 42%, 현재 대상 (적, 갈림길, 카드) 전용

의도 현재 결정이 항상 첫 번째 정보

근거 ART_DIRECTION 정보 위계 원칙

기능 색

종이: 정보, 나무: 행동, 혈색: 발사와 피해, 금색: 보상과 확정

의도 색 하나당 의미 하나

근거 황갈색 전면 사용의 반대 사례

씬 정본

코드보다 씬 값 우선, 수정 규칙 5개 고정

의도 손 편집 보존

근거 코드 수정의 씬 미반영 이중 구조 진단

템플릿과 폴백

프리팹 존재 시 복제 후 값 채움, 부재 시 옛 경로

의도 프리팹 전환 중 게임 안정성

근거 일괄 전환 시 빈 화면 위험

UI 규칙 – 기능 색과 보호구역

항목	값	쓰임
종이	황갈색 계열	정보 패널
혈색	#A8321F	발사, 피해
금색	#E6BA5C	보상, 확정
보호구역, 전투	x 27~73% / y 12~77%	적과 홀스터 중심
보호구역, 타이틀	x 31~69% / y 18~68%	로고와 시작 버튼
글자 크기	기능 14px / 핵심 20px 이상	가독성 기준

UI 규칙 – 화면별 설계

타이틀

로고, 금빛 시작 버튼, 보조 메뉴 순 등장 (300, 180, 120ms)

전투

좌측 체력과 덱, 우측 덱, 유물, 칩, 다이스 마름모 배치

의도 총에 가리는 칸 최소화

상점, 보상, 로그

아이콘, 이름, 가격 공통 형식

결산 창

클리어, 사망의 잉크 원장식 기록과 도장

옵션, 언어

해상도 목록과 언어의 세이브 분리 저장

폰트

Pretendard SDF 아틀라스 1장, 글자 조각남 방지

UI 규칙 – 결산 창



목표 이미지 예시, 배지, 최종 피해량, 획득 유물과 칩 3분할 결과 목업

숫자 중심

최종 피해량 최대 크기, 막별 피해량 하단

의도 하이넘이라는 이름에 맞춘 큰 수 강조

분리된 목록

획득 유물, 칩, 지나온 길의 개별 잉크 프레임

근거 추가 연출 기획서의 결산 창 구성

조작 – 조작과 입력

입력	동작	이유
마우스 클릭	장전, 해제, 칩, 카드, 표지판 선택	모든 선택의 단일 입력 통일
화면 클릭	계산 공개 건너뛰기	반복 플레이 템포 단축
TAB	보조 정보 접기, 펼치기	중앙 비움, 대치 구도 강조
Esc	타이틀에서 열린 판 닫기	표준 관례
전부 장전 버튼	빈 칸의 기대값 순 채우기	반복 조작 감소

온보딩 – 첫 플레이 안내

1

타이틀

시작 버튼, 언어 선택

2

튜토리얼 7장

굴림, 장전, 발사 규칙 이미지 안내

3

1막 시작방

유물 2택, 첫 선택 경험

4

첫 전투

1층에서 장전부터 발사까지 직접 체험

저장, 설정 – 저장과 설정 분리

1

한 판 저장

수동 3칸 json, 전투는 턴 시작 시점

2

업적, 도감

한 판과 별도 파일 누적

3

화면 설정

PlayerPrefs 별도 저장

4

언어

한국어, English (초기값 English)

작업 계획 – 리스크와 대응

코드 수정의 씬 미반영 이중 구조	씬 정본 규약, 조기 반환 경로 보정
전부 굽기 실행 시 손 편집 배치 삭제	현재 배치 보존 추가 굽기만 허용, 자동 굽기 해제
한글 글자 조각남	폰트 아틀라스 1장 통합, 폴백 비움
1920×1080 외 해상도 배치 깨짐	기준 해상도 우선 고정, 해상도 설정 후속 처리

작업 계획 – 필요한 작업

1

테마 통합

색 상수의 HighNumTheme 단일화

2

보존 가드

손 편집 보호 조기 반환 보정

3

프리팹화

카드, 유물, 칩, 다이스, 프롬프트

4

결산 창

RunSummaryView, 통계

작업 계획 – 완수 방안

1

명세 대조

UI 명세서, 승인 목업 기반 화면별 배치 확정

PDF 명세

의도 반복 수정 기준 단일화

2

Play 중 추출

해당 화면 진행 후 하이어라키에서 프리팹 추출

Unity 에디터 도구

근거 Play 중 동작 도구로 시간 절감

3

배선

View 컴포넌트 연결, Template 슬롯 지정

Unity 인스펙터

4

인스펙터 검수

값 변경, 저장 후 Play 유지 확인

실행 캡처

의도 완료 기준: 수정 값의 Play 후 유지