뒤로가는 RPG

JAMAIS VU

세부 기획서 / UI, 조작, 저장, 연출

20261010 / 박도원



목차

개요 – 2P

1. 목차
2. 로그
3. 문서 계층

설계 전제 – 5P

1. 파트 착수 조건
2. 파트 목표

핵심 기준 – 7P

1. 설계 원칙

화면과 조작 – 8P

1. 모드별 UI
2. 입력 우선순위

연출 – 10P

1. 카메라와 피드백

저장과 복귀 – 11P

1. 장 진행 저장

설정과 현지화 – 12P

1. 설정/텍스트 계약

제작 계획 – 13P

1. 필요 작업
2. 완료 게이트

개요 – 로그

순번	작성일	작성자	작성 내용	비고
1	2026-10-09	박도원	화면 개정 준비	가림과 입력 충돌의 검수 항목을 작성함
2	2026-10-10	박도원	카메라/UI 명세	색약 모드 제외와 연출/가림 규칙을 반영함
3				
4				
5				
6				

개요 – 문서 계층



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

설계 전제 – 파트 착수 조건

상위 입력

전투, 필드, 캠프 상태와 요청 큐를 계승함

의도 메인의 결정과 해당 파트의 공백을 구분함

근거 Camera_UI_Proposal_v1(2026-10-10), 원안 UI 5~18쪽

기존 문제

패널과 대사 띠가 유닛을 가릴 수 있음

의도 메인의 결정과 해당 파트의 공백을 구분함

근거 Camera_UI_Proposal_v1(2026-10-10), 원안 UI 5~18쪽

개정 범위

카메라, HUD, 저장 복귀를 함께 설계함

의도 메인의 결정과 해당 파트의 공백을 구분함

근거 Camera_UI_Proposal_v1(2026-10-10), 원안 UI 5~18쪽

설계 전제 – 파트 목표

플레이어의 판단 정보를 가리지 않고 입력/저장 상태를 일관되게 유지해야 함

0건	0.35초	70~120%
주요 대상 가림	선택 초점 이동	UI 크기 옵션

의도 상위 기획의 약속을 검수 가능한 기준으로 고정함

근거 Camera_UI_Proposal_v1(2026-10-10), 원안 UI 5~18쪽

핵심 기준 – 설계 원칙

상황별 정보

모드마다 필요한 패널만 표시함

의도 상위 목표를 해당 파트의 제작 규칙으로 바꿈

근거 Camera_UI_Proposal_v1(2026-10-10), 원안 UI 5~18쪽

입력 우선

수동 카메라 조작으로 연출을 중단함

의도 상위 목표를 해당 파트의 제작 규칙으로 바꿈

근거 Camera_UI_Proposal_v1(2026-10-10), 원안 UI 5~18쪽

복귀 일관성

저장 위치와 후속 요청을 함께 관리함

의도 상위 목표를 해당 파트의 제작 규칙으로 바꿈

근거 Camera_UI_Proposal_v1(2026-10-10), 원안 UI 5~18쪽

화면과 조작 – 모드별 UI

모드	표시	숨김/약화
아군 대기	턴 순서, 목표, 행동, 유닛 정보	로그는 최근 2줄만 표시함
이동/대상 지정	예상 피해, 범위, 취소 안내	행동 메뉴/목표를 흐리게 함
적 턴/연출	턴 순서/피해 수치	행동 메뉴와 유닛 정보를 숨김
대화	대화창/선택지	전투 UI를 흐리게 함
필드 이동	작은 초상/메인 1개/지역 1개	나머지 퀘스트와 상세 카드를 접음

화면과 조작 – 입력 우선순위

행동	입력	처리
대상 선택	마우스 클릭/키보드 포커스	화면 UI가 월드 입력보다 먼저 소비함
취소	우클릭/Esc	대상 지정→행동 메뉴→일시정지 순으로 복귀함
카메라	WASD, 드래그, 휠	연출을 멈추고 수동 입력을 우선함
행동 유닛 복귀	Space/휠 클릭	대화 중 Space와 겹치지 않게 모드로 구분함
상세 정보	Tab/0.4초 툴팁/Shift 고정	패널 펼침과 툴팁 고정을 지원함

연출 – 카메라와 피드백

상황	수치/연출	복귀/예외
선택	0.35초 이동 / 2.5배 줌	취소/대상 지정 시 이전 배율로 복귀함
피격	0.15초 초점 / +0.25배 펀치	0.2초 뒤 복귀/범위기는 중심점을 사용함
필드 휠	0.4초 / 마우스 기준 이동	배경 시차와 정수 배율 정착을 적용함
위험 범위	카메라 고정	범위를 읽는 동안 자동 연출을 금지함
강도/배속	강도 0~100% / 생략/4배속 대응	수동 입력과 생략 옵션을 우선함

저장과 복귀 – 장 진행 저장

1

승리

체크포인트 스냅샷을 저장함

2

아웃트로

보상, 이동, 대화 효과를 소비함

3

재저장

같은 CP이면 최종 상태로 갱신함

4

불러오기

이미 소비한 요청은 다시 실행하지 않음

설정과 현지화 – 설정/텍스트 계약

대상	범위	검수
표시	UI 70~120% / 불투명도 40~100% / 글자 크기	최대 크기에서 버튼/대사 넘침을 검사함
조작/연출	안내 재표시/연출 생략/음량 분리	재실행 뒤 설정 보존을 검사함
영구 사망	게임 시작 시 옵션 의미를 안내함	죽은 동료와 퀘스트 상태를 보존함
한국어	ko-KR 기본 / 대사 ID와 문자열 분리	한글 누락 글리프/줄바꿈을 검사함
추가 언어/접근성	추가 번역은 범위 밖 / 색약 모드는 제외함	현행 결정과 구 제안을 혼용하지 않음

제작 계획 – 필요 작업

1

상태표

화면 모드와 입력 소비를 명세함

2

UI/카메라

가림, 초점, 강도를 구현함

3

저장

CP, 캠프, 장치전 예외를 연결함

4

연출 연결

대사, 바크, 피격, 컷신을 연결함

제작 계획 – 완료 게이트

1

입력

취소, 대화, 수동 이동을 연속 시험함

2

가림

필드, 전투, 대화 캡처를 비교함

3

복귀

중단 시점별 불러오기를 재현함

4

설정

최대 UI, 글자, 무음 상태를 검수함