메이플피아 아카데미 세부 기획서 / UI/UX/조작

20261125_박도원

목차

개요 - 2P

1. 목차
2. 로그
3. 문서 계층

현황 - 5P

1. UI 착수 시점의 현 상황

목표 - 6P

1. UI/UX 목표

핵심 요소 - 7P

1. UI 핵심 요소

화면 구성 - 8P

1. UI 와이어프레임
2. 화면 목록

UI 설계 (원본) - 10P

1. 화면 흐름 와이어프레임 (원본 UI 설계서)

공통 스타일 - 11P

1. 공통 스타일 규칙

화면 설계 - 12P

1. 필드 HUD와 퀘스트 UI
2. 퀘스트 UI 흐름

조작/입력 - 14P

1. 조작/입력 규칙

작업 계획 - 15P

1. 필요한 작업

개요 – 로그

순번	작성일	작성자	작성 내용	비고
1	2026-09-21	메이플피아 팀	원본 UI 설계서 편입	메인, 필드, 지도, 퀘스트, 스킬, 인벤토리, 장비, 대화 화면 와이어프레임 (출처: 원본 UI 설계서, 작성일과 작성자 표기 없음)
2	2026-09-21	박도원	Ver 0.1 작성	화면 목록/스타일 규칙 정리 (출처: 정리본)
3	2026-09-22	박도원	레퍼런스 재수집	도원이 2010년대 초 메이플 스크린샷을 직접 수집 (출처: 정리본)
4	2026-09-24	박도원	퀘스트 UI 재작업	세로 3구획을 탭 구조로 변경 (출처: 정리본)
5	2026-09-25	박도원	리소스 적용 제한	native\art는 logo_plaque 외 적용 금지 (출처: 정리본)
6	2026-09-27	박도원	전 화면 배치 수정	UI.png 기준 픽셀 대조 반영 (출처: 정리본)
7	2026-11-25	박도원	원본, 정리본 통합	원본 기획서 내용 편입, 문체 정리

개요 – 문서 계층



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

현황 – UI 착수 시점의 현 상황

메인 기획으로 핵심 루프와 전투 규칙이 정해진 뒤, 이를 담을 화면을 만드는 단계

있는 것

UI 와이어프레임

팀이 그린 UI.png에 전 화면 배치가 있음

퀘스트 UI 규칙

수락 팝업/2줄 추적창/진행 가능/완료 페이지가 정해져 있음

도원 담당

UI 리소스/UID와 배치 지시를 맡음

없는 것

구현된 화면

.ui 화면과 컨트롤러가 아직 없음

입력표

NPC 상호작용 등 구체 키가 미확정

공통 스타일

창 프레임, 탭, 슬롯 규칙이 문서로 없음

목표 – UI/UX 목표

와이어프레임의 모든 화면을 빠짐없이 만들고 한 가지 스타일로 통일해, 플레이어가 복귀 후에도 진행 위치를 바로 확인하게 함

20종

구현할 .ui 화면

100%

버튼→대응 창 연결

0건

배치 어긋남(영역 대조)

의도 UI가 첫인상과 JRPG 몰입을 좌우

근거 MSW에는 원하는 UI가 없어 직접 만들며, 화면마다 모양이 다르면 불편하다는 팀 지적이 있을 것임

핵심 요소 – UI 핵심 요소

와이어프레임 기준

첨부 이미지가 유일한 기준

공통 컴포넌트

남색 헤더/크림 본문 재사용

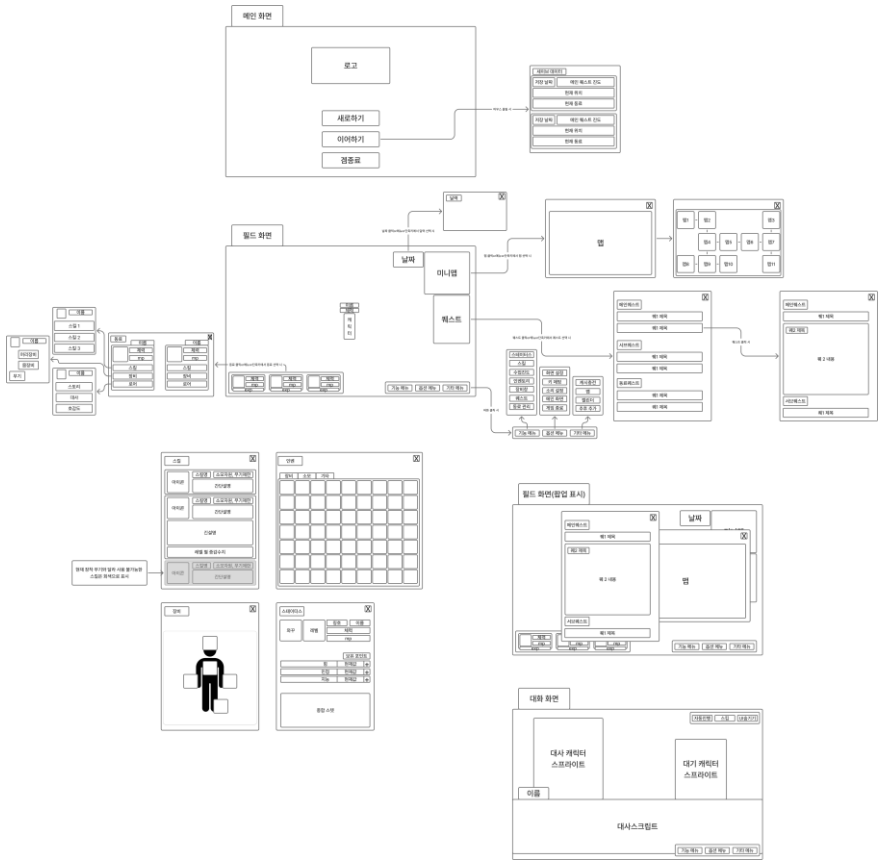
진행 확인

복귀 후 현재 단계가 보임

일관된 조작

드래그/닫기 규칙 통일

화면 구성 – UI 와이어프레임



팀 제공 UI.png — 배치 대조의 기준

좌하단 파티 카드

3인의 이름, HP, MP, EXP를 보여 줌

의도 전투 전 상태를 상시 확인

중앙 하단 비움

캐릭터와 필드 시야를 가리지 않음

화면 구성 – 화면 목록

묶음	화면	이유
진입	TitleUI(새로하기, 이어하기, 종료)	서버 저장 이어하기의 입구
상시	FieldHUD, ToastGroup, PopupGroup	추적창/파티 카드/알림을 항상 띄움
성장	InventoryUI, EquipUI, SkillUI, StatsUI, LessonUI	무기=직업/수업 규칙을 보여 줌
진행	QuestUI, QuestOfferUI, DialogueUI, CompanionUI	퀘스트, 대화, 동료 흐름을 담음
지도/시간	WorldMapUI, CalendarUI	수업 하루 1회를 달력으로 시각화
경제/설정	ShopUI, CashShopUI, SettingsUI	장비는 상점 구매 규칙 때문
전투	BattleUI	전투 세부는 3번 세부 기획서에서 다룸

UI 설계 (원본) – 화면 흐름 와이어프레임 (원본 UI 설계서)

화면	구성 요소
메인	로고, 새로하기, 이어하기, 게임 종료, 세이브 슬롯 3개 (저장 날짜, 레벨, 위치)
필드	미니맵, 날짜, 퀘스트 알림, 파티 상태 3칸, 하단 메뉴 버튼
지도	전체 맵 지역 칸과 현재 위치
퀘스트	메인, 서브, 동료 퀘스트 목록과 상세 내용
스킬, 인벤토리, 장비	스킬 목록과 젬 장착, 격자 인벤토리, 인형 장비 슬롯, 스테이터스
대화	말하는 캐릭터 스프라이트, 대기 캐릭터, 이름, 대사 스크립트, 하단 메뉴

공통 스타일 – 공통 스타일 규칙

탭/슬롯은 프레임 테두리를 침범하지 않게 여백을 둠

지킬 것

남색 헤더 + 크림 본문

창 제목은 중앙, 닫기 X는 우상단 정사각 버튼

드래그 이동

모든 창을 끌어 옮길 수 있음

반투명 통일

스킬창을 기준으로 맞춤

피할 것

임의 해석

'원래 설계'를 이유로 첨부와 다르게 배치 안 함

회색 테두리

창마다 다른 프레임을 쓰지 않음

화면 설계 – 필드 HUD와 퀘스트 UI

2줄 추적창

이름/진척도, X로 숨김

퀘스트 창

진행 가능/완료 페이지

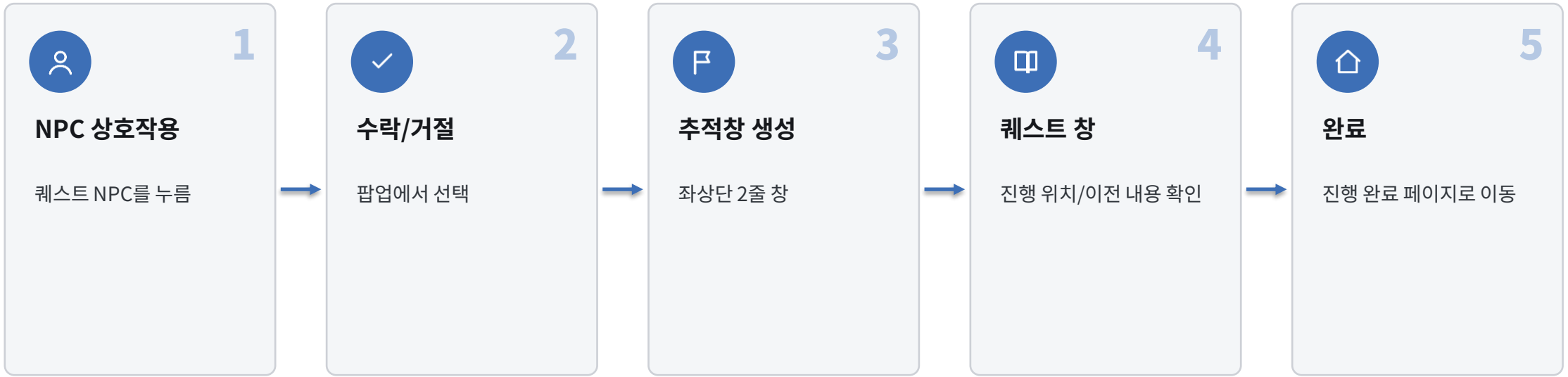
파티 카드

이름, HP, MP, EXP

미니맵

월드 좌표를 점으로 표시

화면 설계 – 퀘스트 UI 흐름



조작/입력 – 조작/입력 규칙

대상	방식	상태
이동	방향키 이동, 몬스터 접촉으로 전투 진입	MSW 기본 조작 유지
NPC 상호작용	키 또는 클릭	미확정이라 확정 질문 목록에 올림
창 조작	제목줄 드래그, 우상단 X	공통 규칙으로 고정
전투 입력	버튼 선택으로 행동 1개	3번 세부 기획서와 연결
이어하기 툴팁	마우스 호버로 저장일, 진도, 위치, 동행자	유저에게는 일부만 표시

작업 계획 – 필요한 작업

1
레퍼런스/규칙
스타일을 문서로 고정

2
공통 리소스
프레임, 탭, 슬롯, 버튼

3
창별 배치
20종 화면 구성

4
컨트롤러
열기, 닫기, 드래그

5
통합 대조
UI.png와 영역 비교

작업 계획 – 완수 방안

1

이미지로 지정

도원이 첨부 이미지로 배치를 지시

UI.png

의도 말보다 이미지가 해석 차이를 줄임

2

AI 배치

Claude/Codex가 .ui와 컨트롤러를 작성

Claude / Codex

3

스크린샷 대조

같은 영역에서 선/간격이 일치하는지 확인

MSW Maker

근거 인게임 확인 없이는 완료 아님

4

완료 기준

버튼 100%가 대응 창을 열고 드래그/닫기가 동작

도원 승인

작업 계획 – 리스크와 대응

⚠ 해석 차이로 배치 수정이 반복될 수 있음	→ 🛡 영역별 기준선 비교를 검증 절차에 넣을 예정
⚠ 저장 시스템이 늦어져 이어하기가 비어 있을 수 있음	→ 🛡 슬롯 1개 플레이스홀더로 먼저 표시
⚠ 맵이 map01뿐이라 지도/맵 선택이 비어 보일 수 있음	→ 🛡 미개방 맵은 회색 처리