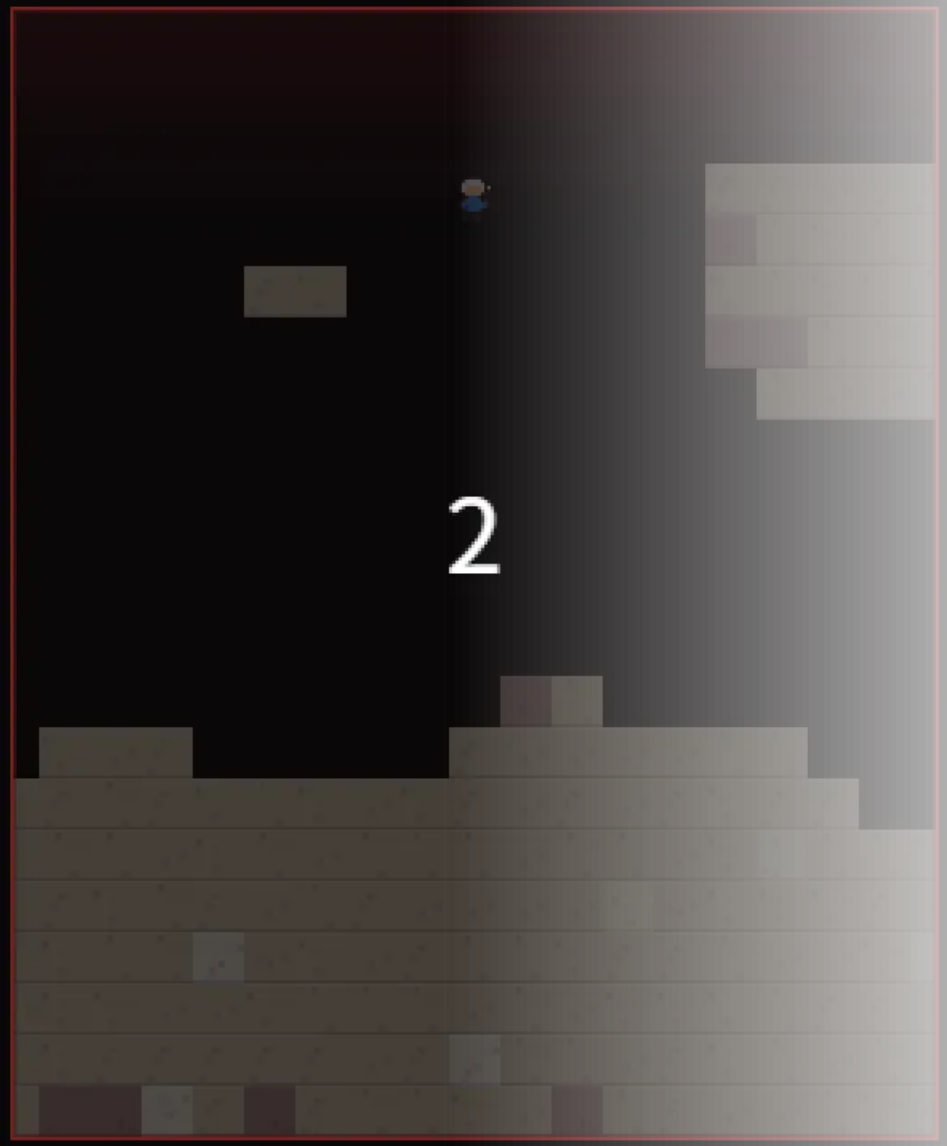


개인 프로젝트

디퍼 (Deeper)
세부 기획서 / UI, 조작, 연출

3분할 HUD, 홀드 조작, 위험 연출, 한 판의 흐름

문서 최초 작성	문서 최종 수정
20260807	20260807
박도원	박도원

목차

개요 - 2P

1. 목차
2. 로그
3. 문서 계층

현황 - 5P

1. 착수 시점 현황

목표 - 6P

1. 파트 목표

핵심 요소 - 7P

1. 핵심 요소

UI/UX - 8P

1. 화면 레이아웃

연출 - 9P

1. 압사 경고 3단계
2. 레벨업 연출

조작/입력 - 11P

1. 입력 규칙

유저 생애 - 12P

1. 한 판의 흐름

UI/UX - 13P

1. 리스크와 대응

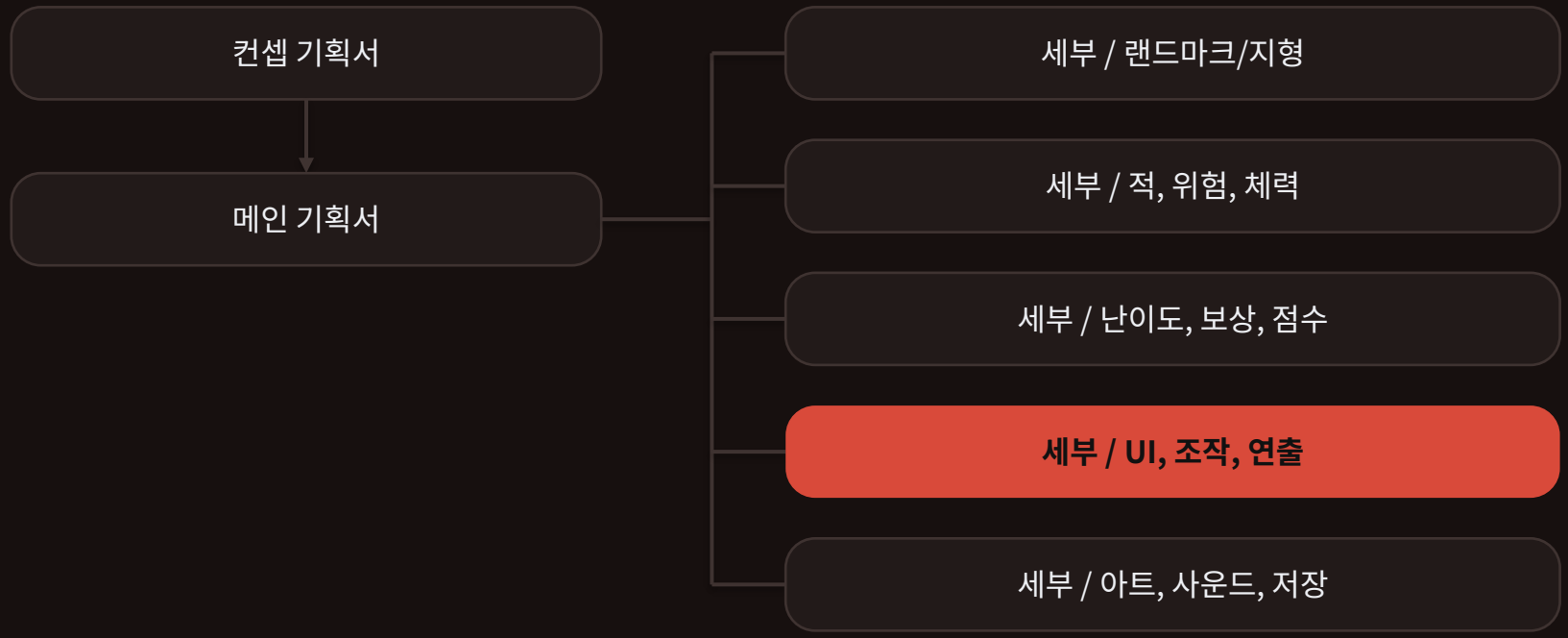
작업 계획 - 14P

1. 작업과 완수 방안

개요 – 로그

순번	작성일	작성자	작성 내용	비고
1	2026-08-07	박도원	UI/입력 설계	HUD 좌표/입력 규칙/경고 연출 확정
2	2026-08-07	박도원	UI/입력 구현	3분할 HUD, 미니맵, 키보드 입력을 게임에 반영
3				
4				
5				
6				

개요 – 문서 계층



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

현황 – 착수 시점 현황

핵심 메카닉스와 수치는 정해졌고 화면과 입력은 없는 상태임.

있는 것

논리 해상도 640x360, 참고 화면 1장

의도 레이아웃 기준이 됨.

근거 01 컨셉 비주얼.

없는 것

좌표 확정 HUD, 입력 규칙, 경고/레벨업 연출

의도 좌표까지 확정해야 함.

근거 AI 구현 전제.

제약

정수배 확대, 외부 이미지/폰트 없음

의도 픽셀 정렬을 지킴.

근거 단일 HTML 방침.

목표 – 파트 목표

카메라를 못 이긴다는 압박을 읽고 반응할 수 있게 보여 주고, 3키 조작으로 모든 행동을 끝냄.

3키

← → ↓ 조작

3단계

압사 경고

0.6초

레벨업 슬로우

의도 정보는 한눈에, 조작은 실수 없이 만들려 함.

근거 아래가 목표 방향이라 아래 입력을 우선함.

핵심 요소

3분할 HUD

좌 심도/맵, 중앙 뷰포트, 우 상태

의도 시선 분리.

근거 참고 화면.

홀드 조작

누르면 채굴, 떼면 취소

의도 커밋 강제.

근거 입력 버퍼 없음.

붉은 경고

비네트에서 점멸까지 단계화

의도 반응 시간.

근거 4/2타일 기준.

짧은 한 판

R 한 번으로 새 시드 재시작

의도 반복 동기.

근거 엔드리스 재도전.

UI/UX – 화면 레이아웃

영역	좌표(px)	내용
좌측 패널	0,0 / 152x360	심도(큰 값)/최고 기록/미니맵 96x252
뷰포트	160,4 / 288x352	18x22 타일, 붉은 1px 테두리
우측 패널	456,0 / 184x360	하트 3, 드릴 Lv/코어 게이지, 발견 기록 5개
미니맵	셀 4x4px	위 15타일~아래 48타일, 카메라 선은 고정 높이

연출 – 압사 경고 3단계

1

CAUTION

상단 4타일 미만, 붉은 그라데이션 최대 0.25

비네트

의도 예고.

근거 alpha 0→0.25.

2

DANGER

2타일 미만, 6Hz 전체 점멸

점멸 + 경고음 4Hz

의도 임박.

근거 압사 위험 문구.

3

DEAD

카메라 상단 위로 나가면 즉사

정수 타일 판정

의도 명확한 판정.

근거 압사 시 1프레임 납작 연출.

연출 – 레벨업 연출

1

플래시

백색 0.15초

alpha 0.6→0

의도 순간 강조.

근거 보상 체감.

2

슬로우

0.6초간 시간 ×0.35, 카메라 포함

timeScale

의도 온전한 보상.

근거 카메라도 느려져야 함.

3

링/텍스트

링 파티클 12개, DRILL Lv.N 1.2초

파티클

의도 상태 인지.

근거 SFX 동반.

조작/입력 – 입력 규칙

입력	동작	규칙
← → ↓ / A D S	이동/채굴 (홀드)	좌우 동시면 나중 입력, 아래 동시면 아래 우선
터치 3구역	왼쪽 35% / 아래 30% / 오른쪽 35%	마지막 터치 기준, 첫 3초 힌트 표시
P / Esc	일시정지	카메라 포함 전체 정지
R / M / Space	재시작 / 음소거 / 시작	R은 확인 없이 새 시드

유저 생애 – 한 판의 흐름

1 타이틀

최고 기록과 조작 안내, 배경에 지형 데모

Space/탭

의도 즉시 시작.

근거 설명 화면 없음.

2 카운트다운

2초 카메라 정지, 3, 2, 1, DIG

COUNTDOWN

의도 적응 유예.

근거 첫 지층은 SOFT 위주.

3 플레이

Z1에서 L01/L02가 튜토리얼 역할

PLAYING

의도 말없이 학습.

근거 Lv1로도 진입 가능.

4 게임 오버

사유, 심도, 드릴, 랜드마크 수/점수 표시

R 재시작

의도 재도전.

근거 3초 후 자동 타이틀.

UI/UX – 리스크와 대응

⚠ 빠른 하강 중 심도/경고를 놓칠 수 있음	→ 🛡 경고를 화면 전체 오버레이와 소리로 중복 전달함.
⚠ 슬로우 해제가 일시정지 중 어긋날 수 있음	→ 🛡 게임 시간 기준으로 해제함.
⚠ 터치 3구역이 작은 화면에서 오입력될 수 있음	→ 🛡 구역 힌트를 3초 보이고 실기기에서 확인함.

작업 계획 – 작업과 완수 방안

1

HUD/미니맵

픽셀 폰트 심도, 기록, 게이지 구현

Canvas

의도 정보 전달.

근거 M8.

2

입력

키보드, 터치, 우선순위 구현

이벤트

의도 조작.

근거 M2/M9.

3

연출 확인

경고, 레벨업, 게임 오버 화면 대조

참고 화면

의도 검수.

근거 QA 연출 항목.