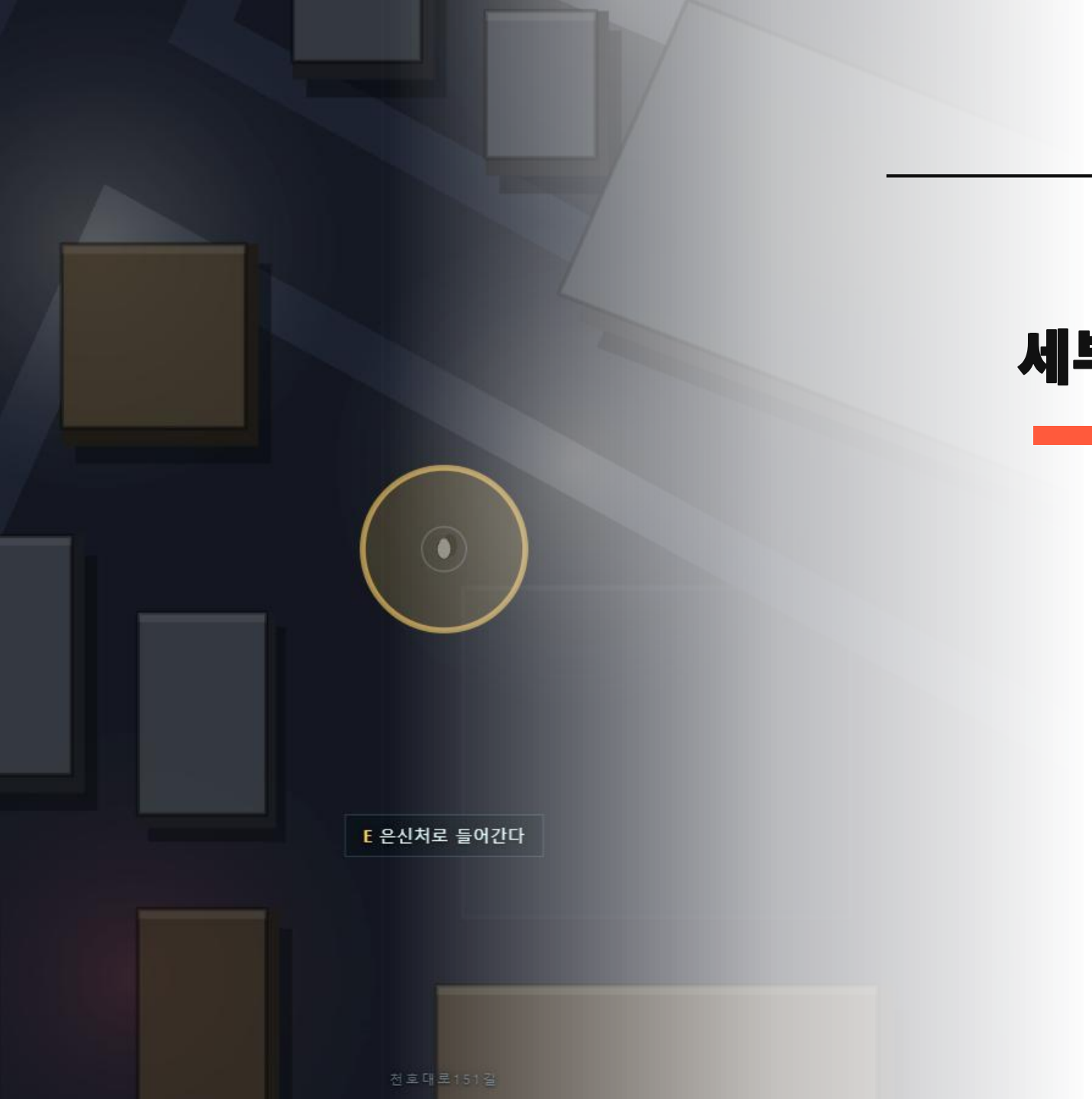


개인 프로젝트

천호: 살과 강철

세부 기획서 / UI, 조작, 유저 생애

HUD / 키 조작 / 튜토리얼 / 엔딩

문서 최초 작성	문서 최종 수정
20260805	20260805
박도원	박도원

목차

개요 – 2P

1. 목차
2. 로그
3. 문서 계층

시작 배경 – 5P

1. 착수 시점 현황

목표 – 6P

1. 파트 목표

핵심 요소 – 7P

1. UX 설계 축

조작 – 8P

1. 키 조작

UI – 9P

1. HUD 구성

유저 생애 – 10P

1. 튜토리얼 7단계
2. 플레이 동선
3. 엔딩 분기

다음 단계 – 13P

1. 필요한 작업
2. 완수 방안

리스크 – 15P

1. 리스크와 대응

개요

로그

순번	작성일	작성자	작성 내용	비고
1	2026-08-05	박도원	UI/튜토리얼 설계 확정	HUD, 키, 튜토리얼 조건 고정
2	2026-08-05	박도원	UI/엔딩 구현	패널, 튜토리얼, 엔딩 2분기 연결
3				
4				
5				
6				

개요

문서 계층



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

시작 배경

착수 시점 현황

있는 것

플레이 규칙

감지 수치, 자세, 운반 규칙

의도 UI가 보여 줄 값이 있음.

근거 메인 기획서.

없는 것/제약

화면 구성

HUD, 패널, 튜토리얼이 없음

의도 공용 패널 하나로 처리함.

근거 showPanel 공용 함수.

입력 제약

키보드+마우스만 지원함

의도 웹 단일 파일 범위를 지킴.

근거 컨셉 플랫폼 결정.

목표

파트 목표



처음 하는 플레이어가 지시만으로 마지막 튜토리얼에 도달하고, 모든 결과 화면에 다음 행동 버튼이 있게 함.

7	9	190px	2
튜토리얼 단계	HUD 구성 요소	미니맵	엔딩

의도 불투명한 감지 규칙을 최소 정보로 투명하게 만듦.

근거 컨셉 리스크: 다중 곱 수치의 체감 불투명.

핵심 요소

UX 설계 축

수치 가시화

노출/수배를 HUD로 표시

의도 그늘 판단을 돕음.

근거 곱셈 규칙 학습.

한 키 한 동작

E 하나로 상호작용 통합

의도 키 학습량을 줄임.

근거 프롬프트가 상황을 알림.

도시에서 학습

튜토리얼도 실제 지도에서 함

의도 규칙을 몸으로 익힘.

근거 수치 조건 chk().

선택을 엔딩에

마지막 선택에 무게를 모음

의도 대가를 서사로 닫음.

근거 엔딩 A/B.

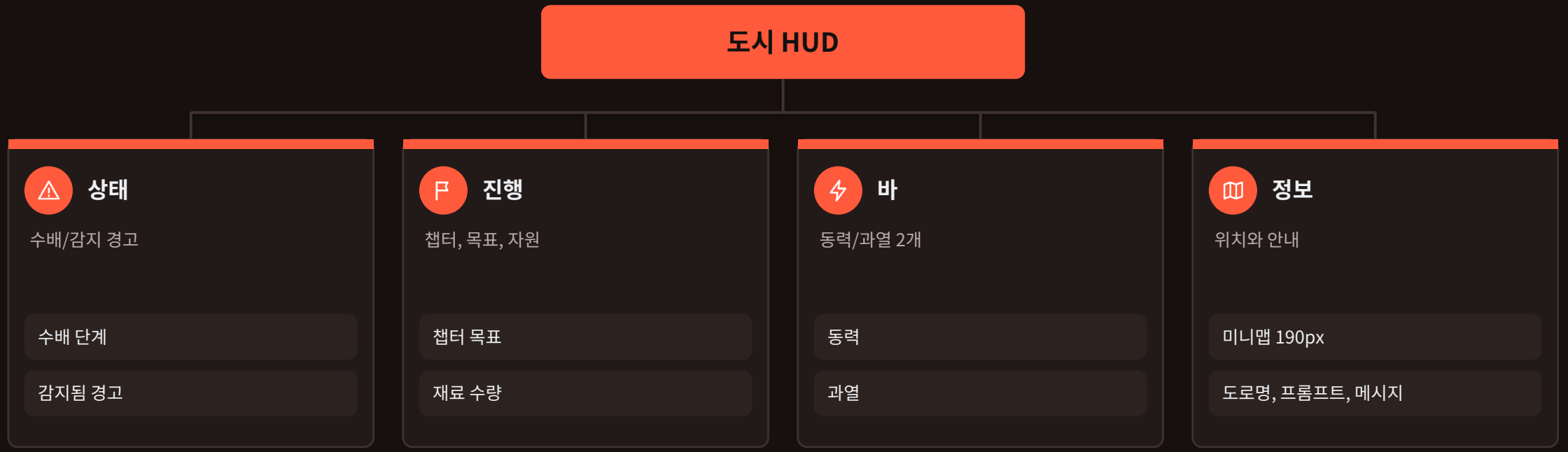
조작

키 조작

키	동작	비고
WASD	이동	기본 보행 2.45m/s
Shift	달리기	소음 반경 15m
Ctrl	은신 보행	소음 반경 3m
E	무력화, 탑승, 지하철, 정거장	길게 누르면 무력화
F	들어올리기/내려놓기	운반 중 노출 ×2.4
M / Tab / V	전체 지도 / 상태/파츠 / 말 걸기	V는 성대 이식 후
Space	은신처 점프	은신처에서만 사용

UI

HUD 구성


도시 HUD
상태
수배/감지 경고
수배 단계
감지된 경고
진행
챕터, 목표, 자원
챕터 목표
재료 수량
바
동력/과열 2개
동력
과열
정보
위치와 안내
미니맵 190px
도로명, 프롬프트, 메시지

유저 생애

튜토리얼 7단계

1

걷기/달리기

20m, 10m

의도 속도/소음 차이를 체감시킴.

근거 자세 3종.

2

은신/엄폐

7m, 엄폐 60% ↑ 빛 35% ↓

의도 수치 읽기를 가르침.

근거 감지 곱셈.

3

지도/지하철

M키, 출구 이용

의도 탈출 수단을 알림.

근거 지하철 잠적.

4

은신처 입장

남은 단계 건너뛰고 브리핑

의도 막힘을 방지함.

근거 출구 못 찾을 위험.

유저 생애

플레이 동선

1 인트로

슬라이드 5장

의도 세계관/규칙을 먼저 줌.

근거 한 줄 컨셉.

2 튜토리얼

도시 실습 7단계

의도 조작을 익힘.

근거 도시에서 학습.

3 1~7장

장당 2~3분(제안값)

의도 짧은 판의 반복임.

근거 총 15~25분 예상.

4 엔딩

살/강철 선택

의도 대가를 선택으로 닫음.

근거 최종 선택.

5 계속 배회

엔딩 후 자유 이동

의도 여운을 남김.

근거 추가 콘텐츠는 미정.

유저 생애

엔딩 분기

ENDING A / 살

인간이 됨

행위를 이해하게 됨

의도 대가를 받아들임.

근거 7조직 이식 후.

ENDING B / 강철

기계로 남음

대상을 돌려보냄

의도 정체성을 지킴.

근거 7조직 이식 후.

다음 단계

필요한 작업

1

HUD

9개 요소 배치

2

패널

공용 템플릿

3

튜토리얼

조건 함수 7개

4

엔딩

텍스트 2종/통계

다음 단계

완수 방안

1

TUT 배열

chk() 조건으로 순차 진행

JS

의도 학습을 자동화함.

근거 수치 조건 함수.

2

showPanel

결과 화면을 공용 함수로

DOM 패널

의도 버튼 누락을 막음.

근거 모든 화면에 다음 행동.

3

신규 기준 시험

지시만으로 끝까지 진행

브라우저

의도 막힘 지점을 찾음.

근거 리스크: 출구 못 찾음.

리스크

리스크와 대응

지하철 출구를 못 찾아 튜토리얼이 막힐 수 있음	은신처 입장 시 남은 단계를 건너뛰게 함.
엔딩 후 할 일이 없음	계속 배회 선택지를 두고 이후 콘텐츠는 미정으로 둠.
HUD가 화면을 가릴 수 있음	미니맵 190px 등 크기를 고정하고 시험 후 조정함.