

개인 프로젝트

홍부전 (소설->게임)

세부 기획서 / UI, 조작, 설정

화면 구획 / 입력 모드 / 접근성 / 한국어 문안

문서 최초 작성	문서 최종 수정
20260804	20260805
박도원	박도원

목차

개요 – 2P

1. 목차
2. 로그
3. 문서 계층

현 상황 – 5P

1. 메인 확정 직후

세부 목표 – 6P

1. UI/조작 목표

핵심 요소 – 7P

1. UI/조작의 4요소

화면 구획 – 8P

1. 화면 구획과 색

조작/입력 – 9P

1. 입력 모드별 키

접근성 – 10P

1. 톱질 입력 / 일반과 감소 모드

저장, 설정, 현지화 – 11P

1. 설정, 저장, 현지화 방침

리스크 – 12P

1. UI/입력 리스크

필요한 작업 – 13P

1. UI/조작 작업

완수 방안 – 14P

1. 완수 방안

개요 – 로그

순번	작성일	작성자	작성 내용	비고
1	2026-08-04	박도원	Ver 0.3 작성	구획, 입력, 접근성 설계
2	2026-08-04	박도원	화면 구현	상태 로직과 함께 HUD/입력 작성
3	2026-08-04	박도원	화면 수정	입력, 가시성, 반응 문구 중첩 수정
4	2026-08-05	박도원	단일 파일 확인	교부본 제목/걷기 확인, 파트 완료
5				
6				

개요 – 문서 계층



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

현 상황 – 메인 확정 직후

있는 것

상태 규칙/핵심 루프, 구역, 작업 데이터

근거 메인 단계 결과

미술 방향

한지, 먹선, 오방색 민화 수묵

제약

외부 이미지/웹폰트 없이 도형과 시스템 글꼴만 사용

세부 목표 – UI/조작 목표

수치를 읽지 않아도 상태가 장면에서 보이고, 어떤 입력도 정보를 가리지 않는 화면을 만듦.

1280×800

기준, 최소 1024×640

100/125%

문안 크기 전환

0건

문구 중첩 목표

의도 생활경영의 판단 근거를 화면 안에 모두 두려 함.

근거 구현 초기에 반응 문구가 대상과 겹치기 쉬울 것으로 예상됨.

핵심 요소 – UI/조작의 4요소

정보 배치

상단 HUD, 플레이, 반응 띠/목표를 구획

의도 비용과 결과가 다른 자리를 차지하게 함

입력 구분

모드별 입력을 분리하고 선택/확정을 구분

의도 걷는 중 입력이 거래로 번지지 않게 함

접근성

문안 125%/움직임 감소/색 외 표지 병기

의도 색맹/작은 화면에서도 읽히게 함

한국어 문안

HUD 6자, 대사 28자 이내로 제한

의도 1024×640에서 넘치지 않게 함

화면 구획 – 화면 구획과 색

영역	값	역할
상단 HUD	높이 72	자원/굶은 날 상주 (7항목)
플레이 영역	y 76~716	이동/대상
반응 띠	y 624~688	순간 결과 문구 전용
목표 영역	y 720~776	오늘의 목표 한 줄
팔레트	한지 #F2EDE1 / 먹 #2B2622	청, 적, 황, 회록으로 기능 구분

조작/입력 – 입력 모드별 키

모드	키	동작
걷기	방향키/WASD	이동, 화면 가장자리로 구역 이동
작업/문	Z 또는 Space	지점 앞에서 실행
장	↑ ↓ / Z / Esc/X	고르기, 확정, 닫기
제비	Z / X/Esc	구조 / 지나침 확정
톱질	←→ 교대 6회	움직임 감소 시 확인키 3회
설정	T / M	문안 크기 / 움직임 줄이기

접근성 – 톱질 입력 / 일반과 감소 모드

일반 모드

좌우 교대 6회

톱이 부부 사이를 왕복하며 틀린 방향은 진행하지 않음

움직임 감소

확인키 3회

같은 비용으로 같은 박을 열고, OS 선호를 초기값으로 읽음

저장, 설정, 현지화 – 설정, 저장, 현지화 방침

항목	방침	이유
언어	한국어 단일, 전 문안을 strings.ko.js에 모음	교체 가능성만 남기고 번역은 범위 밖
저장	저장/이어하기 없음, 재시작만	10~30분 단판이라 불필요
설정	T 문안 크기, M 움직임 줄이기, 소리 켜기/끄기	접근성 스위치를 최소 키로 둠
글꼴	시스템 한글 산세리프, 본문 15px 이상	웹폰트가 5MB/3초 예산을 깎음
핵심 용어	'염치'를 신용/평판으로 바꾸지 않음	원작 개념을 근사어로 대체하지 않기 위함

리스크 – UI/입력 리스크

⚠ 제비 화면의 Esc가 취소로 오인될 수 있음	→ 🛡 입력 전에 결과를 명시하는 안내를 둘 예정임
⚠ 반응 문구가 대상과 겹쳐 비용을 가릴 수 있음	→ 🛡 반응 띠 전용 구획과 최소 화면 캡처 검사를 둠
⚠ HUD 형상 아이콘이 구현 범위에서 빠질 수 있음	→ 🛡 미완료로 기록하고 숫자 병기로 대체함

필요한 작업 – UI/조작 작업

1

화면 구획

HUD/반응 띠 배치

2

입력 모드

걷기, 장, 제비, 톱질, 막간

3

문안 관리

한국어 문안 한곳 집약

4

접근성/검수

125%/움직임 감소 캡처

완수 방안

1

구획 연결

화면 구획과 상태별 문구부터 연결함

Phaser

의도 비용 표시를 가장 먼저 확정함

2

모드 입력

모드마다 키 처리를 분리함

play.js

근거 Esc 동작 차이

3

중첩 검사

최소 화면, 확대, 움직임 감소에서 캡처로 확인함

Puppeteer

근거 문구 중첩이 반복될 수 있음

4

단일 파일 확인

단일 HTML에서도 제목/걷기가 동작해야 완료

bundle 스크립트