

개인 프로젝트

온리 업: 자오
세부 기획서 / UI/유저 생애

HUD, 화면 흐름, 온보딩, 저장

문서 최초 작성	문서 최종 수정
20260804	20260804
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 흐름
2. HUD 구성
3. 오버레이 화면 명세

유저 생애 – 11P

1. 유저 생애 루프

저장/설정 – 12P

1. 저장, 설정, 현지화

UI/UX – 13P

1. 리스크와 대응

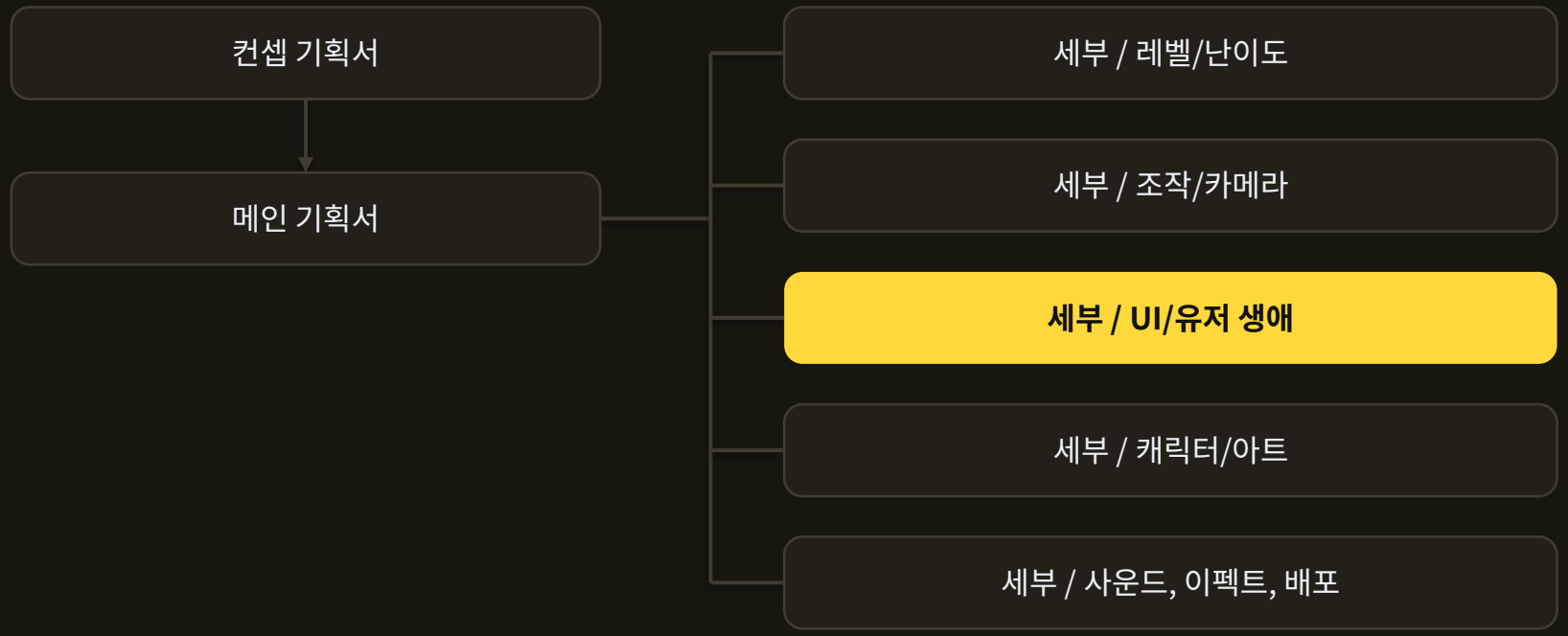
작업 계획 – 14P

1. 필요한 작업
2. 완수 방안

개요 – 로그

순번	작성일	작성자	작성 내용	비고
1	2026-08-04	박도원	UI 명세 확정	화면, HUD, 저장 키 확정
2	2026-08-04	박도원	UI 반영	index.html 최종 수정까지 진행
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

받은 것

게임 상태

고도, 추락, 최고 기록 변수 존재

색 규칙

노랑, 시안, 마젠타 3색 확정

없는 것

화면

타이틀, 일시정지, 클리어 없음

안내

조작 설명과 규칙 문구 없음

목표 – 파트 목표

처음 켜도 10초 안에 규칙을 이해하고 고도 진행을 한눈에 보게 함.

3개	4칸	2개
오버레이 화면	규칙 안내	저장 키

의도 설명서 없이 즉시 플레이하는 웹 프로토임.

근거 브라우저 단일 HTML 공유.

핵심 요소

고도 게이지

좌측 세로 게이지

의도 진행 시각화.

근거 고도 척도.

규칙 4칸

타이틀의 조작 안내

의도 온보딩.

근거 튜토리얼 없음.

피드백

토스트/비네트

의도 추락 인지.

근거 손실감.

기록 저장

최고 고도 보존

의도 재도전 동기.

근거 아웃게임 루프.

UI/UX – 화면 흐름

1

타이틀

규칙 안내/시작

의도 진입.

근거 규칙 4칸.

2

플레이

HUD 표시

의도 진행.

근거 고도 중심.

3

일시정지

ESC/포커스 상실

의도 중단.

근거 실수 방지.

4

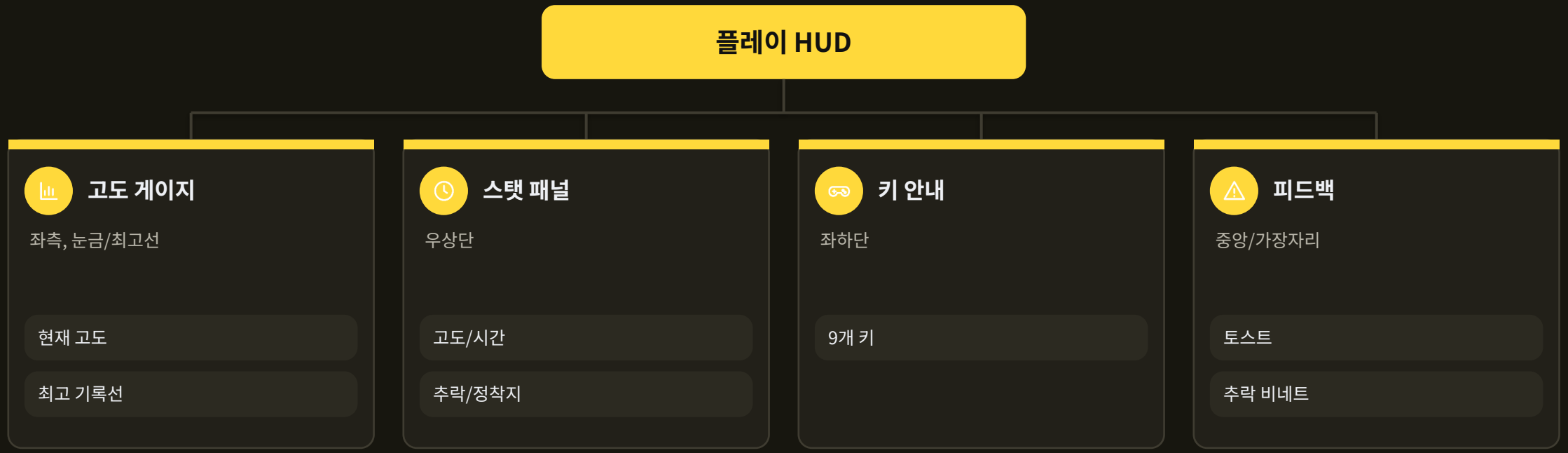
클리어

결과 카드

의도 엔딩.

근거 정점 도달.

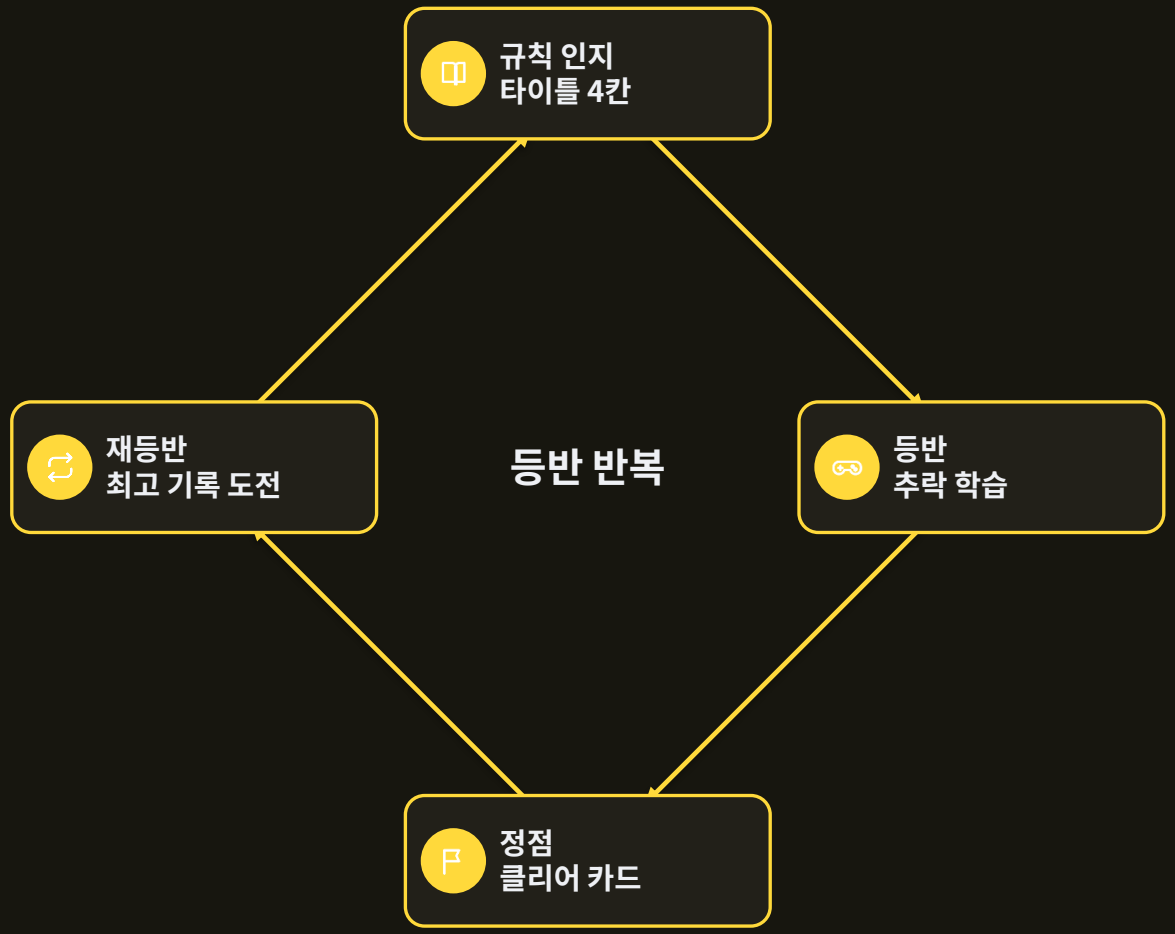
UI/UX – HUD 구성


플레이 HUD
고도 게이지
좌측, 눈금/최고선
현재 고도
최고 기록선
스탯 패널
우상단
고도/시간
추락/정착지
키 안내
좌하단
9개 키
피드백
중앙/가장자리
토스트
추락 비네트

UI/UX – 오버레이 화면 명세

화면	표시	버튼
타이틀	규칙 4칸, 세계관 문구	등반 시작 / 어시스트
일시정지	현재, 최고, 추락	계속 / 어시스트 / 처음부터
클리어	시간, 추락, 고도	다시 등반

유저 생애 – 유저 생애 루프



플레이 시간

1회 완주 시간을 기록으로 노출

의도 단축 도전 유도.

근거 클리어 카드.

엔딩

정점 도달과 결과 카드로 종료

의도 성취 마무리.

근거 서사 없음.

저장/설정 – 저장, 설정, 현지화

항목	규칙	이유
ouz_best	최고 고도 실수 저장	재도전 기록
ouz_assist	어시스트 '1'/'0'	설정 유지
설정 화면	없음, 버튼으로 대체	프로토 범위
언어	한국어 단일	현지화 범위 제외
재화/보상	해당 없음	기록 외 성장 없음

UI/UX – 리스크와 대응

⚠ 타이틀의 '바닥까지 떨어진다' 문구와 규칙이 어긋남	→ 규칙 문구를 어시스트 OFF 동작에 맞춰 정리할 예정임.
⚠ 모바일/터치 입력을 지원하지 못함	→ 키보드/마우스 전용으로 범위를 한정할 예정임.
⚠ 창 포커스 상실 때 입력이 눌린 채 남음	→ blur 시 입력 초기화와 일시정지를 둘 예정임.

작업 계획 – 필요한 작업

1

HTML 오버레이

3개 화면 마크업

의도 화면 구성.

근거 화면 명세.

2

HUD 갱신

고도/기록 바인딩

의도 실시간 표시.

근거 HUD 구성.

3

저장

localStorage 2키

의도 기록 유지.

근거 저장 규칙.

작업 계획 – 완수 방안

1

마크업/CSS

색 3종 변수화

index.html

의도 일관성.

근거 팔레트.

2

상태 전환

화면 표시 토글

game.js

의도 흐름 구현.

근거 상태 머신.

3

점검

새로고침 후 저장 확인

브라우저

의도 완료 기준.

근거 저장 규칙.