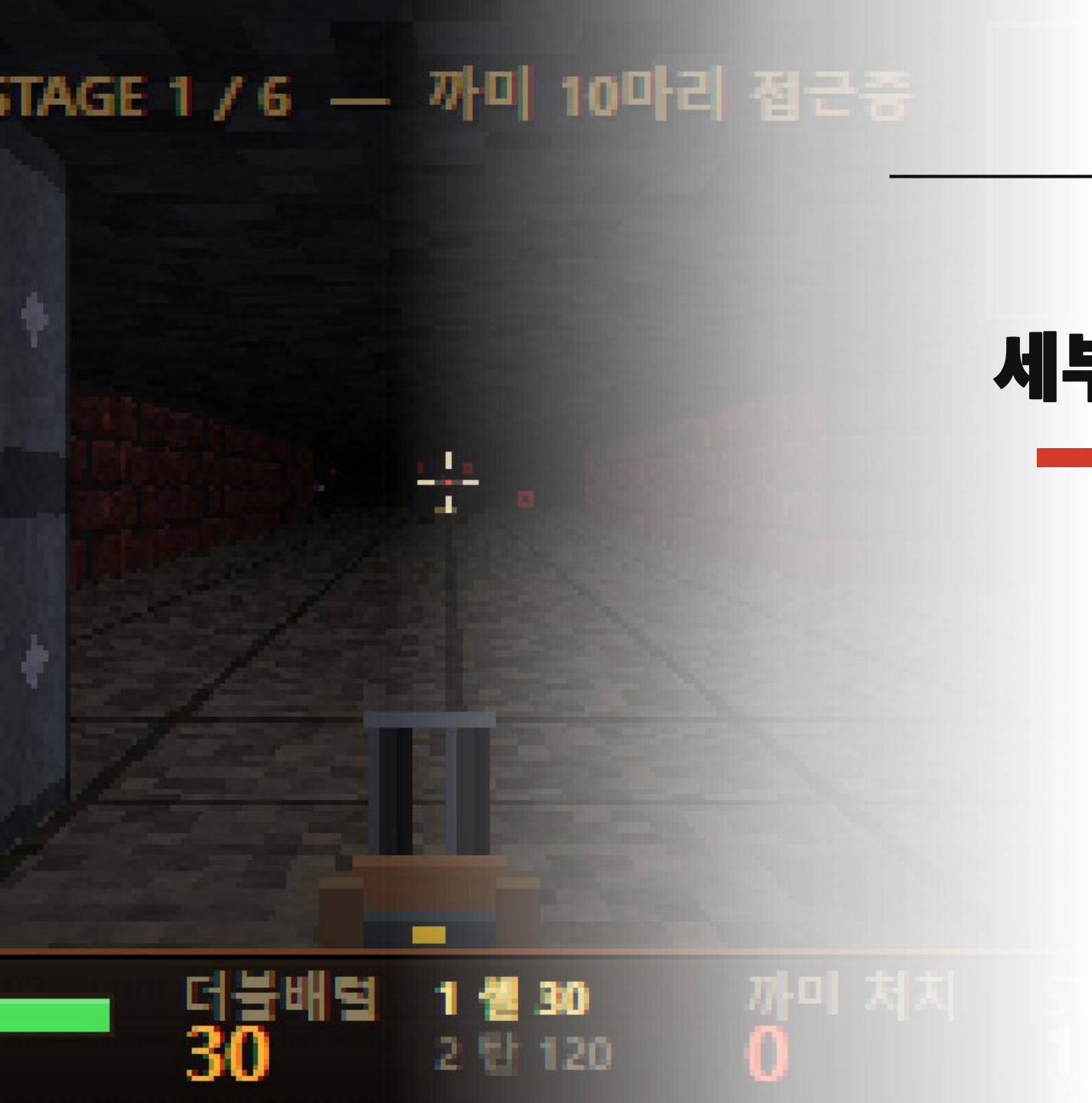


개인 프로젝트

까미의 모험 / 까미 둠
세부 기획서 / 모험 빌드/UX

주사위/아이템, 생선 보상, 조작, UI, 유저 흐름

문서 최초 작성	문서 최종 수정
20260803	20260803
박도원	박도원

목차

개요 – 2P

1. 목차
2. 로그
3. 문서 계층

현황 – 5P

1. 착수 시점의 현황

목표 – 6P

1. 파트 목표

핵심 요소 – 7P

1. 파트 핵심 요소

빌드 데이터 – 8P

1. 주사위 4종 (각 6면)
2. 아이템 선택지 7개
3. 빌드 결정 흐름

유저 흐름 – 11P

1. 유저 생애

UI/조작 – 12P

1. UI/조작 구성

보상/설정 – 13P

1. 보상과 설정 범위
2. 리스크

작업 계획 – 15P

1. 필요한 작업
2. 완수 방안

개요 – 로그

순번	작성일	작성자	작성 내용	비고
1	2026-08-03	박도원	Ver 0.1 작성	빌드/UX 초안
2	2026-08-03	박도원	빌드 데이터 확정	주사위/아이템
3	2026-08-03	박도원	빌드/UI 반영 완료	index.html 최종 수정
4				
5				
6				

개요 – 문서 계층



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

현황 – 착수 시점의 현황

코어 이동/샷건 수치는 메인에서 확정된 상태임.

확정된 것

능력 변수

baseBuffs 17개 변수에 가감하는 구조

흐름

타이틀→장비 선택→스테이지 1~3

정할 것

빌드 데이터

주사위 4종 x 6면과 아이템 6종

UI/조작

HUD, 키/터치 입력, 오버레이

목표 – 파트 목표

매 판 다른 빌드로 재도전 동기를 만들고, 최소한의 UI로 누구나 바로 시작하게 함.

28	7	10
주사위 면(4종 x 6면)	아이템 선택지(없음 포함)	합성 효과음

의도 3스테이지뿐인 짧은 런에 반복 재미를 더함.

근거 고정 직업은 반복 재미가 작아 택하지 않음(추정).

핵심 요소 – 파트 핵심 요소

종류는 선택, 면은 운

선택과 우연의 혼합

의도 빌드 차이

생선 수집

점수, 자석, 배수로 이어짐

의도 탐색 보상

관대한 조작

키/터치 모두 지원

의도 폭넓은 캐주얼

최소 UI

하트, 생선, 장비만 표시

의도 화면 가독성

빌드 데이터 – 주사위 4종 (각 6면)

주사위	성격	면 효과(요약)
불꽃	화력	장전 x0.6 / 산탄 14 / 폭발 / 관통 / 반동 x0.3 / 산탄+3
물결	생존	하트+2 / 보호막 2 / 무적 x2 / 부활 1 / 하트+1 보호막 1 / 하트+1 무적 x1.6
바람	기동	속도 x1.3 / 공중 점프+1 / 점프 x1.2 / 밟기 x1.6 / 활공 / 속도 x1.15 점프 x1.1
황금	행운	자석 140 / 생선 x2 / 시작 생선+5 / 자석 100 생선 x2 / 생선 x3 / 올스탯 소폭

빌드 데이터 – 아이템 선택지 7개

아이템	효과	아이템	효과
선택 안 함	없음	작은 자석	자석 95
낡은 배낭	하트 +1	폭발 탄환	명중 시 폭발
바람의 신발	속도 x1.2	깃털 부적	공중 점프 +1
안전모	보호막 1(스테이지마다)		

빌드 데이터 – 빌드 결정 흐름

재굴림 무제한은 원하는 면 반복이 가능해 1회 제한을 대안으로 둠.

1

주사위 선택

4종 중 1개

2

굴림

면이 14회 돌며 소리 상승

의도 기대감 연출

3

아이템 선택

6종 또는 없음

4

합산

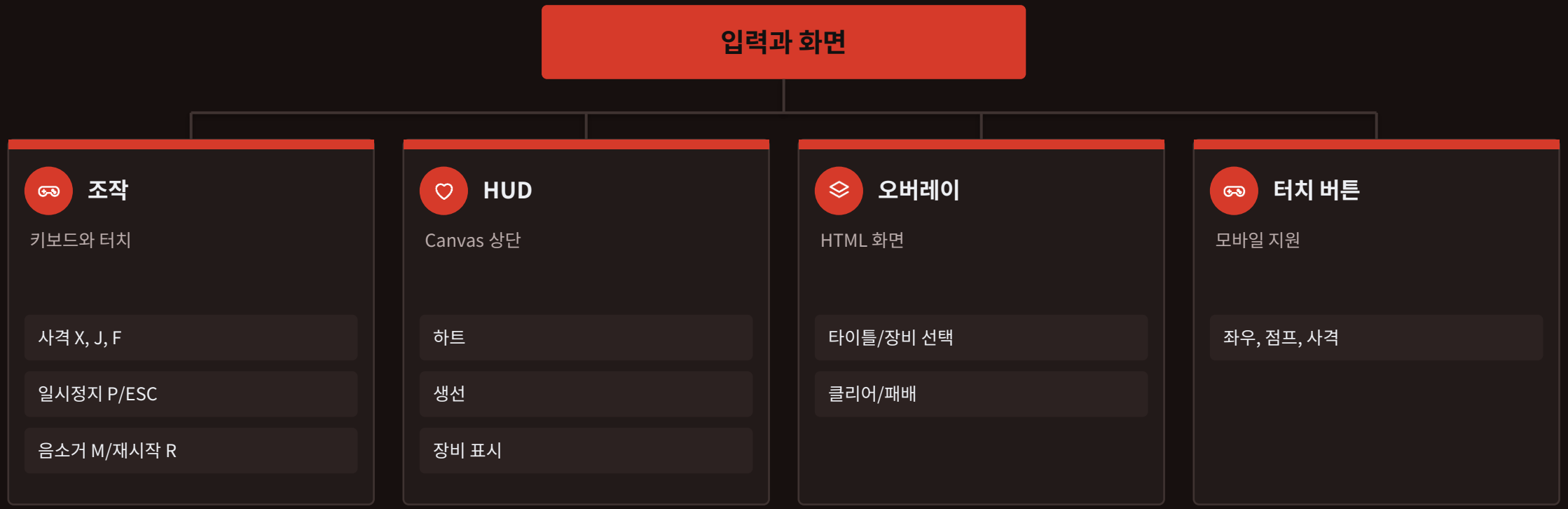
startRun에서 가감

유저 흐름 – 유저 생애

저장 데이터가 없어 한 번의 접속이 한 런임.



UI/조작 – UI/조작 구성


입력과 화면
조작
키보드와 터치
사격 X, J, F
일시정지 P/ESC
음소거 M/재시작 R
HUD
Canvas 상단
하트
생선
장비 표시
오버레이
HTML 화면
타이틀/장비 선택
클리어/패배
터치 버튼
모바일 지원
좌우, 점프, 사격

보상/설정 – 보상과 설정 범위

항목	방식	이유
생선(재화)	목표 = 수 x 배수 + 시작 보너스	점수 외 영구 이득이 없음
저장	없음	단일 런이라 필요 없음
설정	음소거 토글(M)만	최소 기능으로 충분함
현지화	한국어 단일	~해요체로 친근한 어조를 유지함
네트워크	해당 없음	오프라인 단일 HTML

보상/설정 – 리스크

⚠ 황금 주사위가 점수 외 이득이 없음	→ 🛡 생선 보상을 능력과 연결하는 안을 검토함
⚠ 조합 28개의 밸런스가 미검증임	→ 🛡 조합별 한 번씩 시작해 적용을 확인함
⚠ Space가 오버레이 확인 키와 겹침	→ 🛡 play 상태가 아닐 때만 동작하게 함

작업 계획 – 필요한 작업

빌드 데이터

주사위/아이템 배열 확정

UI 생성

카드 자동 생성

터치 입력

좌우, 점프, 사격 버튼

효과음

굴림, 점프, 피격 등

작업 계획 – 완수 방안

1

데이터 정의

능력 변수와 배열

2

선택 UI

굴림 연출 연결

3

조합 테스트

28개 + 아이템 시작 확인

4

입력 점검

키/터치 동작 확인