

개인 프로젝트

까미의 모험 / 까미 둠

세부 기획서 / 둠 연출, UI, 엔딩

타격 피드백, HUD, 조작, 엔딩 컷씬

문서 최초 작성	문서 최종 수정
20260804	20260804
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

연출 – 8P

1. 피드백 연출
2. 엔딩 컷씬 흐름

UI/조작 – 10P

1. HUD와 화면 구성
2. 입력 설계

유저 흐름 – 12P

1. 유저 생애와 설정

제작 관리 – 13P

1. 리스크

작업 계획 – 14P

1. 필요한 작업
2. 완수 방안

개요 – 로그

순번	작성일	작성자	작성 내용	비고
1	2026-08-04	박도원	Ver 0.1 작성	연출/UI 초안
2	2026-08-04	박도원	HUD/컷씬 확정	구성과 자막
3	2026-08-04	박도원	연출/UI 반영 완료	kkami-doom.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

전투/웨이브 수치는 정해졌으나 피드백과 화면은 없는 상태임.

확정된 것

전투 규칙

히트스캔, 웨이브, 보스 돌진

해상도

320x200, HUD 28px

정할 것

피드백

사격, 피격, 처치 연출

엔딩

컷씬, 결과, 등급 화면

목표 – 파트 목표

안내문이 약속한 파괴 쾌감을 시청각 피드백으로 구현하고, 보스 처치에서 컷씬과 결과 화면으로 끝맺음.

17	9.2초	3
합성 효과음	엔딩 컷씬 길이	컷씬 자막 구간

의도 과장된 피드백이 둠의 차별점이므로 우선 투자함.

근거 '까미를 쏘면 붉게 터진다'는 안내문의 약속.

핵심 요소 – 파트 핵심 요소

타격 피드백

파티클, 번쩍임, 히트스톱

의도 과장된 쾌감

최소 HUD

체력, 탄약, 미니맵만

의도 시야 확보

보스 경고

돌진 전 경고 표시

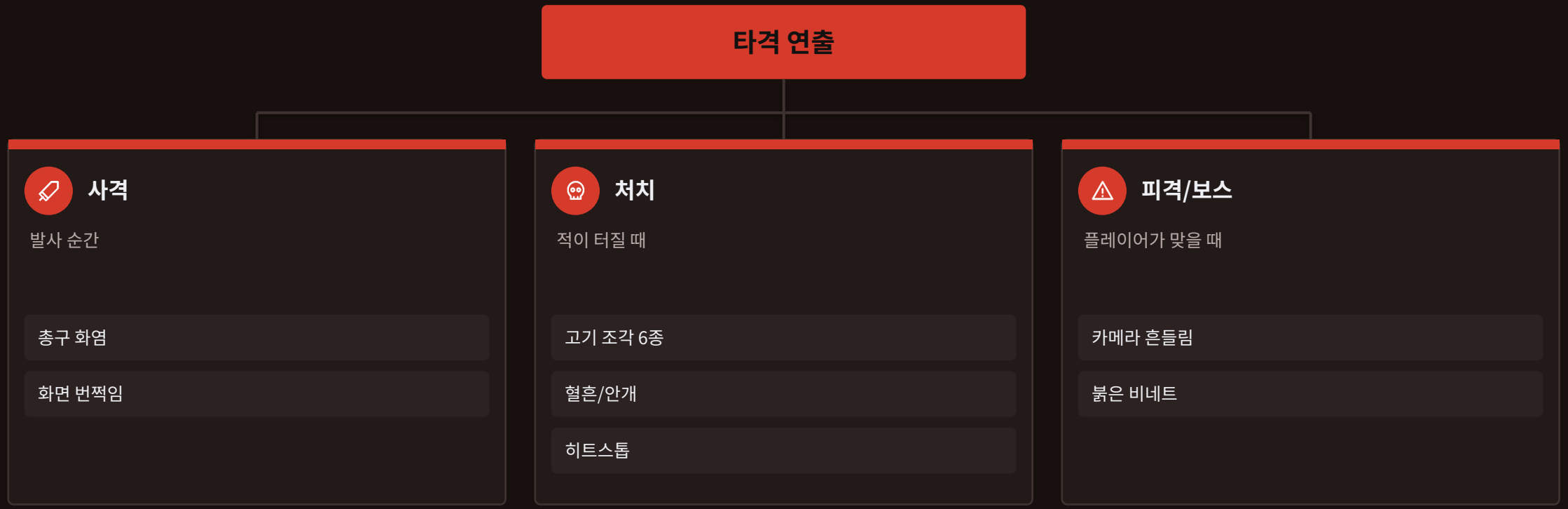
의도 읽고 피하기

엔딩 컷씬

슬로모션/연쇄 폭사/자막

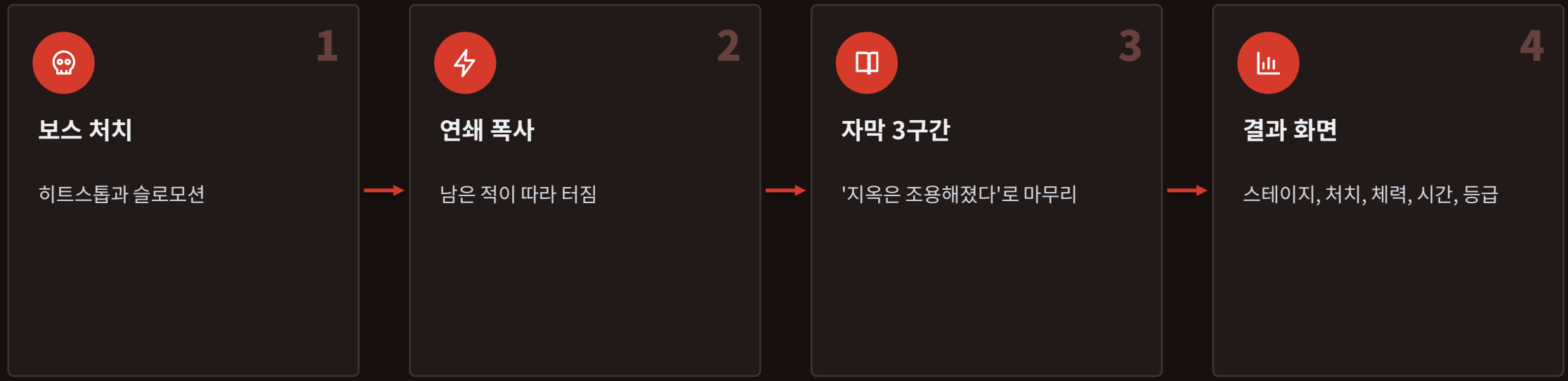
의도 카타르시스

연출 – 피드백 연출

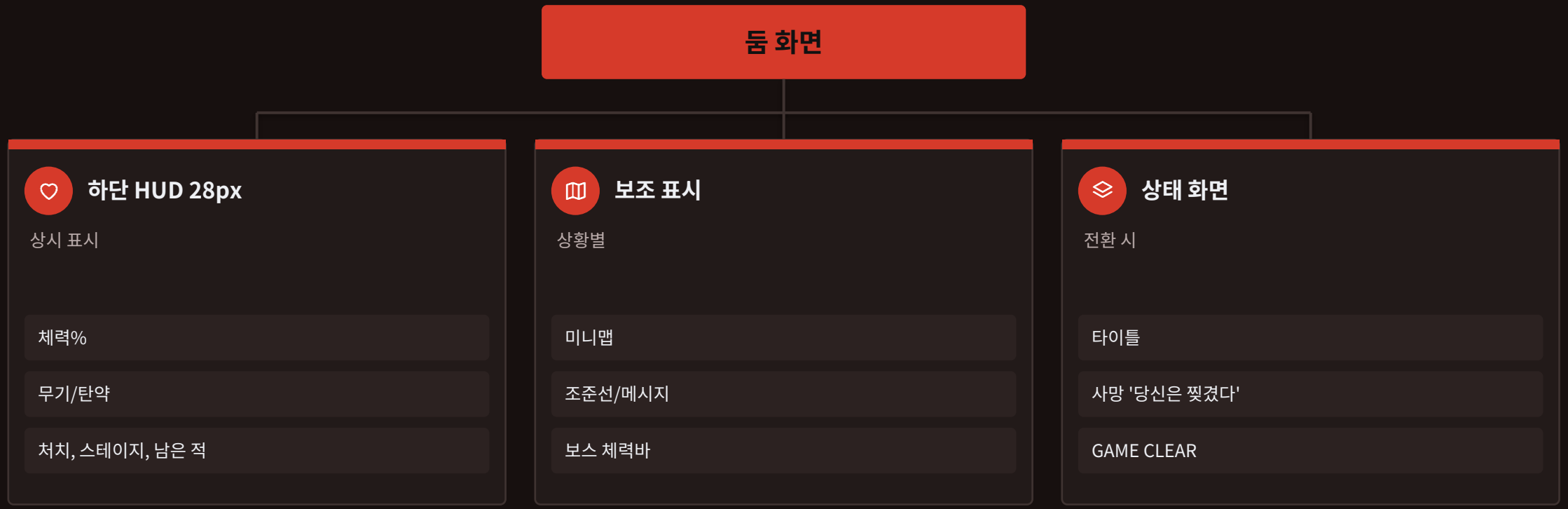

타격 연출
사격
발사 순간
총구 화염
화면 번쩍임
처치
적이 터질 때
고기 조각 6종
혈흔/안개
히트스톱
피격/보스
플레이어가 맞을 때
카메라 흔들림
붉은 비네트

연출 – 엔딩 컷씬 흐름

고어는 파티클/화면 효과 수준의 시스템으로만 다룸.



UI/조작 – HUD와 화면 구성



UI/조작 – 입력 설계

입력	동작	이유
WASD / 방향키	이동, Shift로 1.75배 질주	표준 FPS 조작임
마우스 / 좌우 화살표	회전(감도 0.0026 / 2.6rad/s)	마우스 없이도 가능하게 함
1 / 2	더블배럴 / 체인건 전환	한 번에 전환함
Space, Enter, R	사망/클리어 후 재시작	즉시 재도전을 돕는 흐름임

유저 흐름 – 유저 생애와 설정

항목	방식	이유
시작	타이틀 클릭(마우스 잠금)	별도 튜토리얼 없이 안내문 한 장
진행	6웨이브 → 보스 → 컷씬	플레이 시간이 짧은 단판임
실패	사망 시 즉시 재시작	상태 완전 초기화(혈흔/픽업 포함)
일시정지	없음(ESC는 마우스 해제)	프로토 범위에서 제외함
저장/네트워크	해당 없음	단판 + 오프라인 단일 HTML
언어	한국어	문구와 자막이 한국어 단일임

제작 관리 – 리스크

⚠ 돌진이 이동의 약 4배라 회피가 어려울 수 있음	→ 🛡 예고 시간 0.78초를 늘리는 안을 검토함
⚠ 일시정지가 없어 마우스 해제 시 혼란스러움	→ 🛡 후속 과제로 기록함
⚠ 연출이 많아 저해상도에서 시인성이 떨어짐	→ 🛡 흔들림은 최종 확대 때 오프셋으로만 적용함

작업 계획 – 필요한 작업

파티클 시스템

최대 1400개 풀

HUD 그리기

저해상도 Canvas 직접

컷씬 자막

3구간 타이밍

입력 연결

키/마우스 이벤트

작업 계획 – 완수 방안

1

피드백 구현

사격, 피격, 처치

2

HUD 구현

정보 우선순위 정렬

3

컷씬 구현

보스 처치 후 진입

4

플레이 확인

사망, 재시작, 클리어