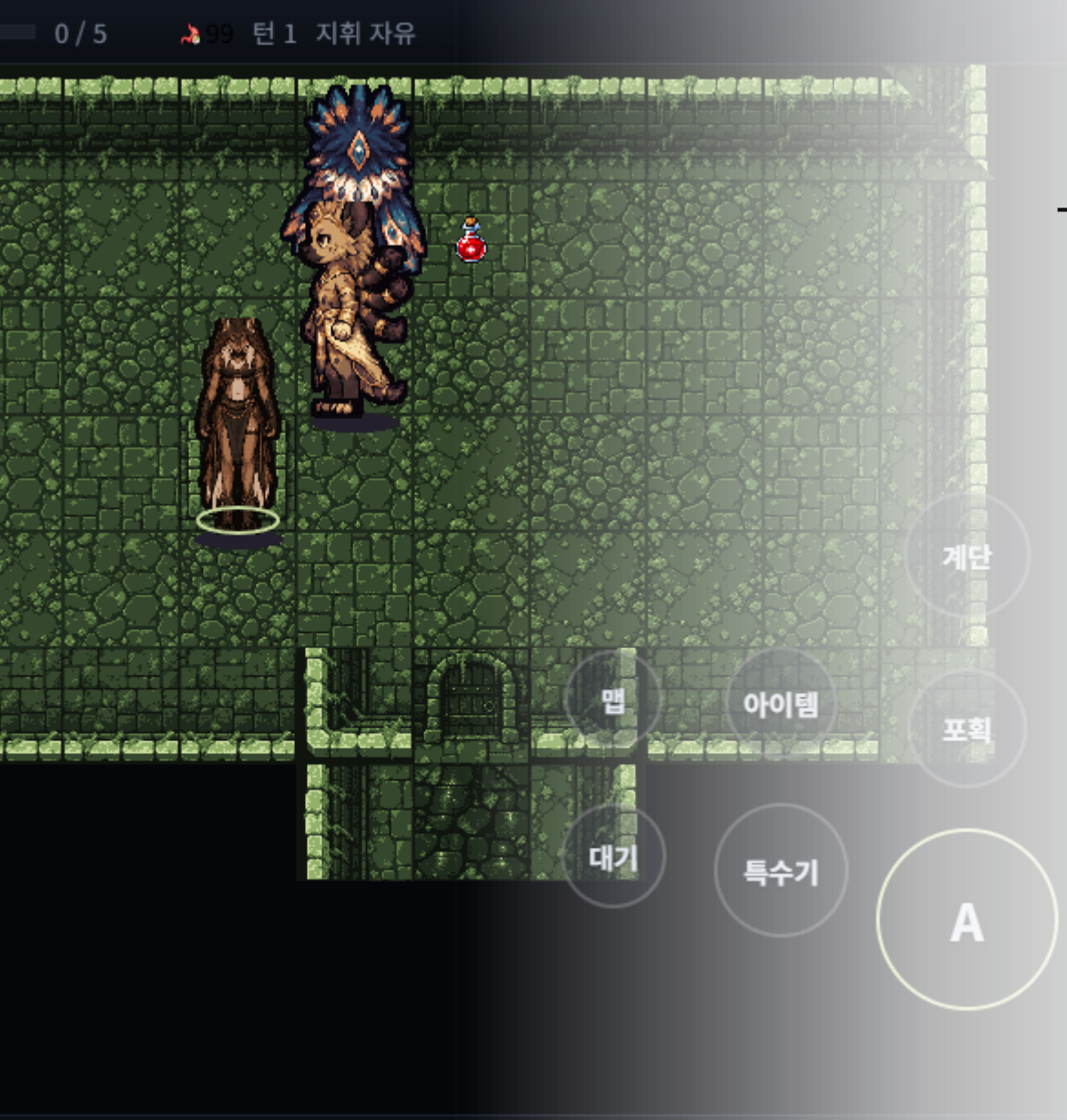


개인 프로젝트

로캣: 잔향의 던전
세부 기획서 / UI/조작

1280×720 HUD / 키보드 / 가상 D-패드 / 타이틀

문서 최초 작성	문서 최종 수정
20260816	20260817
박도원	박도원

목차

개요 – 2P

1. 목차
2. 로그
3. 문서 계층

현 상황 – 5P

1. UI 착수 시점

목표 – 6P

1. UI 목표

핵심 요소 – 7P

1. UI 기둥

화면 구성 – 8P

1. HUD 레이아웃
2. 로그 카피 규칙

조작 – 10P

1. 키보드 매핑
2. 가상 D-패드

타이틀/설정 – 12P

1. 타이틀에서 시작까지

접근성 – 13P

1. 접근성/설정 항목

리스크 – 14P

1. UI 리스크

구현 계획 – 15P

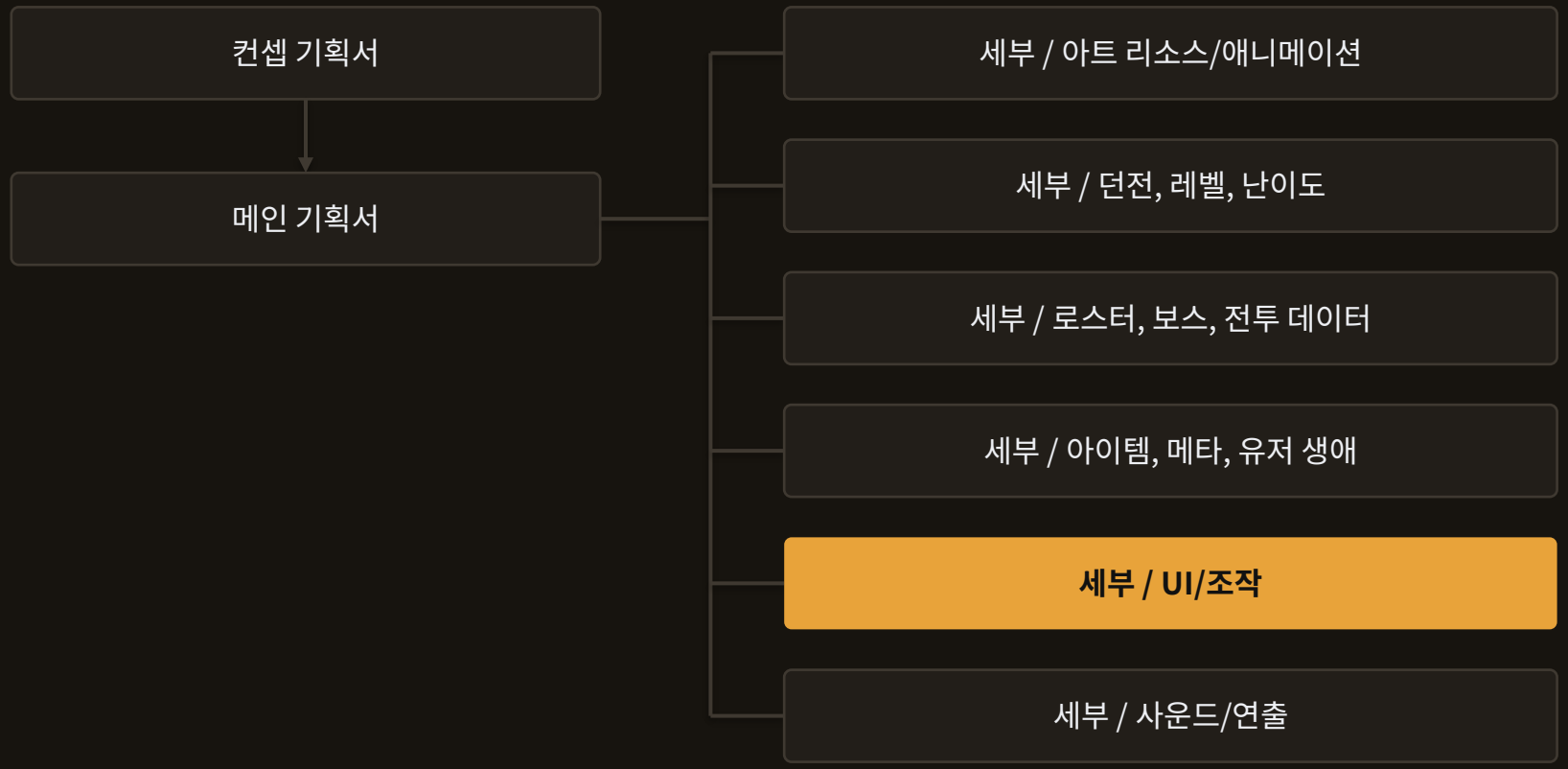
1. 작업 순서

로캣: 잔향의 던전 / 세부 기획서 / UI/조작

개요 – 로그

순번	작성일	작성자	작성 내용	비고
1	2026-08-16	박도원	UI 설계 착수	엔진 구현과 함께 좌표 확정
2	2026-08-17	박도원	타이틀 화면/가상 D-패드	원본 일러스트/로고 적용
3	2026-08-17	박도원	조작키 변경	일반기 Z, 계단 Space로 분리
4	2026-08-17	박도원	시작 선택 목록 버튼 밀림 수정	패널을 화면에 묶음
5				
6				

개요 – 문서 계층



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

로캣: 잔향의 던전 / 세부 기획서 / UI/조작

현 상황 – UI 착수 시점

있는 것

행동 파이프라인

모든 행동이 비용 100의 같은 한 수임

근거 메인 기획서

숨은 규칙 목록

상성, 확률, 사거리를 화면에서 보여야 함

원본 일러스트/로고

타이틀 배경과 로고 소재 보유

없는 것

화면 레이아웃

HUD 좌표와 로그 형식이 없음

입력 매핑

키 배치와 터치 조작이 없음

접근성 규칙

색맹/모션 대응 기준이 없음

로캣: 잔향의 던전 / 세부 기획서 / UI/조작

목표 – UI 목표

상성, 확률, 사거리가 화면에서 바로 읽혀 규칙 학습이 몇 분에 끝나고, 키보드/터치가 같은 경로로 동작함.

1280×720	3경로	4.5:1
논리 해상도	키보드, 마우스, 터치 단일화	명도 대비 기준

의도 턴제는 정보가 곧 조작이므로 읽는 비용을 줄이는 쪽에 UI를 쓰려 함.

근거 컨셉 기둥 '확률 투명성'.

핵심 요소 – UI 기둥

보이는 규칙

상성, 확률, 사거리를 문장으로 노출

고정 레이아웃

좌표를 기획서에 확정해 그대로 사용

단일 입력 경로

터치도 기존 onKey로 흘려보냄

화면 안에 갇힘

오버레이는 스크롤로 넘침을 막음

화면 구성 – HUD 레이아웃

영역	크기	내용
상단 바	36px	층, 테마명, 만복 147/200, 턴, Lv EXP
맵 뷰포트	960×576 (15×9칸)	카메라 = 조작 캐릭터
파티 패널	320×576	포트레이트 96×96, HP/투지 구슬
로그	1280×108 (3줄)	전투 결과와 상성 표기
강조색	층대 발광색 1색	나머지는 고정해 테마 변경으로 읽히지 않게 함

화면 구성 – 로그 카피 규칙

전투 로그

상성 병기

▲ → ● 유효, 반감은 매 타격 표시

의도 상성 규칙을 몇 분 안에 학습시키려 함

실패는 원인+다음 행동

'투지가 부족하다. n턴 뒤 1 회복된다.'

안내 문구

레벨업 로그

다음 목표 경험치를 함께 표기

사거리 한글 문장

'전방 1칸 / 사거리 1'로 표기

조작 – 키보드 매핑

동작	키	비고
이동	방향키 / WASD / 숫자패드	대각 포함 8방향
일반기 / 특수기	Z / X	일반기와 계단 키를 분리함
아이템 / 포획	C / V	비용 100
계단 / 대기	Space / Q	대기 1회 = 월드 턴 +1
대열 / 지휘 / 지도	Tab / F / M	방향 전환은 Ctrl+방향(비용 0)

조작 – 가상 D-패드

모바일 가로 터치 조작

패드

좌하단 204px 원

- 8방향 스냅
- 중앙 16% 데드존

입력 규칙

길게 눌러 방향 전환

- 380ms 방향 전환
- 420ms 후 190ms 반복

버튼

우하단 액션 버튼

- A, 특수기, 아이템
- 포획, 대기, 맵

표시 기준

마지막 실제 입력 방식

- 자동/켬/끔
- 세로 화면은 안내만

타이틀/설정 – 타이틀에서 시작까지

1

타이틀

원본 일러스트 배경에 26초 느린 줌

2

메뉴

이어하기, 처음부터, 상점, 도감, 설정

3

시작 선택

로캣몬 목록과 기술 사거리 표시

4

던전 진입

시작 층 확정 후 입장

접근성 – 접근성/설정 항목

기호 병기

속성 색에 ▲●■를 함께 표기

연출 속도

×1, ×2, ×4, 즉시 선택

화면 필터

켜고 끄는 토글을 둠

음악/효과음

개별 토글, 게임 중 0키 음소거

리스크 – UI 리스크

⚠ 연출이 입력을 막음	→ 🛡 키 입력 시 연출을 즉시 종료함
⚠ 해금이 늘면 시작 목록이 화면을 넘음	→ 🛡 패널을 화면 높이에 묶고 목록만 스크롤함
⚠ 터치 버튼이 화면을 가림	→ 🛡 하단 모서리로 모으고 투명도를 낮춤

구현 계획 – 작업 순서

1

레이아웃

좌표 고정 후 HUD 구현

→

2

로그/카피

상성 병기/사거리 문장

→

3

입력

키보드 → D-패드 → 설정

→

4

검증

elementFromPoint로 버튼 클릭 확인