

기맞기획 11기 기업 협약 프로젝트 2팀 ‘NKK 스튜디오’ 제작

랫키호테
세부 기획서

UI/UX와 조작

NKK 스튜디오
팀장 박송호
부팀장 정승운
팀원 김규장
박도원
이예성

문서 최초 작성
20261030
박도원

문서 최종 수정
20261125
박도원

목차

개요 – 2P

1. 목차
2. 로그
3. 문서 계층

현황 – 5P

1. HUD만 있는 상태

목표 – 6P

1. UI/UX 목표

목표 (원본) – 7P

1. 목표 항목 (원본 UI/UX 기획서)

핵심 요소 – 8P

1. UI 설계 4요소

화면 구성 – 9P

1. 화면 흐름 기준
2. 화면 목록
3. HUD 구성

조작 – 12P

1. 조작 계획

메뉴 – 13P

1. 인벤토리 4쪽

저장/설정 – 14P

1. 저장과 설정

리소스 – 15P

1. UI 리소스 수량

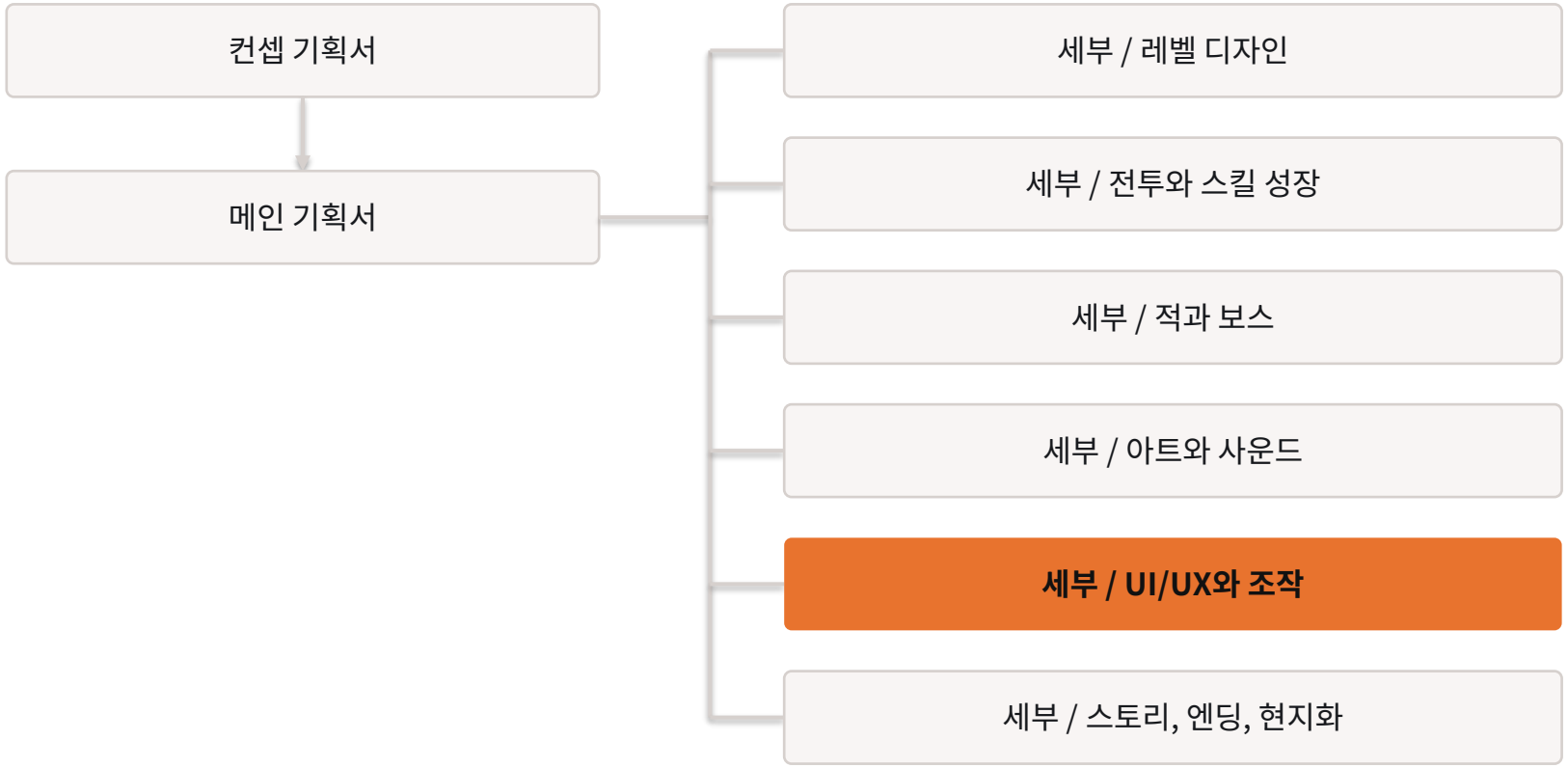
작업 계획 – 16P

1. 필요한 작업

개요 – 로그

순번	작성일	작성자	작성 내용	비고
1	2026-10-30	박도원	원본 최초 작성	문서 생성, 현재 상황 분석, 문제 제기, 목표 (출처: 원본 UI/UX 기획서)
2	2026-10-30	박도원	아이디어, 의도 작성	조작, HUD, 화면 흐름, 인벤토리, 지도, 피드백 설계 (출처: 원본 UI/UX 기획서)
3	2026-10-30	박도원	필요 작업, 리소스 작성	필요 작업, 리소스, 제작 방법 (출처: 원본 UI/UX 기획서)
4	2026-10-30	박도원	제작 변경	기사쥐 HUD 5요소, 시험장 키 안내, 스킬 선택 화면, 픽셀 글꼴 (근거: 핸드오프, 출처: 원본 UI/UX 기획서 업데이트 내역)
5	2026-11-02	박도원	제작 변경	메뉴, 게임패드, 미니맵, 도감, 아이콘 43개, UI 명세, 구조도 (근거: 사용자 지시, 출처: 원본 UI/UX 기획서 업데이트 내역)
6	2026-11-02	박도원	UI 명세/구조도	인벤토리 4쪽, 지도, 쉼터 투자/게임패드 배치 작성 (출처: 정리본)
7	2026-11-05	박도원	제작 변경	공용 스킬 19종 화면, 합성 효과음 (근거: 핸드오프, 출처: 원본 UI/UX 기획서 업데이트 내역)
8	2026-11-06	박도원	제작 변경	스킬 메뉴 3페이지 아코디언, 타격 연출, 웹 기준 정렬 (근거: 사용자 지시, 출처: 원본 UI/UX 기획서 업데이트 내역)
9	2026-11-06	박도원	Unity 이식	메뉴/조작을 웹판 기준으로 맞춤 (출처: 정리본)
10	2026-11-08	박도원	제작 변경	유니티 스킬 화면, 인벤토리 마우스, 보물 선택 화면 (근거: 사용자 지시, 출처: 원본 UI/UX 기획서 업데이트 내역)
11	2026-11-08	박도원	스킬 화면 새 구성	스킬 화면 재구성, 보물 선택 화면 이식 (출처: 정리본)
12	2026-11-09	박도원	제작 변경	HUD 잡음 정리, 메뉴와 타이틀 개선, 합성 음악 (근거: 사용자 지시, 출처: 원본 UI/UX 기획서 업데이트 내역)

개요 – 문서 계층



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

현황 – HUD만 있는 상태

실제 게임 구조가 올라온 시점이며 메뉴, 지도, 게임패드는 비어 있음

있는 것

레벨 배지, 하트, 경험치, 보스 막대/알림 띠

근거 기사쥐 HUD(그림 8종, 글자는 코드)

화면 규격

논리 해상도 1280×720, NeoDGM 픽셀 글꼴

없는 것

타이틀, 일시정지, 설정, 인벤토리

근거 UIUX 기획서(10-30)

없는 것

지도/미니맵(거대 맵인데 아직 없음)

없는 것

게임패드 입력, 키 바꾸기, 소리

위험

스킬이 늘면 화면이 비좁아지고 알림이 전투를 가림

목표 – UI/UX 목표



타이틀부터 엔딩까지 모든 버튼이 어디로 가는지 한 장으로 확정하고, 전투/탐험 중에는 플레이를 방해하지 않는 UI 제작

14종	전 조작	4쪽	960~1280
화면 수(HUD 포함)	키보드 + 게임패드 표준 배치	인벤토리 장비, 스킬, 지도, 도감	폭에서 글자/아이콘이 읽힘

의도 거대 맵과 많은 스킬을 익숙한 구조로 전달해 학습 비용을 낮춤

근거 타깃이 메트로베니아 팬이라 할로우 나이트 구성을 따름(사용자 지시 11-02)

목표 (원본) – 목표 항목 (원본 UI/UX 기획서)

모든 버튼의 이동처를 한 장으로, 전투와 탐험 중 HUD는 구석에 작게

목표 항목	목표 값	확인 방법
화면 흐름	타이틀, 일시정지, 설정, 인벤토리, 지도, 엔딩	구조도 3장
입력	키보드 + 게임패드 표준 배치, 키 바꾸기	입력 표 대조
정보 전달	스킬, 지도, 수집품, 도감으로 진행 상황 확인	인벤토리 4쪽
가독성	960~1280 폭에서 글자, 아이콘 식별	화면 캡처 점검

핵심 요소 – UI 설계 4요소

익숙한 구성

배치는 할로우 나이트, 세부 디자인은 사이버펑크풍

의도 학습 비용을 낮춤

보여 주는 안내

가 본 곳만 공개하는 지도, 막힌 구멍은 덮개로 가림

의도 글로 설명하지 않고 보여 줌

결과가 갈라지는 피드백

패링 성공은 섬광/튕김, 헛침은 방패 처짐

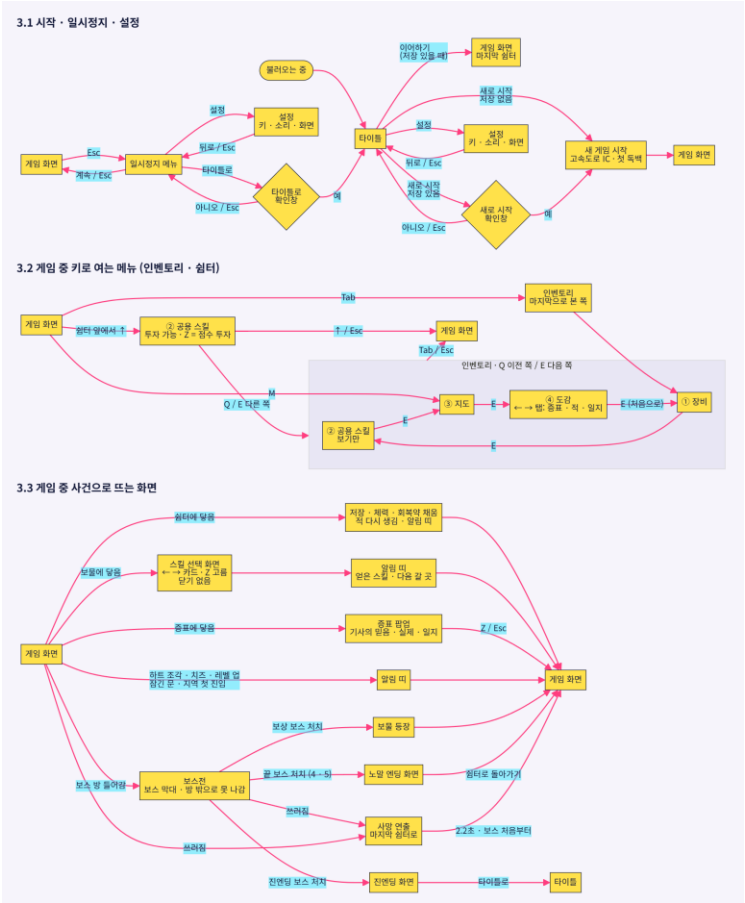
근거 다른 결과여야 학습

글은 문서로 왕복

사용자가 문장을 최종 통제

의도 반전을 깨는 글을 막음

화면 구성 – 화면 흐름 기준



목표 이미지 예시 — 시작, 일시정지, 인벤토리, 사건 화면 흐름도(UI 명세 기준)

Tab / M / ↑

인벤토리 4쪽, 지도, 쉼터 투자로 분리

사건 화면

보물, 증표, 보스, 엔딩은 끝나면 게임 화면으로 복귀

의도 항상 같은 화면으로 돌아와 길을 잃지 않게 함

화면 구성 – 화면 목록

화면 14종

시작

게임 진입 전

- 로딩
- 타이틀
- 새로 시작 확인창
- 설정

게임 중

항상 보임

- HUD
- 알림 띠

키로 여는 메뉴

열면 게임이 멈춤

- 일시정지
- 인벤토리 4쪽
- 쉼터 투자

사건 화면

끝나면 게임으로 복귀

- 스킬 선택
- 증표 팝업
- 엔딩 2종

화면 구성 – HUD 구성

자리	내용
왼쪽 위	레벨 배지, 하트, 경험치, 회복 게이지/남은 점수
오른쪽 위	미니맵(플레이어 가운데, 가 본 곳만, 지역 이름표)
아래 가운데	알림 띠(지역, 획득, 레벨 업/잠김 안내), 보스전엔 이름+체력 막대
화면 안	피해 숫자, 쉼터, 보물, 수집품, 문 표시
숨김 규칙	회복 스킬을 배우기 전에는 게이지를 숨김

조작 – 조작 계획

동작	키보드	게임패드
이동/선택	← → ↑ ↓	왼쪽 스틱/십자
점프/확인	Z / Space (메뉴 Z / Enter)	A
공격 / 대시	A, X, J / C/Shift	X / LT/RT
패링/슈퍼 점프/순간이동	S / D / E	B / Y / LB
회복 / 원거리 기술	Q / W	오른쪽 스틱 누름 / RB
인벤토리, 지도, 일시정지	Tab / M / Esc	Select / 왼쪽 스틱 누름 / Start

메뉴 – 인벤토리 4쪽

Q / E 로 쪽을 넘기고 칸 상태는 획득 / 미획득 실루엣 / 봉인 3종

① 장비

무기, 상태, 1티어 물건/소모품을 분류 카드로 나눔

의도 섞이지 않게 분류

② 스킬

이동 스킬 홈 3칸 + 파생, 공용 스킬 분류 막대

의도 3개만 얻는 구조를 보이게 함

③ 지도

가 본 방, 쉼터, 보스, 안 주운 수집품/문 표시

④ 도감

증표/적 도감/기사의 일지 탭

근거 이야기 전달 수단을 다시 읽는 자리

저장/설정 – 저장과 설정

쉼터 저장

닿으면 저장, 회복, 적 재생성

근거 쓰러지면 마지막 쉼터, 손실 없음

자동 저장

쉼터, 보스, 선택, 수집품을 주기적으로 저장

근거 웹판은 브라우저 저장소 사용

설정

키 바꾸기/소리 크기/전체 화면

의도 손에 맞는 조작을 직접 고르게 함

접근성

화면 흔들림, 번쩍임, 밤 필터 끄기

의도 타격감을 끌 수 있게 함

리소스 – UI 리소스 수량

아이콘은 128×128 PNG이며 글자는 그림에 넣지 않고 코드로 그림



HUD 틀

8종 하트, 배지, 띠, 경험치, 보스 막대, 기사쥐 자산



장비 아이콘

10개 임시, 승인 후 교체



공용 스킬 아이콘

10개 파생 15는 평면 아이콘 추가



업적 증표 아이콘

23개 지역 0:1, 1~3:4, 4~5:5



아이콘 PNG 실측

43장 웹판 아이콘 폴더 128×128 43장

작업 계획 – 필요한 작업

1

UI 명세

화면별 구성, 입력, 흐름

2

공통 틀

메뉴 틀, 커서, 확인창

3

메뉴 구현

일시정지, 설정, 인벤토리

4

입력/미니맵

게임패드/가 본 곳 공개

작업 계획 – 완수 방안

1

명세/구조도

버튼마다 도착 화면을 표로 확정

UI 명세 / HTML 구조도

의도 구현 전에 흐름 누락을 잡음

2

메뉴 코드

공통 틀 위에 화면을 하나씩 얹음

메뉴 모듈

3

아이콘

시안 1~2장을 승인받은 뒤 나머지 제작

Codex 시트

근거 새 그림은 승인 후 적용

4

검수

960/1280 폭 캡처로 글자 넘침/가독성 점검

화면 캡처

근거 완료: 전 화면 키보드/패드 조작 확인

제작 기록 (원본) – 방향이 바뀐 것 (원본 UI/UX 기획서)

지시	결과
부모 이동 스킬 → 하위 스킬 별도 레벨 (11-02)	하위 3종 각각 레벨, 벽 차기 기본 능력 1/1
UI가 딱딱하고 웹 스타일 (11-08)	코드 도형 위 질감, 라이팅 마스킹, 홈/볼록 버튼
세부, 파생 스킬 입체감 제거 (11-09)	판 제거, 큰 버튼만 입체
개선안 보고와 적용 이미지 (11-09)	7단계 개선안 + 전후 비교판, 1~3단계 우선 적용
웹 버전 기준 조작감 정렬 (11-06)	선후 딜레이, 히트박스, 메인 화면 정렬
모든 객체 씬 뷰 수정 가능 (11-10)	UI 14화면 약 700요소 장면 오브젝트화
로딩, 독백, 한글 텍스트 문서 (11-11)	로딩 → 비주얼 노벨식 독백 → 페이드, 글 706개 xlsx 왕복

제작 기록 (원본) – 부족한 점, 11-12 기준 (원본 UI/UX 기획서)

항목	현재 상태	남은 일
게임패드 실입력	입력 코드, 안내 문자열 기준만 확인	실기 검수
직접 완주	완주 검수 기록 없음	완주 검수
아랍어	오른쪽 맞춤 레이아웃 반전 미적용 (베타)	레이아웃 반전
번역 품질	AI 번역, 원어민 검수 없음	검수
접근성	색각, 글자 크기, 자막 옵션 없음	옵션 추가 검토
타격감	히트스톱 축소, 입력 버퍼 미결정	직접 플레이 후 결정