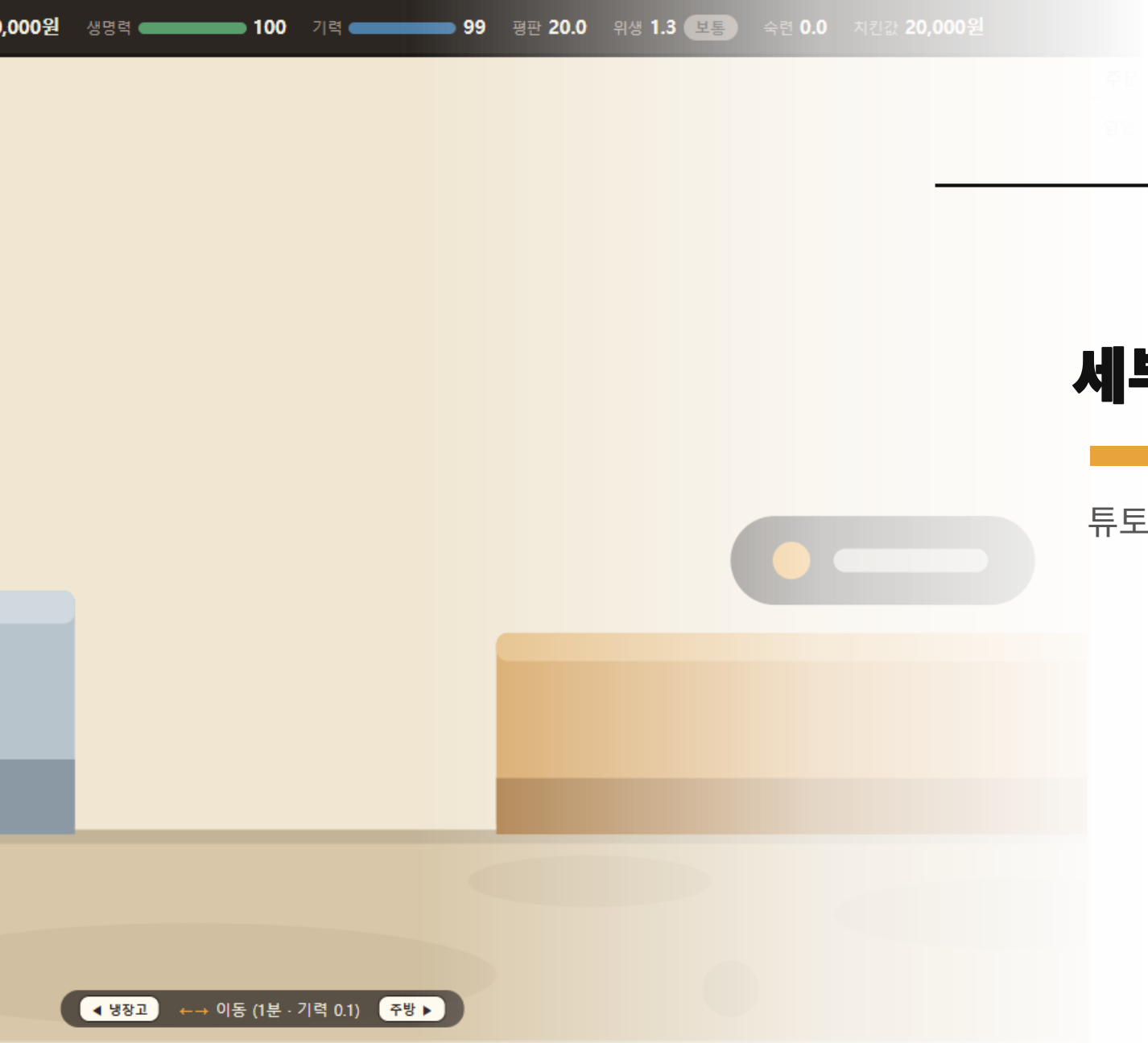


개인 프로젝트

치킨게임

세부 기획서 / 온보딩, 엔딩, 텍스트

튜토리얼 10장 / 타이틀 / 일시정지 시작 / 엔딩 8종 / 문구 톤

문서 최초 작성	문서 최종 수정
20260808	20260808
박도원	박도원

목차

개요 – 2P

1. 목차
2. 로그
3. 문서 계층

현황 – 5P

1. 착수 시점의 현 상황

목표 – 6P

1. 파트 목표

핵심 요소 – 7P

1. 파트 핵심 요소

온보딩 – 8P

1. 튜토리얼 10장 구성
2. 타이틀과 시작 흐름
3. 일시정지 시작 정책

플레이 시간 – 11P

1. 플레이 시간 설계

엔딩 – 12P

1. 엔딩 8종과 게임 오버

텍스트 – 13P

1. 문구 톤 가이드

작업 계획 – 14P

1. 필요한 작업
2. 완수 방안

개요 – 로그

순번	작성일	작성자	작성 내용	비고
1	2026-08-08	박도원	튜토리얼 10장 재작성	07:05~07:16, 도해형 대형 모달
2	2026-08-08	박도원	타이틀 화면	08:35~10:57, 세션 한도 도달 후 재개
3	2026-08-08	박도원	일시정지로 시작	12:55~13:00, 시간 드는 행동에서만 해제
4				
5				
6				

개요 – 문서 계층



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

현황 – 착수 시점의 현 상황

있는 것

동작하는 sim과 기본 UI

의도 플레이는 가능하나 설명이 없음.

근거 M1~M5 구현 직후.

없는 것

튜토리얼, 타이틀, 시작 정책

의도 첫 판에서 이탈하는 것을 막으려 함.

근거 시간이 06:00부터 즉시 흐름.

제약

외부 이미지/폰트 0개, 수치는 상수 참조

의도 단일 HTML과 수치 정합을 지킴.

근거 메인 기획서 원칙.

목표 – 파트 목표

처음 보는 사람이 한 번 읽고 첫날 손님을 놓치지 않으며 시작하고, 끝나는 이유를 납득하게 하는 것임.

10장

튜토리얼, 스크롤 0건

60~120분

1회차 플레이 시간

8종

엔딩, 달성 후에도 계속 플레이

의도 정보 은닉이 아닌 시간 압박으로 난이도를 만들기 위해 규칙은 친절하게 설명함.

근거 § 17-17 맛 기준 공개.

핵심 요소 – 파트 핵심 요소

도해형 설명

수치를 그림으로 보여 줌

의도 수치 설명 요구를 충족함.

정지로 시작

06:00에 멈춘 채 진입

의도 첫 손님을 놓치지 않게 함.

엔딩 8종

달성 후에도 계속함

의도 재도전 목표를 줌.

문구 톤 통일

사무적 vs 능청스러움

의도 블랙코미디를 유지함.

온보딩 – 튜토리얼 10장 구성

장	주제	핵심 도해/수치
1~2	목표와 월세 / 여섯 자원 읽는 법	월세 150만 원, HUD 6자원
3~4	하루 일과 / 네 화면 순환	06:00~22:30 타임라인, 4화면
5	인벤토리 3칸 제약	닭 1 + 조미료 2 = 3칸
6~7	손질/숙성 / 튀기기와 기름 4종	17+8+5=30 → ×1.5=45, 배율표
8	치킨은 식음	55 → 27.5 → 13.8 → 6.9
9~10	주문 흐름 / 무너지는 방식들	9분/60분, 위생, 기력, 생명력

온보딩 – 타이틀과 시작 흐름

1

타이틀 화면

밤의 가게 + 로고, 시계 정지

의도 시간이 흐르기 전에 준비함.

근거 사용자 요청.

2

Click to Start

클릭, Enter, Space로 진입

TitleScreen

3

이어서 / 새로 시작

세이브가 있을 때만 이어하기 표시

의도 새로 시작은 확인 1회 후 삭제.

근거 되돌릴 수 없음을 안내함.

4

튜토리얼 1/10

새로 시작은 1장부터, '설명서' 버튼으로 재열람

온보딩 – 일시정지 시작 정책

정지 유지

0분 행동

집기/놓기는 정지 상태 그대로 둠

거부된 행동

재료 없는 청소 등은 정지를 풀지 않음

정지 해제

시간 드는 행동

이동, 손질, 튀기기, 청소 시 자동으로 풂

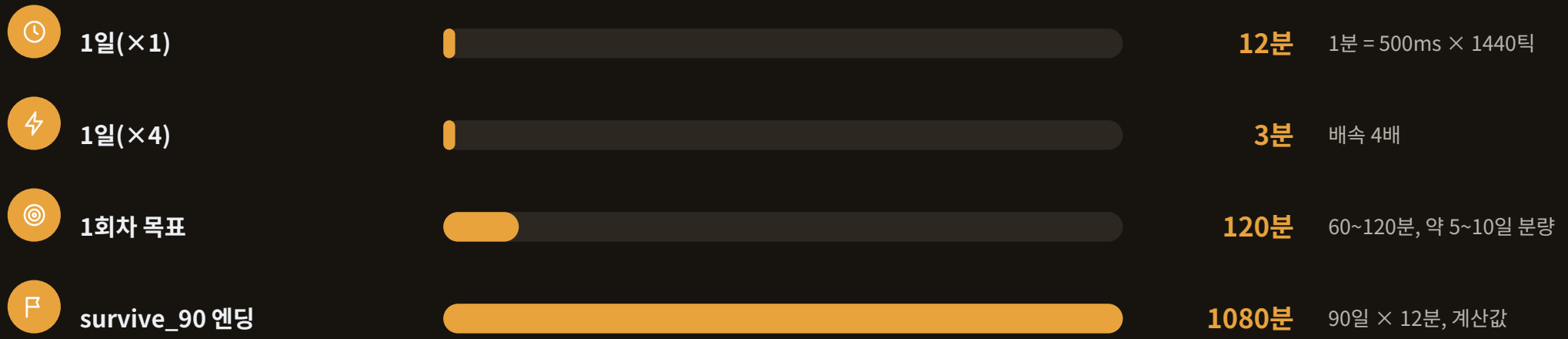
의도 실제로 작업이 시작됐는지가 기준.

근거 시간이 새는 것을 막음.

배속 기억

마지막 배속을 기억해 Space로 복귀함

플레이 시간 – 플레이 시간 설계



엔딩 – 엔딩 8종과 게임 오버

id	이름	조건
survive_90 / rep_100	존버 / 동네 맛집	Day 90 / 평판 100.0
rich / max_expand	프랜차이즈 제안 / 3층 치킨 제국	순자산 1억 / 확장 3
clean_freak / criminal	결벽 / 도시의 사냥꾼	30일 연속 위생 1.0 이하 / 비둘기 치킨 100마리
alchemist / perfect_day	운이 좋았다 / 완벽한 하루	마법의 가루 200마리/영업정지 0 / 하루 50건 전건 성공
DEATH / BANKRUPT	가게는 남았습니다. / 보증금으로도 못 막았습니다.	생명력 0 / 미납 3회 또는 -1천만 원

텍스트 – 문구 톤 가이드

시스템 문구

사무적 어조

감정 없이 사실만 전달함

근거 예: "가게는 남았습니다."

수치는 상수 참조

문구 속 값은 constants.ts에서 가져옴

아이템 설명

능청스러운 구어체

위험 재료일수록 담담하게 설명함

근거 예: "긴빠이 쳐 왔습니다."

자극 연출 배제

폭력/혐오 표현을 쓰지 않음

의도 웃음의 근거를 온도차에 둠.

작업 계획 – 필요한 작업

1

튜토리얼 본체

10장 도해와 문구

2

타이틀

로고, 이어하기, 새로 시작

3

정지 정책

시험 실행(probe)으로 판정

4

엔딩/정산

엔딩 판정과 결과 화면

작업 계획 – 완수 방안

1 도해 일러스트

946×280 SVG 10종

TutorialArt

의도 수치를 그림으로 보여 줌.

근거 사용자 요구.

2 대형 모달

1000px 폭, 스크롤 0건

CSS

의도 잘림 없이 읽히게 함.

근거 1280×720 기준.

3 스토어 시작 플래그

started와 클록 가드로 시간 차단

Zustand

의도 타이틀에서 시계 정지.

근거 요구 3가지.

4 브라우저 검증

10장 전부 넘겨 잘림/정지 확인

Vite 서버