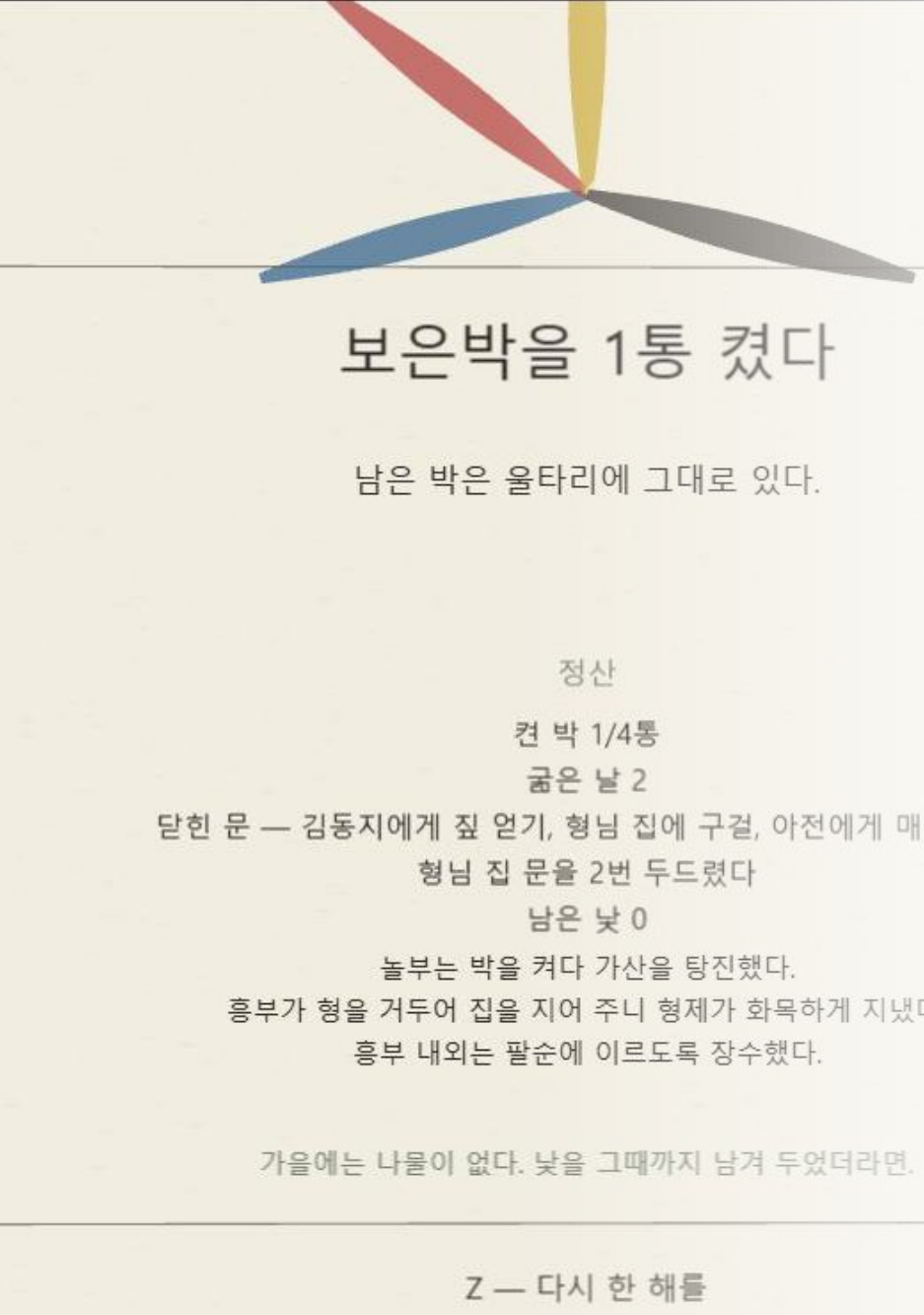


개인 프로젝트

흥부전 (소설->게임)

세부 기획서 / 유저 생애와 엔딩

온보딩 / 플레이 시간 / 엔딩 결산 / 시연 검증

문서 최초 작성	문서 최종 수정
20260804	20260805
박도원	박도원

목차

개요 - 2P

1. 목차
2. 로그
3. 문서 계층

현 상황 - 5P

1. 메인 확정 직후

세부 목표 - 6P

1. 유저 생애 목표

핵심 요소 - 7P

1. 유저 생애의 4요소

온보딩 - 8P

1. 첫 60초 흐름
2. 정보 공개 트리거

플레이 시간 - 10P

1. 막별 일수와 한 판 길이

엔딩 - 11P

1. 엔딩 3종과 실패 피드백

리스크 - 12P

1. 유저 생애 리스크

필요한 작업 - 13P

1. 유저 생애 작업

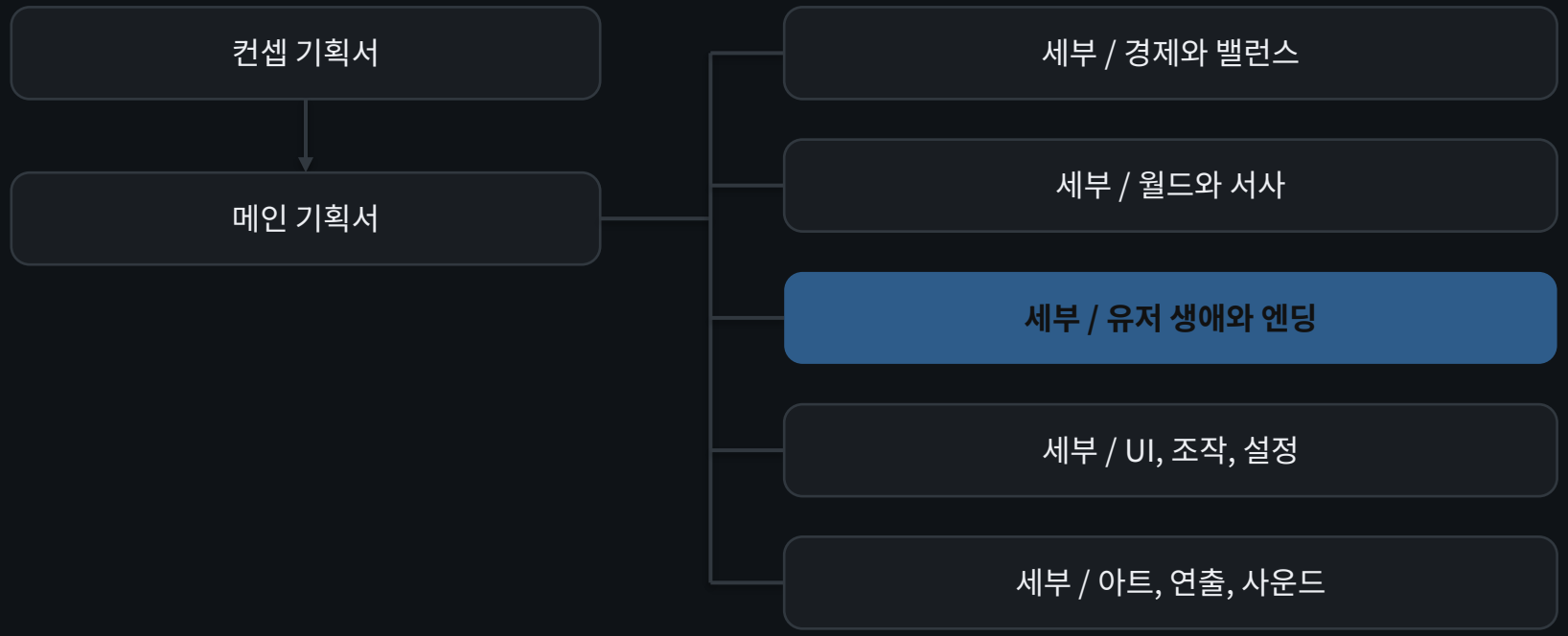
완수 방안 - 14P

1. 완수 방안

개요 – 로그

순번	작성일	작성자	작성 내용	비고
1	2026-08-04	박도원	Ver 0.3 작성	온보딩/엔딩 결산 설계
2	2026-08-04	박도원	엔딩 3종 구현	굶주림, 미구조, 보은 결산 화면 연결
3	2026-08-04	박도원	검사 64/64	자동 검사 통과, 첫 이용자 시연은 미수행
4	2026-08-05	박도원	진행 종료 확인	시연 공백을 수용하고 파트 도달
5				
6				

개요 – 문서 계층



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

현 상황 – 메인 확정 직후

있는 것

하루 루프/3막 구조/엔딩 3종의 규칙

근거 메인/월드 파트 결과

없는 것

튜토리얼 대사/결산 화면/시연 절차

의도 이 파트에서 설계함

제약

저장/이어하기 없는 단판, 시연 인원 없음

세부 목표 – 유저 생애 목표

첫 30초 안에 첫 의미 있는 동작을 하고, 한 판 10~30분 안에 선택의 결과를 결산에서 읽게 함.

≤30초	16일	3종
첫 의미 있는 동작	단판 완주 길이	엔딩 결산

의도 설명 없이 규칙을 몸으로 배우고, 실패해도 다음에 바꿀 점을 알게 함.

근거 라이트~중도 이용자/몰입 서사 위주 표본 설정.

핵심 요소 – 유저 생애의 4요소

정보 공개 순서

염치, 짚, 당사실, 박은 필요할 때 나타남

의도 첫날 화면의 정보량을 줄임

막별 학습

1막 노동, 2막 문, 3막 박 순으로 배움

의도 한 번에 한 압력만 더함

엔딩 결산

선택 이력이 문안으로 돌아옴

의도 인과를 되돌아보게 함

즉시 재시작

결산 뒤 Z 한 번으로 제목으로 복귀

의도 다른 전략을 바로 시도하게 함

온보딩 – 첫 60초 흐름

1

0~5초 제목

제목과 조작 한 줄 표시

2

5~15초 마당

아내 대사와 HUD 점등,
목표 한 줄

3

15~30초 안내

멍석 지점에 먹선 화살표

4

30~45초 첫 작업

기력 점이 줄고 냥이 오름

근거 첫 의미 있는 동작 ≤30초

5

45~60초 확장

들로 가는 길과 잠자리 표시

온보딩 – 정보 공개 트리거

요소	첫 화면	공개 시점
기력, 쌀, 냥, 날짜, 굶은 날	표시	처음부터
염치 게이지	회록으로 잠김	2막 첫날 점등
짚 표시	숨김	김동지 문을 처음 열 때
당사실	숨김	5일차 제비가 집을 짓고 아내가 언급할 때
박 진행	숨김	3막(12일차) 진입
장 시세 패널	숨김	장에 처음 도착할 때

플레이 시간 – 막별 일수와 한 판 길이



엔딩 – 엔딩 3종과 실패 피드백

엔딩	조건	다음에 바꿀 점 안내
굶주림	굶은 날 3회	그날 열려 있던 문을 이름과 함께 제시
미구조(지나침)	12일차까지 제비를 구하지 않음	제비를 구했다면 박씨가 왔다고 안내
보은박	16일 도달, 켠 박 N통	4통 미만이면 가을에 낯을 남기라고 안내

리스크 – 유저 생애 리스크

⚠ 제비 화면의 Esc가 취소가 아닌 지나침 확정이라 오인될 수 있음	→ 🛡 입력 전에 결과를 명시하는 안내를 둘 예정임
⚠ 첫 이용자가 원작 지식 없이도 규칙을 이해하는지 알 수 없음	→ 🛡 안내 없는 시연 절차를 따로 두고 통과로 쓰지 않음
⚠ 실패 조언이 실제 과거 상태를 입증하지 못할 수 있음	→ 🛡 회고 수준을 문안이 단정하지 않도록 조정함

필요한 작업 – 유저 생애 작업

1

문안

첫날, 정산, 막간, 엔딩 문안

2

공개 트리거

HUD 요소 점등 조건

3

결산 화면

3종 엔딩과 회고 줄

4

시연 절차

비유도 관찰 프로토콜

완수 방안

1

문안 확정

원작 말과 짧은 종결체로 씀

strings.ko.js

의도 설명체를 피해 원작 어조를 유지함

2

결산 연결

지속 상태를 엔딩 문안에 연결함

scenes.js

근거 선택 이력 회고

3

경로 검사

3종 엔딩과 재시작 도달 확인

Puppeteer

근거 설계 문서 검수 조건

4

시연 절차

원작 지식 유무로 나눈 6명 관찰 표본을 설계함

플레이테스트 프로토콜

의도 자동 검사가 못 보는 이해도를 사람이 확인