

개인 프로젝트

쥐펜스게임 (찍찍찍 외전)

세부 기획서 / UI, 조작, 유저 흐름

입력 / HUD / 화면 흐름 / 온보딩 / 저장

문서 최초 작성	문서 최종 수정
20261028	20261028
박도원	박도원

목차

개요 – 2P

1. 목차
2. 로그
3. 문서 계층

시작 현황 – 5P

1. 메인 확정 시점

파트 목표 – 6P

1. 읽히는 화면

핵심 요소 – 7P

1. UI/유저 흐름 3축

조작/입력 – 8P

1. 키 배치

화면 흐름 – 9P

1. 한 판의 화면 전환

HUD – 10P

1. HUD 표시 항목

유저 생애 – 11P

1. 첫 판과 반복

저장/설정 – 12P

1. 저장, 설정, 현지화

작업 – 13P

1. 필요한 작업과 순서

개요 – 로그

순번	작성일	작성자	작성 내용	비고
1	2026-10-28	박도원	UI/입력 설계 착수	메인 확정 직후 키 배치와 화면 흐름 정리
2	2026-10-28	박도원	도감/일시정지 범위 확정	H/Esc 중 시뮬레이션 정지 규칙 포함
3				
4				
5				
6				

개요 – 문서 계층



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

시작 현황 – 메인 확정 시점

있는 것

확정 조작

방향 전환과 수류탄 두 가지뿐

명세서 UI 흐름

제목→시작→생존→게임오버→재시작

없는 것

HUD 배치

표시 항목만 추천 단계

온보딩

첫 판 안내 방식 미정

파트 목표 – 읽히는 화면



처음 보는 사람이 키 두 개로 첫 판을 시작하고, 죽은 이유를 바로 알게 함.

2개

필수 조작(방향/수류탄)

4칸

HUD 표시 항목

1회

재시작에 필요한 입력

의도 판이 짧은 게임은 재시작 속도가 곧 재미이므로 흐름의 단계를 줄임.

근거 컨셉의 아웃게임 루프: 점수 확인 → 재시작.

핵심 요소 – UI/유저 흐름 3축

읽히는 화면

입력

키 두 개로 모든 조작

- A/D / 방향키
- Space

정보 표시

위험이 눈에 띄어야 함

- HUD
- 접촉 반경 표시

흐름

시작과 재시작이 빠름

- 타이틀
- 게임오버 요약

조작/입력 – 키 배치

키	동작	이유
A / ←	왼쪽 선회	방향키와 WASD 모두 허용함
D / →	오른쪽 선회	짧은 탭도 선회를 요청함
Space	수류탄	누르고 있어도 반복 투척하지 않음
Esc	일시정지/재개	정지 중 시간과 예고가 흐르지 않게 함
H / M / R	도감 / 소리 / 재시작	보조 기능을 한 손으로 접근하게 함

화면 흐름 – 한 판의 화면 전환

1

타이틀

제목과 조작 안내, 시작 버튼

→

2

플레이

고정 화면에서 무한 생존

→

3

게임오버

원인/생존 시간/처치 수/점수 표시

→

4

재시작

모든 상태를 초기화하고 즉시 시작

HUD – HUD 표시 항목

총점
생존/처치 점수 합산

생존 시간
실제 시간 기준 표기

수류탄 쿨다운
다음 투척까지 게이지

방향/선회
선회 진행을 표시

유저 생애 – 첫 판과 반복

1

조작 안내

타이틀에 키 두 개만 표시

의도 설명 없이 시작하게 함

2

순서 소개

특수 쥐 7종을 한 종씩 등장시킴

근거 튜토리얼 대신 생성 순서로 학습

3

최고 기록

저장된 기록 경신이 반복 동기임

4

엔딩 없음

죽을 때까지 이어지는 무한 모드

저장/설정 – 저장, 설정, 현지화

항목	결정	이유
최고 기록	localStorage, 키 nkk_rat_defense_v1	다른 외전의 키를 덮어쓰지 않음
저장 불가 환경	현재 판 점수만 정상, 영구 저장 생략	브라우저가 저장소를 막아도 플레이 가능하게 함
설정	소리 on/off(M)만	규칙을 적게 둔 외전 규모에 맞춤
언어	한국어 단일, Jua 폰트	원작 폰트를 재사용함
네트워크	해당 없음	오프라인 단일 파일 게임임

작업 – 필요한 작업과 순서

1

입력 처리

키 이벤트→선회/투척 요청

2

HUD/화면

타이틀, HUD, 게임오버 구성

3

초기화 검수

재시작 후 예고, 탄, 말풍선 잔존 없음 확인

근거 명세서 필수 검수

4

도감

H키로 쥐 목록 표시, 열면 정지