

기맞기획 11기 기업 협약 프로젝트 2팀 ‘NKK 스튜디오’ 제작

찍!찍!!찍!!!
세부 기획서

온보딩, UI/UX, 설정

NKK 스튜디오
팀장 박송호
부팀장 정승운
팀원 김규장
박도원
이예성

문서 최초 작성
20261006
박도원

문서 최종 수정
20261125
박도원

목차

개요 – 2P

1. 목차
2. 로그
3. 문서 계층

현황 – 5P

1. 튜토리얼/UI 착수 직전

목표 – 6P

1. 온보딩/UI 목표

핵심 요소 – 7P

1. UX 4원칙

유저 생애 – 8P

1. 첫 플레이부터 후반까지

튜토리얼 – 9P

1. 튜토리얼 라운드 6단계

튜토리얼 (원본) – 10P

1. 튜토리얼 용어와 의도 (원본 튜토리얼 기획서)
2. 기능 잠금과 해금 시점 (원본 튜토리얼 기획서)

UI – 12P

1. 인게임 HUD 구성

UI 배치 (원본) – 13P

1. 인게임 HUD 배치 의도 (원본 비주얼 가이드)
2. 로비, 강화, 결과 화면 (원본 비주얼 가이드)

UI – 15P

1. 로비 UI 구조

설정/저장 – 16P

1. 조작, 저장, 현지화, 엔딩

개요 – 로그

순번	작성일	작성자	작성 내용	비고
1	2026-10-06	박도원	비주얼 가이드 최초 작성	화면 구성, HUD, 로비, 강화, 결과 화면 배치 (출처: 원본 비주얼 가이드)
2	2026-10-08	박도원	Ver 0.1 작성	튜토리얼/UI 범위 정의 (출처: 정리본)
3	2026-10-09	정승운	튜토리얼 기획서 최초 작성	튜토리얼 계획, 유니티 구현 1차 기준 (출처: 원본 튜토리얼 기획서)
4	2026-10-09	박도원	튜토리얼, 타이틀, 오프닝	튜토리얼 기획서(정승운), 저장 슬롯 5개 착수 (출처: 정리본)
5	2026-10-10	박도원	볼륨 설정	BGM/SFX 슬라이더 (출처: 정리본)
6	2026-10-13	박도원	영어 번역/언어 설정	스트링 2,102개, 서버 계획 문서 (출처: 정리본)
7	2026-10-15	박도원	튜토리얼 라운드	1/2층 고정(CBT 표 반영) (출처: 정리본)
8	2026-10-17	박도원	마우스 포인터	커서 스킨 추가 (출처: 정리본)
9	2026-11-25	박도원	원본, 정리본 통합	원본 기획서 내용 편입, 문체 정리

개요 – 문서 계층



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

현황 – 튜토리얼/UI 착수 직전

로비/HUD 기본 틀은 있으나 안내와 저장/번역 체계가 없는 단계

있는 것

로비 기본 틀, 인게임 HUD, 웹 UI 레퍼런스

근거 10-08 HANDOFF

없는 것

타이틀/오프닝, 튜토리얼, 저장 슬롯, 영어

제약

기능을 한꺼번에 열면 무엇을 할지 혼란

근거 튜토리얼 기획서(정승운) 문제 제기

목표 – 온보딩/UI 목표



새 플레이어가 오프닝 → 1/2층 → 로비를 막힘 없이 지나며 기능을 한 단계씩 이해하고, 영어 배포까지 같은 구조로 가는 UI 제작

2층

고정 튜토리얼 라운드

5칸

저장 슬롯

한/영

전 문구 스트링 키

의도 처음 10분의 이해가 이후 10시간의 성장 동기로 이어짐

근거 튜토리얼 기획서(정승운)와 itch.io 영어권 배포 목표

핵심 요소 – UX 4원칙

점진 해금

기능을 필요한 시점에 하나씩

의도 혼란 없는 이해

안 놓치는 안내

대사 중 정지, 가리키는 곳 강조

의도 핵심 안내를 놓치지 않게

한눈에 읽는 HUD

켜 두고 봐도 상태가 보임

의도 방치 플레이에도 판단 가능

번역 가능한 구조

모든 글자를 스트링 키로 관리

의도 영어 배포 대비

유저 생애 – 첫 플레이부터 후반까지

1

타이틀/오프닝

슬롯 선택 후 컷 7장, 10초 자동 넘김/건너뛰기

2

1/2층 라운드

조작, 벽, 번식, 승급, 고양이, 제한시간 안내

3

로비 치즈 창고

첫 판 종료 후 치즈 창고만 열림

4

훈련/훈장

게임 오버 후 쳇바퀴 훈련, 조건 충족 시 훈장

5

뒷골목/암시장

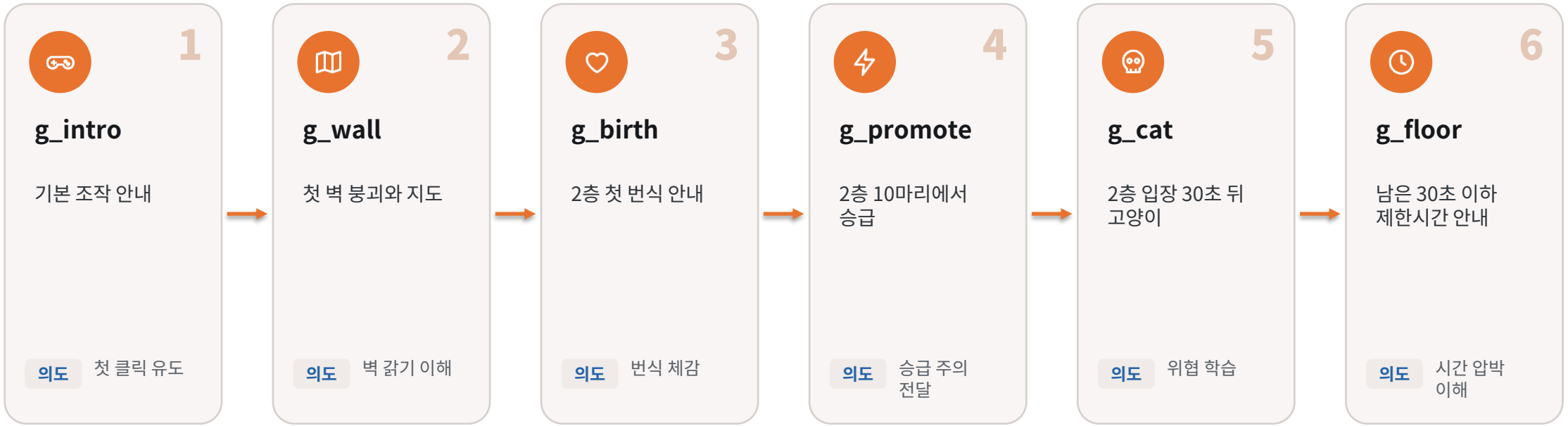
16층 클리어 뒷골목/뽑기, 17층 암시장

6

증강

31층 도달 시 증강 해금

튜토리얼 – 튜토리얼 라운드 6단계



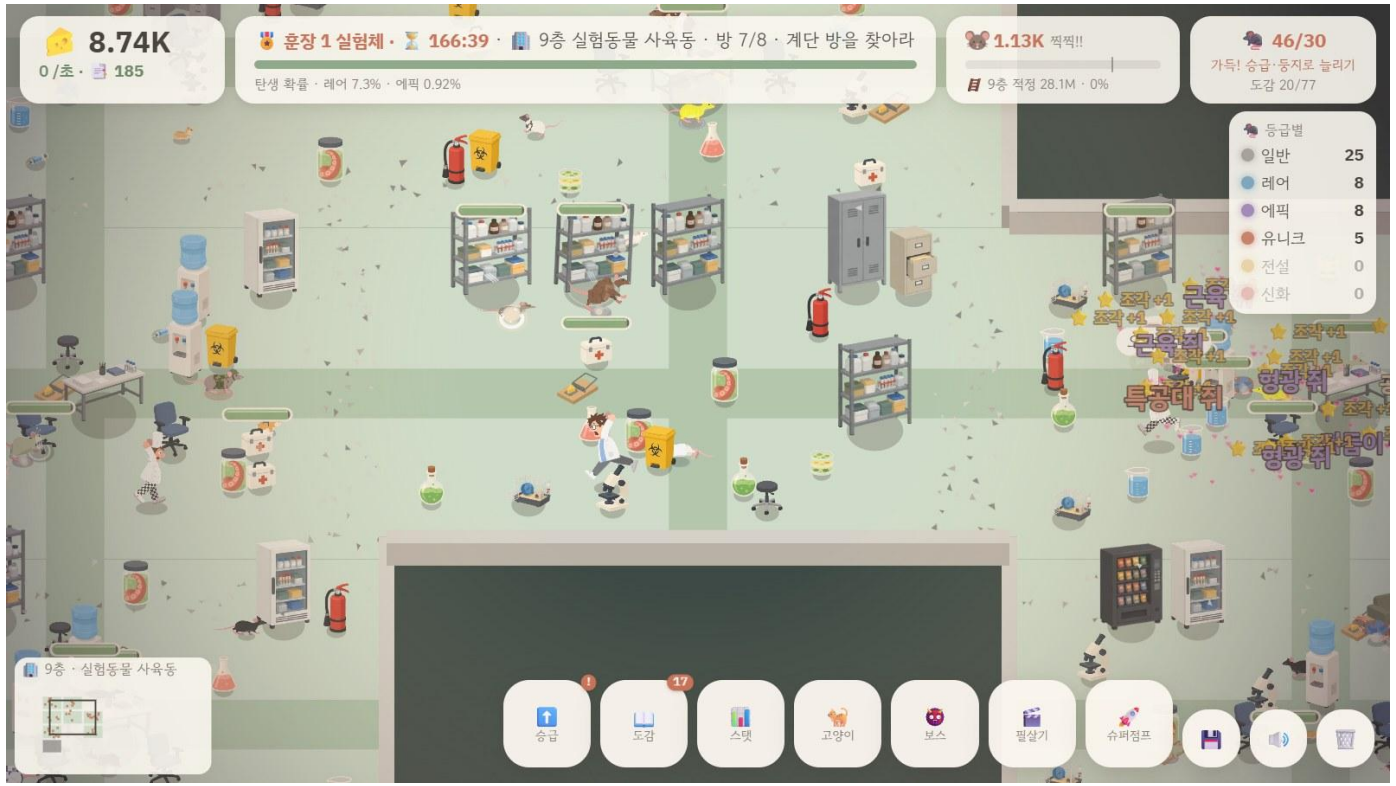
튜토리얼 (원본) – 튜토리얼 용어와 의도 (원본 튜토리얼 기획서)

항목	내용
기획 의도	초반 전체 기능 공개의 목표 혼란 대신 필요 시점 순차 해금, 쥐 캐릭터 대사로 세계관 전달
단계와 스위치	발동 조건 충족 시 1회 대사 묶음, 저장 슬롯(기록 1~5)별 완료 기록
해설 쥐	흰 실험쥐 (기본 조작), 안경 쥐 (승급, 적정 찍찍), 시궁쥐 (번식, 계단), 슈퍼 생쥐 (보스, 필살기), 표정 4종
강조	대상 UI 노란 테두리와 화살표, 종료 후 4초 유지
정지	대사 중 게임과 제한시간 정지, 총공격과 카메라 이동 차단
오프닝 컷신	7컷, 대사 12줄, '그날, 쥐류는 떠올렸다' 패러디, 건너뛰기 가능

튜토리얼 (원본) – 기능 잠금과 해금 시점 (원본 튜토리얼 기획서)

기능	위치	해금 시점
승급	게임 HUD 왼쪽 아래	첫 판 쥐 10마리 / 두 번째 판 시작
찍찍!! (전투력 / 적정)	게임 HUD 왼쪽 위	두 번째 판 시작
쥐 마릿수	게임 HUD 오른쪽 위	두 번째 판 시작
치즈 창고	로비	첫 게임 오버 뒤
쳇바퀴 훈련	로비	두 번째 게임 오버 뒤
찍찍!! 훈장	로비	1훈장 트리 완료 + 승급 조건
친구들!!	로비	첫 훈장 승급 뒤

UI – 인게임 HUD 구성



웹 프로토 9층 플레이 화면 — 이 배치를 Unity HUD의 출발점으로 삼을 예정

왼쪽 위

치즈/찍찍!!(전투력/적정)

위쪽 가운데

층, 방, 제한시간과 보스 체력바

아래

승급, 증강, 필살기 버튼, 오른쪽 아래 미니맵

의도 손이 가는 곳에 행동 버튼을 둠

UI 배치 (원본) – 인게임 HUD 배치 의도 (원본 비주얼 가이드)

기준 1920×1080, 안전 영역 상하 36px, 좌우 64px, 버튼은 알약형, 정보는 사각형

요소	위치	이유
재화	왼쪽 위	시선 시작점, 가장 자주 확인
층 목표 (찍찍)	위 가운데	이번 층을 넘을 수 있는지가 핵심 질문
남은 시간	목표 옆	30초 이하 테라색, 경고 필터
알림	왼쪽 가운데	최대 3줄, 3초
콤보 배너	가운데 위 1/3	보이지만 가리지 않는 자리
플레이 영역	가운데	UI 금지, 손가락이 가장 자주 닿는 곳
층 지도	왼쪽 아래	뚫린 길과 밝은 벽 표시
실행 버튼 3개	오른쪽 아래	필살기, 슈퍼점프, 자동탭, 140px

UI 배치 (원본) – 로비, 강화, 결과 화면 (원본 비주얼 가이드)

화면	배치 의도
로비	왼쪽 정보 (어디로) → 오른쪽 결정 (누구와) → 가장 큰 출발 버튼, 탭 빨간 점 = 살 수 있는 강화
강화 트리	아래에서 위로 자람 (탈출 방향), 노드 색 초록 = 찍음, 흰색 = 구매 가능, 회색 = 잠김, 구매 버튼 위치 고정
판 결과	성공 세이지, 실패 테라, 얻은 것 3칸 고정 순서, 버튼 1개, 실패 시 강화 추천

UI – 로비 UI 구조

로비(아지트)

아지트 탭 6

상단 탭으로 이동

- 작전 회의
- 찍찍!! 훈장
- 쳇바퀴 훈련
- 치즈 창고
- 친구들
- 낮잠 침대

지하 도시

맨홀로 카메라 이동

- 암시장
- 비밀 실험실(뽑기)
- 증강 연구소

공통 규칙

페이지마다 같은 틀

- 윗줄 버튼 일관
- 잠금 시 자물쇠

설정/저장 – 조작, 저장, 현지화, 엔딩

영역	설계	이유
스토리	배양되던 쥐들이 '손가락의 은총'을 깨닫고 탈출, 해설 쥐 4마리 × 표정 4종	세계관을 짧게 전달
조작	클릭 총공격(쿨 3초), 필살기 버튼 대기열(최대 8), 미니맵, 배속/예약 사용은 제작 중	자동 진행에 개입하는 최소 조작
저장	슬롯 5개(`nkk_progress_v1`~`_s5`), PlayerPrefs JSON	여러 계정/테스트 분리
설정	BGM/SFX 볼륨, 언어 한/영, 마우스 포인터 스킨	오래 켜 두는 게임의 피로 완화
현지화	스트링 키 + 한/영 열, 영어는 칸 초과 시 자동 크기(최소 55%)	영어권 배포 대비
서버	Firebase REST/Firestore 랭킹은 계획만, SDK 미사용	WebGL이 SDK를 지원 안 함
엔딩	100층 이후 무한 모드(예정), 엔딩 컷 5장(추정)	클리어 후 목표를 남김

작업 계획 – 착수 전 필요 작업

1

튜토리얼 테이블

단계, 대사, 해금 정의

2

매니저/게이트

TutorialManager, FeatureGate 구현

3

UI 킷/그림

대사창, 초상, 오프닝 컷

4

스트링 체계

키, 번역, 용어집 구축

작업 계획 – 완수 방안

1

테이블 정의

Speaker, Step, Line과 `Unlock_Id`를 시트로 둠

튜토리얼 테이블

의도 기획이 엑셀에서 단계를 고침

근거 수치/문구는 엑셀 규칙

2

단일 해금 판정

`Progress.IsUnlocked(id)` 한 곳에서 판정

FeatureGate

의도 순서를 건너뛴 접근 차단

근거 완료 기준: 순서 건너뛰기 불가

3

슬롯 5 Play

테스트 슬롯에서 새 저장으로 라운드 확인

테스트 슬롯

의도 실제 저장 오염 방지

근거 다중 PC 작업 규칙

4

영어 점검

3씬을 영어로 Play해 칸 넘침을 봄

스트링 상태 열

의도 배포 전 번역 누락 차단

근거 번역 없으면 경고 로그

리스크 – 리스크와 대응

연타로 대사를 건너뛰거나 강조 대상이 가려질 수 있음	클릭 무시 시간(0.35초)을 두고 대사창을 위로 옮김
튜토리얼 이전 저장은 안내가 반복될 수 있음	이전 저장은 다 본 것으로 처리
영어가 칸을 넘쳐 UI가 깨질 수 있음	자동 크기와 번역 상태 열로 점검
오프닝 패러디 대사가 영어권 배포에서 문제될 수 있음	위험 밈은 PV와 같은 기준으로 거름