찍!찍!!찍!!! 세부 기획서 / 온보딩, UI/UX, 설정

튜토리얼 / 로비/HUD / 조작 / 저장/현지화 / 스토리
기맞기획 11기 / 기업 협약 프로젝트 / 작성 기준 2026-10-08 / Ver 1.0 (원본 통합) / 작성 박도원 / 최초 작성 박도원

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

1. **g_intro** 기본 조작 안내 (의도: 첫 클릭 유도)
2. **g_wall** 첫 벽 붕괴와 지도 (의도: 벽 갉기 이해)
3. **g_birth** 2층 첫 번식 안내 (의도: 번식 체감)
4. **g_promote** 2층 10마리에서 승급 (의도: 승급 주의 전달)
5. **g_cat** 2층 입장 30초 뒤 고양이 (의도: 위협 학습)
6. **g_floor** 남은 30초 이하 제한시간 안내 (의도: 시간 압박 이해)

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

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

그림: 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

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

완수 방안

1. **테이블 정의** Speaker, Step, Line과 `Unlock_Id`를 시트로 둠 (의도: 기획이 엑셀에서 단계를 고침 / 근거: 수치/문구는 엑셀 규칙 / 도구: 튜토리얼 테이블)
2. **단일 해금 판정** `Progress.IsUnlocked(id)` 한 곳에서 판정 (의도: 순서를 건너뛴 접근 차단 / 근거: 완료 기준: 순서 건너뛰기 불가 / 도구: FeatureGate)
3. **슬롯 5 Play** 테스트 슬롯에서 새 저장으로 라운드 확인 (의도: 실제 저장 오염 방지 / 근거: 다중 PC 작업 규칙 / 도구: 테스트 슬롯)
4. **영어 점검** 3씬을 영어로 Play해 칸 넘침을 봄 (의도: 배포 전 번역 누락 차단 / 근거: 번역 없으면 경고 로그 / 도구: 스트링 상태 열)

리스크

리스크와 대응

리스크	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

업데이트 로그

작성일	작성자	작성 내용	비고
2026-10-06	박도원	비주얼 가이드 최초 작성	화면 구성, HUD, 로비, 강화, 결과 화면 배치 (출처: 원본 비주얼 가이드)
2026-10-08	박도원	Ver 0.1 작성	튜토리얼/UI 범위 정의 (출처: 정리본)
2026-10-09	정승운	튜토리얼 기획서 최초 작성	튜토리얼 계획, 유니티 구현 1차 기준 (출처: 원본 튜토리얼 기획서)

2026-10-09	박도원	튜토리얼, 타이틀, 오프닝	튜토리얼 기획서(정승운), 저장 슬롯 5개 착수 (출처: 정리본)
2026-10-10	박도원	볼륨 설정	BGM/SFX 슬라이더 (출처: 정리본)
2026-10-13	박도원	영어 번역/언어 설정	스트링 2,102개, 서버 계획 문서 (출처: 정리본)
2026-10-15	박도원	튜토리얼 라운드	1/2층 고정(CBT 표 반영) (출처: 정리본)
2026-10-17	박도원	마우스 포인터	커서 스킨 추가 (출처: 정리본)
2026-11-25	박도원	원본, 정리본 통합	원본 기획서 내용 편입, 문체 정리