

< 두바이 쏘독 쿠키 타이쿤 >

1. Narrative & Intro Sequence Design

게임 시작 시(Start Game 버튼 클릭 직후), 플레이어가 게임의 목표에 몰입할 수 있도록 아래 스토리라인을 **컷신(Cutscene)** 또는 **대화형 인트로**로 구현하라.

A. Storyboard (연출 지시)

Scene 1: 적막 (Despair)

* **비주얼**: 텅 빈 카페 배경. 파란색 파리(Fly) 한 마리가 '웅~' 소리를 내며 날아다님. 주인공 캐릭터(사장)는 카운터에 엎드려 있음.

* **텍스트(독백)**:

- * "하아... 오늘도 손님이 0명이라니..."
- * "월세 낼 날짜는 다가오는데... 이대로 폐업인가..."

Scene 2: 발견 (The Viral Hit)

* **비주얼**: 주인공 머리 위에 '느낌표(!)'가 뜨고 스마트폰을 꺼냄. 화면 중앙에 **[SNS 영상 팝업]**이 뜬다.

그때, 알고리즘이 의문의 영상 하나를 추천한다.

[영상 내용]: 한 인플루언서가 투박한 쿠키를 반으로 찢어 가른다.

과직- (엄청나게 바삭한 소리)

갈라진 틈 사이로 진녹색 피스타치오 스프레드가 용암처럼 흐른다. (줄임하여 주르륵 흐르는 때깔 강조)

* **연출**:

- * 쿠키가 반으로 갈라지는 픽셀 애니메이션.
- * **사운드**: `ASMR_Crunch.mp3` (바삭!) 소리가 강렬하게 출력.

댓글 반응: "어디서 파나요?", "새벽 4시부터 줄 섰는데 못 샀어요 ㅠㅠ", "이거 하나에 3만 원에 삼." 등등 ... 폭발적인 반응.

* **자막**: "지금 전국은 두쑈 열풍! 없어서 못 판다!"

뉴스를 검색해보니 **'전국 카다이프면 품질 사태', '편의점 유사 제품 논란', '쿠키 오픈런 사태'**가 도배되어 있다.

수요는 폭발하는데, 공급은 턱없이 부족하다. 심지어 사람들은 맛있는 짬통에도 지쳐있다.

****Scene 3: 결심 (Pivot)****

* ****비주얼****: 주인공의 눈에 '불꽃(Fire)' 이글거림. 배경음악이 처지는 음악에서 -> ****빠르고 경쾌한 8비트 BGM****으로 전환.

* ****텍스트****:

- * "이거야! 카다이프면과 피스타치오... 그리고 나의 베이킹 실력이라면!"
- * "사람들이 원하는 '진짜'를 만들어서 이 가게를 다시 일으키는 거야!"

주인공은 창고 구석에 박혀있던 낡은 오븐을 예열한다.

"고퀄리티의 맛있는 재료, 미친 식감, 압도적인 비주얼... 내가 진짜를 보여주겠어."

목표: 빗더미 카페를 청산하고, 세계 최초의 ****'두쫘쿠 재벌'****이 되는 것!

****Scene 4: 튜토리얼 진입 (Action)****

* ****시스템****: "창고에서 [오래된 오븐]을 발견했습니다."

* ****지시****: "자, 먼저 시장에서 어렵게 구한 [카다이프]부터 볶아볼까?" (-> 첫 번째 미니게임으로 연결)

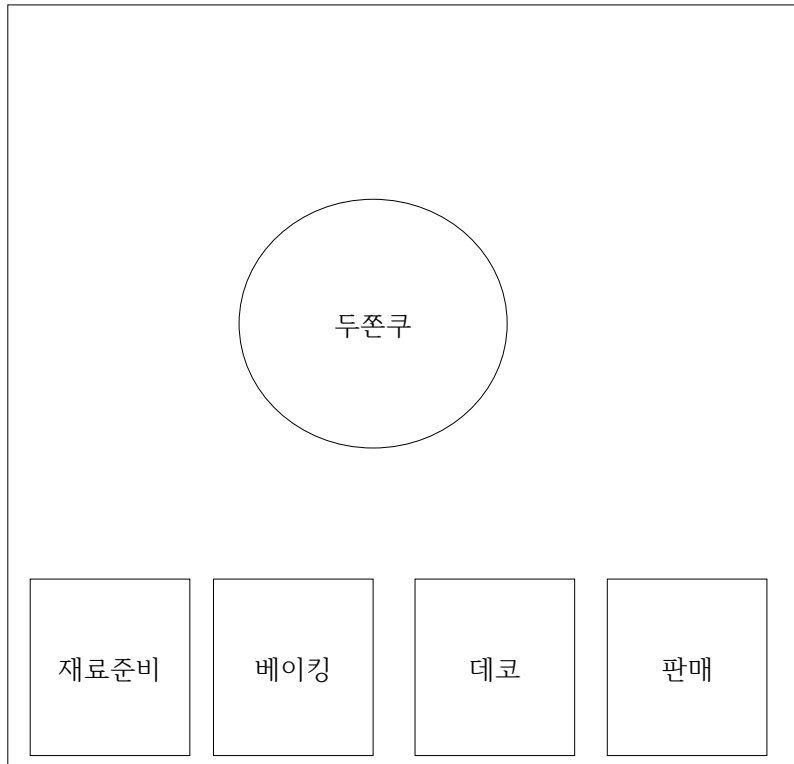
B. Implementation Specs (구현 요구사항)

* 이 인트로 씬은 텍스트가 타이핑되듯 한 글자씩 나오는 ****'Typewriter Effect'****를 적용하라.

* 플레이어가 화면을 터치하면 다음 대사로 빠르게 넘어가는 ****'Skip'**** 기능을 넣어라.

* 인트로가 끝나면 자연스럽게 `GameState`가 `TUTORIAL`로 변경되게 하라.

< 기본 인터페이스 >



● 두바이 쫘득 쿠키

- 풍미/식감/달콤함/완성도/비주얼

1. 재료준비 (미니게임)

1) 카다이프 썰기

▶ 후르츠 닌자 (Fruits ninja) 게임을 차용

- 카다이프을 베는 방법은, 카다이프이 날아오는 순간 카다이프을 노리고 화면을 그어주면 된다. 참 쉽죠? 심키 입력이 없는 100% 터치방식 게임이다. 게임 종료 후에는 등장하는 카다이프들에 대한 이야기가 한줄씩 나온다.

3개이상의 카다이프을 한번에 베면 "콤보"가 성립, 추가적인 점수를 얻을 수 있다.

▶ 스페셜 카다이프

- 고급 카다이프 : 풍미x2
- 황금 카다이프 : 식감x2
- 슈퍼 카다이프 : 완성도x2

2) 펄링 만들기 (피스타치오 분쇄)

- 게임 방식:

절구통 안에서 피스타치오 알맹이들이 '톡톡' 튀어 오른다. 타이밍에 맞춰 손가락으로 피스타치오를 터치해 으깨야 한다. 가끔 튀어 오르는 '딱딱한 껍질'이나 '벌레 먹은 콩'을 누르면 시간이 깎이거나 점수가 깎인다. 연속으로 성공하면 "크러쉬(Crush)!" 효과음과 함께 피버 모드 발동 (자동 분쇄).

▶ 스페셜 피스타치오

- 에메랄드 피스타치오: 터치 시 화면 전체의 피스타치오가 한 번에 분쇄됨. (비주얼 x2)
- 로스팅 피스타치오: 고소한 연기가 나며 피버 게이지가 대폭 상승. (풍미 x2)
- 화이트 초콜릿 덩어리: 으깨면 달콤한 시럽이 터져 나옴. (달콤함 x2)

3) 마시멜로우 반죽 만들기

- 모티브 게임: 스피너 돌리기 / 룰렛 게임 게임명: 셰이킷 도우 (Shake it Dough)

- 게임 방식: 화면 중앙에 마시멜로우 볼이 있고, 원형 화살표 가이드가 뜬다. 손가락으로 원을 그리며(Drag) 최대한 빠르게 돌려야 한다. (RPM 게이지가 올라감) 너무 빨리 돌리면 과부하가 걸려 '잠시 멈춤'이 뜨므로, 게이지가 'Perfect Zone'에 머물도록 속도를 조절해야 한다.

- 반죽이 찰질수록 효과음이 '찰박찰박'에서 '쫘득쫘득'으로 변함.

▶ 스페셜 반죽

- 발로나 코코아 파우더 : 반죽이 고급진 초코빛으로 변하며 RPM 감소 속도가 느려짐. (달콤함 x2)
- 프랑스산 고메 버터: 투입 시 반죽 볼이 미끄러지듯 부드럽게 돌아감. (풍미 x2)
- 마법의 탈지 분유: 반죽이 순간적으로 부풀어 오르며 완성도가 즉시 상승. (완성도 x2)

2. 베이킹

Phase 2: Assembly & Molding (쫀득 반죽 성형)

"돌리고, 뭉치고, 던져라!"

1. **Circular Drag Mechanic (빙글빙글)**:

- * 화면 중앙 도마 위에 '납작한 반죽 스프라이트'가 생성된다.

- * 유저가 반죽 위에서 손가락으로 **원을 그리듯 드래그(Rotary Gesture)**하면 반죽이 회전하며 점차 둥글게 변한다.

- * **Visual Feedback**: 드래그 거리(Distance)가 누적될수록 반죽 스프라이트가 [납작 -> 울퉁불퉁 -> 둥그란 공] 순서로 프레임이 변경된다.

2. **Flick to Next (스вай프)**:

- * 반죽이 완벽한 구형(Ball)이 되었을 때, 화면 밖으로 빠르게 **스вай프(Flick)**하면 반죽이 날아가고 즉시 새로운 납작 반죽이 슬라이드되어 들어온다.

- * **Haptic**: 뭉쳐질 때와 날아갈 때 진동(Vibration) 효과 적용.

3. 데코

****"뿌리고, 올리고, 저장하라!"****

1. ****Cocoa Spray Tool (코코아 파우더)**:**

* 터치 중일 때(TouchHold), 터치 좌표 주변에 불규칙한 갈색 도트(Pixel)들이 스프레이처럼 `Math.random()` 좌표에 흩뿌려진다.

* 많이 뿌릴수록 색이 진해진다.

2. ****Topping Drag & Drop (토평 올리기)**:**

* 하단 팔레트: 건조 딸기, 통아몬드, 피스타치오 조각, 금가루 아이템 배치.

* 로직: 팔레트에서 아이템을 드래그하여 쿠키 위에 놓으면(Drop) 해당 좌표에 고정된다. (좌표 배열 `toppings[]`에 저장).

3. ****Recipe System (레시피 저장)**:**

* [레시피 저장] 버튼 클릭 시, 현재 쿠키의 모습(스프레이 데이터 + 토평 좌표)을 `localStorage`에 'MyRecipe_1' 형태로 저장하라.

Phase 4: The Grand Tasting (품평회 연출)

****"가혹하거나, 달콤하거나."****

1. ****Scoring Algorithm (300점 만점)**:**

* 총점 = 풍미(100) + 식감(100) + 비주얼/완성도(100).

* 앞선 미니게임들의 결과값(Stats)을 기반으로 계산하되, 약간의 랜덤성(심사위원 취향)을 ±10점 부여하라.

2. ****Cinematic Scene (시식 연출)**:**

* 접시 위에 완성된 두쫌쿠가 놓여 있고, 주변에 가족/친구/지인(NPC)들이 둘러앉은 도트 배경.

* NPC들이 쿠키를 한 입 먹고 눈이 번쩍 뜨이거나(성공), 인상을 찌푸리는(실패) 애니메이션 재생.

3. ****Review Bubble System (순차적 말풍선)**:**

* 점수에 따라 준비된 멘트 리스트 중 하나를 랜덤 출력.

* ****[연출 순서]**:**

1. 긴장되는 드럼롤 사운드 (두구두구...)

2. 가족: "음... 이 식감은?!" (말풍선 팝업), "이게 대체 무슨 맛이야?" "새로운데?" 등등.. 자체제작

3. 친구: "야, 이거 줄 서서 사 먹을 맛인데?" (0.5초 뒤 팝업), "나한테 먼저 팔아!" 등등.. 자체제작

4. 최종 점수판(Scoreboard)이 팡! 하고 내려오며 총점 공개.

Technical Implementation Guide

* **Gestures**: `touchstart`, `touchmove`, `touchend`를 사용하여 회전 각도(Angle)와 속도(Velocity)를 계산하라.

* **Canvas Layering**:

- * Layer 1: 쿠키 베이스

- * Layer 2: 코코아 파우더 (Canvas `getImageData` 조작 또는 별도 캔버스)

- * Layer 3: 토핑 객체

* **Output**: 위 로직이 포함된 **Javascript** 클래스(`MoldingGame`, `DecoGame`, `EvaluationScene`)를 작성하고 메인 루프에 통합하라.

4. 판매

Role Definition

너는 지금부터 '경제 시스템 설계자'이자 '캐릭터 서사 작가'이다.

단순한 판매(Click to Sell) 방식을 버리고, ****주식 차트의 긴장감****과 ****수집형 RPG의 캐릭터 애정 요소****를 결합한 독창적인 판매 시스템을 구현하라.

1. The Market System: "두쑤코스피 (Dujjon-KOSPI)"

쿠키의 가격은 고정되어 있지 않다. 실시간 수요와 뉴스에 따라 급변한다.

A. Live Price Graph (실시간 차트)

* ****Visual****: 화면 상단에 꺾은선 그래프(Line Chart)가 실시간으로 그려진다.

* 가격 상승 시: ****빨간색**** (한국 주식 시장 반영)

* 가격 하락 시: ****파란색****

* ****Mechanics****:

* **`CurrentPrice`**는 매초 랜덤하게 변동(Random Walk)하되, 특정 추세(Trend)를 따른다.

* ****떡상(To the Moon)****: "유튜버 썬냥, 두쑤쿠 먹방 업로드!" 뉴스 띠가 지나가며 그래프가 수직 상승. 이때 팔면 대박.

* ****떡락(Crash)****: "편의점, 저가형 짬뽕 두바이 쿠키 출시" 뉴스 띠가 지나가며 가격 폭락.

* ****Strategy (존버 vs 익절)****:

* 쿠키에는 ****'신선도(Freshness)'** 타이머가 있다.

* 가격이 오를 때까지 기다릴 수(존버) 있지만, 신선도가 떨어지면 폐기해야 한다. 타이밍 싸움.

2. Customer Interaction: "나만의 단골 만들기"

손님은 단순한 리소스가 아니다. 각각의 개성과 호감도를 가진 NPC다.

A. Customer Types (다양한 손님)

다음과 같은 ****유니크 도트 캐릭터****를 랜덤하게 등장시켜라. (추후 관리자가 캐릭터 세세할 대사나 설정 관리할 수 있게 구현)

1. ****교복 입은 학생****: 돈은 없지만 입소문(바이럴)을 잘 냄. (친구 데려옴)
2. ****힙스터(Hipster)****: 비싸도 사먹지만 맛없으면 악플 남김.
3. ****두바이 관광객 (Rare)****: 등장 시 아랍풍 BGM. 시세의 5배 가격으로 매입.
4. ****할머니****: "이게 요즘 유행인가?" 하며 느리게 걸지만 팁을 많이 줌.

B. Interaction Logic (상호작용)

손님이 매대에 왔을 때 3가지 행동 중 하나를 선택할 수 있다.

1. **[판매하기]**: 현재 시세대로 즉시 판매.
 - * 효과: **호감도(Heart)** 대폭 상승. 단골이 되면 나중에 비싼 선물(업그레이드 재료)을 가져옴.
2. **[서비스 주기]**: 쿠키를 공짜로 준다. (돈 0원)
 - * 효과: **호감도(Heart)** 대폭 상승. 단골이 되면 나중에 비싼 선물(업그레이드 재료)을 가져옴.
3. **[스몰톡 (대화)]**:
 - * "날씨가 덥죠?", "오늘 옷이 멋지네요!" 등 랜덤 대사 출력.
 - * 성공 시 소량의 팁 획득, 실패 시 손님이 그냥 감.

C. The "Regulars" Book (단골 도감)

- * 호감도가 100%가 된 손님은 '단골 도감'에 등록된다.
- * 단골 효과:
 - * 학생 단골: 학교 시간에 친구들 몰고 옴 (피버 타임).
 - * 두바이 관광객 단골: 희귀 재료(최상급 피스타치오)를 선물로 줌.

3. Technical Specs

- * **Canvas Graph**: 외부 라이브러리 없이, `ctx.lineTo()`를 사용하여 매 프레임마다 주식 차트를 그려라. 배경에는 모눈종이 그리드(Grid)를 그려라.
- * **Speech Bubbles**: 손님 머리 위에 픽셀 말풍선으로 "금과 두쫌쿠 바꾸실 분?", "두쫌쿠 풀매수 가즈아!" 같은 주식 관련 드립이나 감성 대사를 랜덤 출력하라.
- * **UI Layout**:
 - * 상단: 주식 차트 & 뉴스 티커.
 - * 중앙: 매대와 손님 대기열.
 - * 하단: 상호작용 버튼 (판매 / 서비스 / 대화).

****위 기획을 바탕으로, 쫄깃한 긴장감(차트)과 따뜻한 감성(단골)이 공존하는 판매 탭 코드를 작성하라.****