탈출 성 세부 기획서 / 스토리, 엔딩, 아트, 사운드

서사 칸 6개 / 엔딩 5종 / 이미지 규격과 이름 규칙 / 효과음 목록
/ 작성 기준 2026-06-09 / Ver 1.0 (원본 통합) / 작성 박도원 / 최초 작성 박도원

현황

착수 시점의 현황

엔딩/스토리용 이미지와 문구 초안은 있으나 표에 연결되지 않았고, 세계관 기록은 이벤트 문구의 로봇 서술뿐

있는 것

- **컷 이미지** 엔딩 4/스토리 5/대본 5/사망 컷
- **엔딩 문구** 승리 4종과 패배 1종의 제목/본문
- **효과음** 주사위, 획득, 패배 3종 확인분

없는 것

- **스토리 본문** 서사 칸 이벤트 6개가 비어 있음
- **엔딩 연결** 문을 연 뒤 엔딩 분기가 이어지지 않음
- **메타 진행** 영구 업그레이드 표가 비어 있음

목표

이 문서의 목표

열쇠 탈출 뒤 엔딩 5종으로 갈리고, 이미지/소리가 표의 id로만 연결되는 콘텐츠 틀을 완성

- **5종** 엔딩(승리 4 + 패배 1)
- **6개** 서사 칸 이벤트 본문
- **1:1** assets.csv와 실제 파일 대응

의도: 결말과 서사로 한 판에 여운을 주되, 모든 소재는 교체 가능하게 둠

근거: 엔딩 이미지 4종과 조우/사망 컷이 이미 모여 있음

핵심 요소

핵심 요소 4

- **서사 칸** 스토리 이벤트로 짧은 장면을 보여 줌 (의도: 여운 / 근거: e_random_story 6개)

- **멀티 엔딩** 조건과 우선도로 결말 하나를 고름 (의도: 반복 동기 / 근거: endings.csv)
- **이름 규칙** img_<종류>_NNN으로 소재를 관리 (의도: 교체 가능성 / 근거: 기존 파일명)
- **소리** 행동마다 효과음, BGM은 추가 예정 (의도: 피드백 / 근거: 오디오 폴더)

엔딩

엔딩 5종 구성

- **결과 화면**
  - **승리 4종** 조건 그룹과 우선도로 선택
    - **노멀 1 (우선도 2)**
    - **노멀 2/3 (10)**
    - **해피 (10)**
  - **패배 1종** 조건 없는 기본 결말
    - **게임 오버 (우선도 1)**
  - **결과 연출** 엔딩 이미지와 제목/본문
    - **image 경로**
    - **result_art 크기 키**

엔딩별 톤과 분기

엔딩	톤	분기 기준
노멀 1	살아남았을 뿐 비밀은 못 파헤침	조건 그룹 0 (기본 승리)
노멀 2	추적자를 피해 겨우 모든 열쇠를 모음	열쇠 수집 경로 기준 [제안값]
노멀 3	추적자를 따돌려 아슬아슬하게 탈출	추적자 접촉 횟수 기준 [제안값]
해피	메인프레임 제어 코드와 성을 얻음	서사 칸 완주 기준 [제안값]
게임 오버	아무것도 바꾸지 못함	HP 0

원본 비주얼

톤 앤 무드와 캐릭터 (원본 비주얼 컨셉 가이드 Ver01)

항목	내용	기획 의도
분위기	19세기 영국, 증기 연기 자욱	증기기관이 고도로 발달한 스팀펑크
색조	황동색 증기 기관, 짙은 갈색 목재, 따뜻한 색감의 황폐한 배경	녹슨 배관과 목재 표현
화풍	픽셀 아트 캐릭터	가볍게 즐기는 아케이드 분위기

주인공	스패너, 짙은 갈색 곱슬 단발, 멜빵 작업복, 작업화, 셔츠, 고동색 눈동자	19세기 영국 기술자, 키 컬러와 같은 채도와 명도
배경	스팀펑크 성, 성 내부, 최심부 코어실, 좁은 복도	최심부 도달 목표, 추격 긴장감 고조

원본 프롬프트

팀원별 시나리오 보조 봇 (원본 커스텀봇 프롬프트 Ver01)

작성자	봇	역할
김채연	시나리오 기획 AI	세계관 기반 시놉시스 구상, 초안, 조언 / 게임 정보 입력, 시나리오 작성 프로세스
오승명	게임 시나리오 라이터	컨셉을 데이터 테이블로 바로 쓰는 시나리오 구성
김현덕	라이터	시나리오의 논리 구조 설명, 신입 기획자 대상
박도원	시나리오봇	세계관, 등장 캐릭터, 주요 상황 입력 → 사건과 대사 형식 초안
김재원	시나리오 어시스턴트	기존 게임 정보 분석 기반 시나리오 초안 보조
이예성	AI 번역가	AI 서비스용 영어 등 번역 보조

엔딩

해피 엔딩 목표 화면

그림: 목표 이미지 예시 — 왕좌에 앉은 주인공과 기계 장치들, 해피 엔딩 컷으로 쓸 후보

- **서사 결말** 성의 주인이 되는 결말로 풍자 톤을 마무리 (의도: 여운과 재시도 동기)
- **컷 규격** 1182×665 기준(엔딩 일부는 더 큼) (근거: 파일 실측)

스토리

서사 칸 연결 순서

1. **스토리 칸 도착** tile_events의 스토리 풀 추첨
2. **본문 이벤트** events의 speaker/본문
3. **컷 표시** assets id로 이미지 연결
4. **플래그 설정** SET_FLAG로 엔딩 조건에 반영

사운드

효과음 연결 목록

행동	소리	상태
주사위/이동	sfx_dice / sfx_move	확인분
획득/열쇠 문	sfx_gain / sfx_itemget / sfx_keyopendoor	확인분 + 추가 예정
회복/방어	sfx_heal / sfx_potiondrink / sfx_shield	추가 예정
함정/로봇	sfx_falling / sfx_robots	추가 예정
BGM/추적자 접근음	없음	[제안값] 최소 1곡 + 1종

리스크

리스크와 대응

리스크	대응
세계관 기록이 없어 엔딩 분기 기준이 모호	박도원이 세계관을 먼저 확정하고 이미지 4종에 맞춰 분기를 정 예정
파일명 오타(Shild/concretTile)와 미등록 파일	id만 안정적으로 쓰고 정리 때 한꺼번에 바꿀 예정
AI 생성 이미지 출처 기록이 없음	생성 도구와 날짜를 assets 메모에 남길 예정

작업 계획

필요한 작업

- **콘텐츠 작업**
  - **서사** 세계관과 본문
    - **세계관 한 장**
    - **본문 6개**
  - **엔딩** 조건과 이미지
    - **조건 그룹 연결**
    - **문 효과 → 승리**
  - **아트** 목록 정리
    - **assets.csv 대조**
    - **미사용 정리**
  - **사운드** 부족분 보강
    - **BGM 1곡**

- **접근음**

완수 방안

1. **세계관 확정** 성의 정체와 탈출 동기를 한 장으로 정함 (의도: 엔딩 기준 / 근거: 서사 의도 기록 부재 / 도구: 문서)
2. **파일 대조** assets.csv와 이미지/소리 파일 1:1 점검 (의도: 폴백 0 / 근거: 완료 기준 / 도구: data:validate)
3. **본문/엔딩 작성** 서사 칸 6개와 endings 조건 연결 (의도: 결말 분기 / 근거: 엔딩 이미지 4종 / 도구: events/endings.csv)
4. **클리어 시험** 각 엔딩에 닿는 판을 재현 (의도: 분기 확인 / 근거: 5종 모두 도달 가능 / 도구: dev 서버 / ?debug)

업데이트 로그

작성일	작성자	작성 내용	비고
2026-06-05	박도원	멀티 엔딩 구조	엔딩 표와 자유 스탯(rep) 추가(4a4fc77) (출처: 정리본)
2026-06-06	박도원	오디오 연결	효과음과 분기 경로 추가(baf5f13) (출처: 정리본)
2026-06-08	무작위총력전 팀	원본 비주얼 컨셉 가이드 Ver01	톤 앤 무드, 캐릭터, 몬스터, 배경, UI (출처: 원본 비주얼 컨셉 가이드, 작성자 표기 무작위총력전)
2026-06-10	박도원	VN 레이어	서사 연출용 오버레이와 vntest 스테이지(0a09b8e) (출처: 정리본)
2026-06-13	박도원	마지막 작업일	엔딩 연결과 스토리 본문은 미완으로 남음 (출처: 정리본)
2026-06-14	김채연, 오승명, 김현덕, 박도원, 김재원, 이예성	커스텀봇 프롬프트 Ver01	팀원 6명 시나리오, 번역 보조 봇 프롬프트 (출처: 원본 커스텀봇 프롬프트)
2026-11-25	박도원	원본, 정리본 통합	원본 기획서 내용 편입, 문체 정리