

기맞기획 11기 기업 협약 프로젝트 2팀 ‘NKK 스튜디오’ 제작

# 랫키호테
# 세부 기획서

스토리, 엔딩, 현지화

NKK 스튜디오
팀장 박송호
부팀장 정승운
팀원 김규장
박도원
이예성

문서 최초 작성
20261028
박도원

문서 최종 수정
20261125
박도원

# 목차


## 개요 – 2P

1. 목차
2. 로그
3. 문서 계층

## 현황 – 5P

1. 출시 준비 1차 직후

## 목표 – 6P

1. 서사/엔딩 목표

## 서사 (원본) – 7P

1. 서사 결정 (원본 컨셉 기획서)

## 핵심 요소 – 8P

1. 서사 설계 4요소

## 이야기 전달 – 9P

1. 전달 방식 개편

## 엔딩 – 10P

1. 노말 엔딩 구성
2. 진엔딩 연출 순서

## 유저 생애 – 12P

1. 플레이 흐름
2. 리텐션과 연출

## 현지화 – 14P

1. 현지화 규격

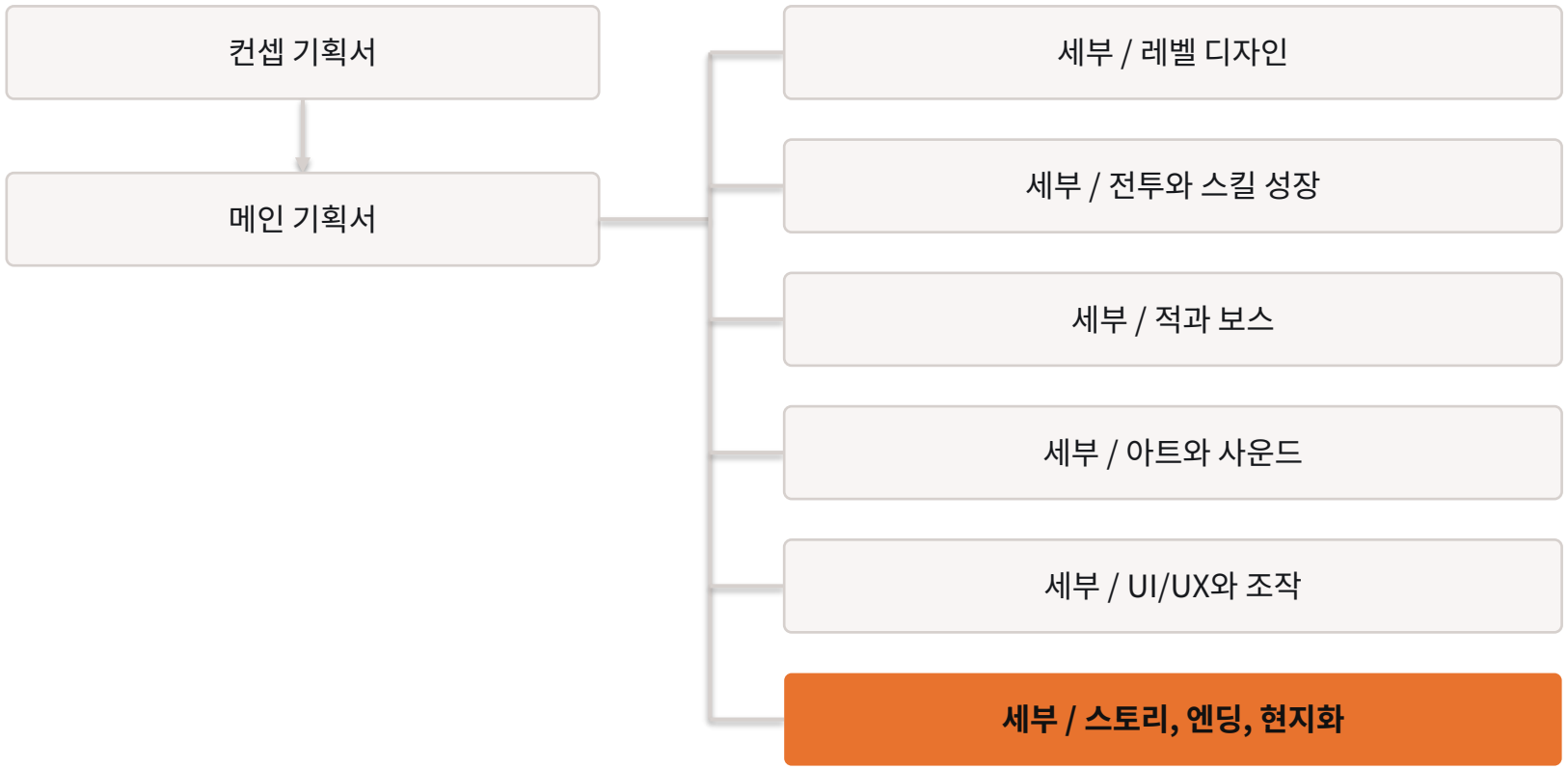
## 작업 계획 – 15P

1. 필요한 작업
2. 완수 방안

# 개요 – 로그

| 순번 | 작성일 | 작성자 | 작성 내용 | 비고 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | 2026-10-28 | 박도원 | 원본 컨셉 기획서 서사 결정 | 세계관, 톤, 이야기 전달, 진엔딩 구조 (출처: 원본 컨셉 기획서) |
| 2 | 2026-11-09 | 박도원 | 현대어 정리 | 게임 중 현대어 금지, 지역과 보스 이름은 기사의 시선 (출처: 원본 컨셉 기획서 업데이트 내역) |
| 3 | 2026-11-11 | 박도원 | 출시 준비 | 시작 독백, 로딩, 9개 언어 (출처: 원본 컨셉 기획서 업데이트 내역) |
| 4 | 2026-11-12 | 박도원 | 마지막 보스, 번역 | 거울 속의 기사 기획, 번역 재작업 (출처: 원본 컨셉 기획서 업데이트 내역) |
| 5 | 2026-11-12 | 박도원 | 엔딩/대사 지시 반영 | 엔딩 UI 재설계, 대사 137건 반영, 알림 띠/클리어 문구 삭제 (출처: 정리본) |
| 6 | 2026-11-13 | 박도원 | 엔딩/전망대 반영 | 엔딩 재작업, 전망대 대사 상자, 보스 도감, 대사 수정본 반영 (출처: 정리본) |
| 7 | 2026-11-13 | 박도원 | 진엔딩 입구/튜토리얼 | 거울 입구 추가, 0지역 튜토리얼 구간 확장 (출처: 정리본) |
| 8 | 2026-11-15 | 박도원 | 갈림길 팻말/스킬 시연 | 0지역 갈림길 팻말, 스킬 시연 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 – 출시 준비 1차 직후

안내, 전망대, 첫 시작 연출/번역 초판이 들어간 상태이며 엔딩과 대사를 다듬기 직전

### 있는 것

0지역 안내, 첫 시작 로딩/독백, 전망대

근거 출시 준비 계획(11-11)

### 이야기 초안

지역 독백/보스 대사/증표 23개/엔딩 글

근거 story 데이터(11-01, 검수 전)

### 엔딩 기본형

노말 → 쉼터 복귀, 진엔딩 → 타이틀

근거 UI 명세 사건 화면

### 문제

지역 입장 독백이 흐름을 끊고 보스전에 알림 띠가 뜸

의도 전달 방식을 바꾸려는 의도

### 대사 수정본

사용자가 엑셀로 수정한 문장 137개

근거 대사 수정본 엑셀(11-12)

### 제약

진엔딩 전 실제 정체 표기 금지

근거 반전 보호

# 목표 – 서사/엔딩 목표

**기사의 시선으로만 이야기를 전하고 승리 → 반전의 낙차가 큰 엔딩 2종을 완성해, 10개 언어로도 같은 구조로 낼 수 있게 함**

| 2종 | 0건 | 10개 언어 | 3~5시간 |
| --- | --- | --- | --- |
| 노말/진엔딩, 모두 도달 가능 | 진엔딩 전 정체 노출 | 번역 누락 0 | 진엔딩 기준(실측 필요) |

**의도** 착각의 대가를 연출로 마주하게 하고, 반전을 번역/안내 문구가 깨지 않게 함

**근거** 컨셉 톤 = 진지한 비극, 번역은 원문이 바뀌면 전부 다시 해야 함

# 서사 (원본) – 서사 결정 (원본 컨셉 기획서)

| 항목 | 결정 | 의도 |
|---|---|---|
| 무대 | 쥐들의 현대 도시, 시골에서 올라온 기사 | 평소엔 실제 도시, 적과 보스만 기사의 눈으로 변형 |
| 톤 | 진지한 비극, 착각을 웃기게 다루지 않음 | 확신과 실제의 간극에서 생기는 안타까움 |
| 전달 | 독백, 일지, 수집품 글, 짧은 프롤로그, 동행 없음 | 기사의 말과 도시의 말이 어긋나는 데서 진실 발견 |
| 진엔딩 | 노말 엔딩 뒤 무너지는 도시, 도시를 지키던 쥐들과의 결전 | 보상이 아닌 대가, 숙련이 비극의 방아쇠 |
| 지역명 | 관문, 시장, 협곡, 성채, 천상, 지옥 (실제 이름은 진엔딩 화면에서만) | 게임 중 현대어 금지 (11-09) |
| 마지막 보스 | 거울 속의 기사 대체 기획 (11-12) | 문서, 콘셉트 그림 단계 |

# 핵심 요소 – 서사 설계 4요소

### 기사의 시선 서사

지역/보스 이름을 기사가 아는 이름으로만 표기

의도 반전을 진엔딩까지 지킴

### 두 엔딩의 낙차

승리 컷신 ↔ 유리 깨짐과 병실

의도 착각의 대가를 마주하게 함

### 필요할 때 한 번

안내는 필요한 곳에서 한 번만 가르침

근거 프롤로그 없음 방침

### 현지화 체계

키 규칙 사전 + 한국어 대체

의도 10개 언어를 같은 구조로 관리

# 이야기 전달 – 전달 방식 개편

## 현재

### 지역 입장 독백

입장/보스방 접근마다 자동 출력

### 상단 알림 띠

보스전/클리어 연출 중에도 표시

## 개편 방향

### 전망대 대사 상자

능동 상호작용 시 하단 텍스트 박스로 출력

의도 독백이 흐름을 끊는다고 판단

### 보스 독백

보스 이름과 같은 타이밍, 하단 도트 텍스트

근거 클리어 텍스트는 삭제

# 엔딩 – 노말 엔딩 구성

1

## 상단

메인 화면 기사 쥐 뒷모습 영상

2

## 하단

엔딩 메시지와 지나온 여정

**의도** 기사가 본 이름으로 기억을 환기

3

## 우측 하단

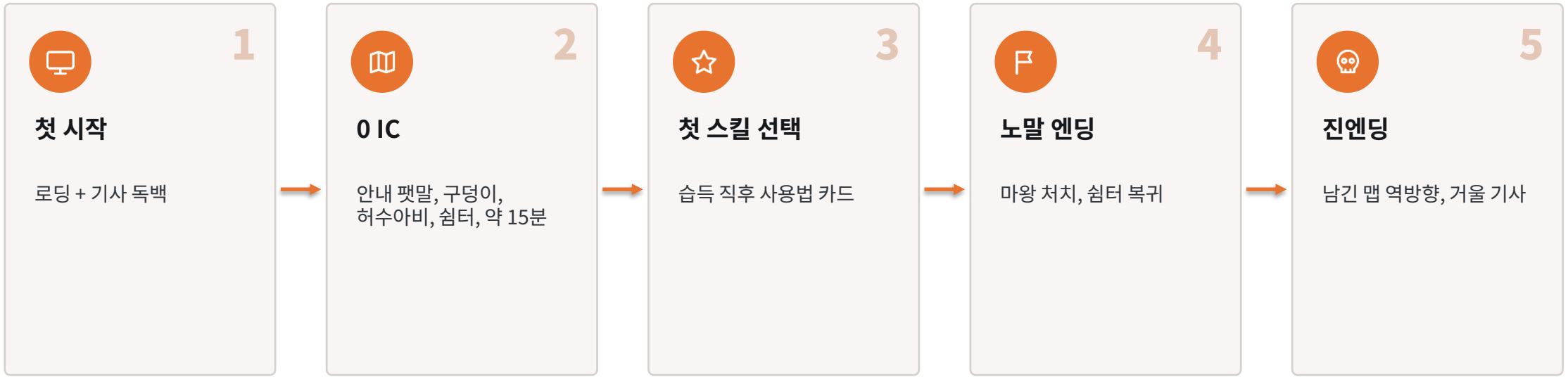
마지막 쉼터로 돌아가기 버튼

**근거** 복귀해 진엔딩 도전을 이어 감

# 엔딩 – 진엔딩 연출 순서


1
시간 정지
보스 클리어 슬로가 점점 느려져 멈춤
2
유리 깨짐
화면이 금이 가며 무너지고 뒤는 검은 화면
3
메인 화면
클릭하면 1초 페이드, 불타는 폐허와 글리치
4
병실 탑뷰
이어하기 시 밝아지며 병실이 나옴
근거
구속/부상은 암시 수준으로 처리
5
경찰 대화
기사의 발작 대사 후 페이드아웃, 종료
의도
여정 메시지는 표시 안 함

# 유저 생애 – 플레이 흐름


1
첫 시작
로딩 + 기사 독백
2
0 IC
안내 팻말, 구덩이,
허수아비, 쉼터, 약 15분
3
첫 스킬 선택
습득 직후 사용법 카드
4
노말 엔딩
마왕 처치, 쉼터 복귀
5
진엔딩
남긴 맵 역방향, 거울 기사

# 유저 생애 – 리텐션과 연출

### 다회차

다른 3택 12경로, 조합별 장비 일지 글

의도 같은 도시를 다른 길로 다시 읽음

### 부담 없는 재도전

쓰러져도 손실 없음, 보스는 처음부터

### 전망대 카메라

보스방까지 이동, 텍스트 박스만큼 카메라 올림

### 보스 입장/클리어

입장 줌인/포효, 클리어 줌인 + 슬로

# 현지화 – 현지화 규격

| 항목 | 결정 | 이유 |
|---|---|---|
| 언어 | ko en fr de ru es pt ar ja zh (10개) | itch 출시 대상 |
| 키 규칙 | 영역.대상.항목 (예: boss.giant.intro) | 문자열 전수 관리용 |
| 대체 | 없는 키는 한국어 표시 | 누락 시에도 화면이 깨지지 않음 |
| 폰트 | NeoDGM + Fusion Pixel 계열 후보 | 픽셀 느낌 통일 |
| 아랍어 | 오른쪽→왼쪽/글자 연결 범위 합의 | 화면 글 방식이 셰이핑을 지원 안 함 |

# 작업 계획 – 필요한 작업

1

**엔딩 2종**

컷신, 병실, 유리 깨짐

2

**대사 수정**

엑셀 137문장 반영

3

**전달 방식**

전망대 상자/보스 독백

4

**번역 재작업**

원문 확정 후 10개 언어

# 작업 계획 – 완수 방안

## 1 글 확정

엑셀 수정본을 소스에 반영하고 삭제 항목을 정리

사용자 검수 / 문자열 스크립트

**근거** 사용자가 대사를 엑셀로 수정

## 2 연출 구현

임시 그림으로 시퀀스를 먼저 만들고 의뢰서로 그림을 교체

Unity / 에셋 의뢰서

**의도** 그림 대기로 구현이 멈추지 않게 함

## 3 번역

원문 확정 뒤 번역하고 글자 넘침을 점검

Gemini / Claude

**근거** 번역은 원문이 안 바뀐 뒤에만 가능

## 4 검수

엔딩 두 종과 전 언어를 직접 플레이로 확인

직접 플레이

**근거** 완료: 반전 노출 0, 번역 누락 0