랫키호테 세부 기획서 / 스토리, 엔딩, 현지화

이야기 전달 / 엔딩 2종 / 유저 생애 / 연출 / 10개 언어
NKK 스튜디오 / 찍!찍!!찍!!! IP 확장 외전 / 작성 기준 2026-11-12 / Ver 1.0 (원본 통합) / 작성 박도원 / 최초 작성 박도원

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** 노말/진엔딩, 모두 도달 가능
- **0건** 진엔딩 전 정체 노출
- **10개 언어** 번역 누락 0
- **3~5시간** 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)

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

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

완수 방안

1. **글 확정** 엑셀 수정본을 소스에 반영하고 삭제 항목을 정리 (근거: 사용자가 대사를 엑셀로 수정 / 도구: 사용자 검수 / 문자열 스크립트)
2. **연출 구현** 임시 그림으로 시퀀스를 먼저 만들고 의뢰서로 그림을 교체 (의도: 그림 대기로 구현이 멈추지 않게 함 / 도구: Unity / 에셋 의뢰서)
3. **번역** 원문 확정 뒤 번역하고 글자 넘침을 점검 (근거: 번역은 원문이 안 바뀐 뒤에만 가능 / 도구: Gemini / Claude)
4. **검수** 엔딩 두 종과 전 언어를 직접 플레이로 확인 (근거: 완료: 반전 노출 0, 번역 누락 0 / 도구: 직접 플레이)

업데이트 로그

작성일	작성자	작성 내용	비고
2026-10-28	박도원	원본 컨셉 기획서 서사 결정	세계관, 톤, 이야기 전달, 진엔딩 구조 (출처: 원본 컨셉 기획서)
2026-11-09	박도원	현대어 정리	게임 중 현대어 금지, 지역과 보스 이름은 기사의 시선 (출처: 원본 컨셉 기획서 업데이트 내역)
2026-11-11	박도원	출시 준비	시작 독백, 로딩, 9개 언어 (출처: 원본 컨셉 기획서 업데이트 내역)
2026-11-12	박도원	마지막 보스, 번역	거울 속의 기사 기획, 번역 재작업 (출처: 원본 컨셉 기획서 업데이트 내역)
2026-11-12	박도원	엔딩/대사 지시 반영	엔딩 UI 재설계, 대사 137건 반영, 알림 띠/클리어 문구 삭제 (출처: 정리본)
2026-11-13	박도원	엔딩/전망대 반영	엔딩 재작업, 전망대 대사 상자, 보스 도감, 대사 수정본 반영 (출처: 정리본)
2026-11-13	박도원	진엔딩 입구/튜토리얼	거울 입구 추가, 0지역 튜토리얼 구간 확장 (출처: 정리본)
2026-11-15	박도원	갈림길 팻말/스킬 시연	0지역 갈림길 팻말, 스킬 시연 추가 (출처: 정리본)
2026-11-25	박도원	원본, 정리본 통합	원본 기획서 내용 편입, 문체 정리