뒤로가는 RPG

JAMAIS VU

컨셉 기획서

20261003 / 박도원



목차

개요 – 2P

1. 목차
2. 로그
3. 문서 계층

시작 동기 – 5P

1. 출발 자산과 공백
2. 기획 동기
3. 원안 의도와 현행 개정

프로젝트 목표 – 8P

1. 플레이어 약속
2. 핵심 요소

플레이 경험 – 10P

1. 재미의 발생 지점
2. 시간 규모별 루프
3. 플랫폼과 범위

비주얼 방향 – 13P

1. 표현의 역할

제작 계획 – 14P

1. 단계별 산출물
2. 관리 기준

메인 기획 인계 – 16P

1. 필요 명세
2. 인계 검수

개요 – 로그

순번	작성일	작성자	작성 내용	비고
1	2026-09-29	박도원	원안 분석과 싱글 범위	가챠/온라인 제외 및 구현 질문을 정리함
2	2026-10-03	박도원	현행 컨셉 개정	이브와 1부/2부 구조를 인계 기준에 반영함
3				
4				
5				
6				

개요 – 문서 계층



컨셉 → 메인 → 세부 순으로 상위 문서의 결정을 목표로 받아 구체화함.
강조 표시 = 이 문서

시작 동기 – 출발 자산과 공백

기획 자산

2022~2023 원안의 규칙/국경지대 구상을 재사용함

의도 원안의 범위를 실행 가능한 명세로 줄임

근거 원안 메인기획서3(2022-10-24), UI(2022-11-25), 전투(2023-09-03), 전투필드(2023-11-30)

구현 공백

턴 진행, 승패, 스킬 빈칸을 제작 전 채워야 함

의도 원안의 범위를 실행 가능한 명세로 줄임

근거 원안 메인기획서3(2022-10-24), UI(2022-11-25), 전투(2023-09-03), 전투필드(2023-11-30)

개인 제작

판단/검수를 박도원 1인에게 모음

의도 원안의 범위를 실행 가능한 명세로 줄임

근거 원안 메인기획서3(2022-10-24), UI(2022-11-25), 전투(2023-09-03), 전투필드(2023-11-30)

시작 동기 – 기획 동기



전술의 재도전과 동료 선택의 결과를 한 여정으로 연결할 예정임

전술

실패 원인 학습

동료

선택의 지속성

서사

결말의 차이

의도 상위 기획의 약속을 검수 가능한 기준으로 고정함

근거 원안 메인기획서3(2022-10-24), UI(2022-11-25), 전투(2023-09-03), 전투필드(2023-11-30)

시작 동기 – 원안 의도와 현행 개정

P042 원안 / 2022~2023

뒤로 가는 RPG

패배로 과거를 열고 성장 기회를 늘리는 구조임

난수 고정

같은 행동의 재추첨보다 다른 선택을 유도함

플랫폼/성장 혼재

모바일 중심/PC 확장과 후속 MMO식 성장안이 혼재함

2026-09 이후 개정 / 10-03 전환

이브 주인공

용사의 딸을 중심으로 순방향 2부 서사를 설계함

시간 능력

무르기, 저장, 반복 던전의 세계관 근거로 한정함

싱글 패키지

가챠, 온라인, 성급을 제외하고 동료 관계에 집중함

프로젝트 목표 – 플레이어 약속



전술 규칙을 이해한 선택과 동료의 운명이 결말까지 이어져야 함

16장

1부 9장 + 2부 7장

10명

동료 설계 범위

3갈래

동조, 결투, 진엔딩

의도 상위 기획의 약속을 검수 가능한 기준으로 고정함

근거 제작기록 §4 및 Story_Overview_v1/Part2_Story_Summary_v1

프로젝트 목표 – 핵심 요소

탐험과 전술을 잇는 동료 서사

판단 가능한 전투

원인을 보고 다음 수를 바꾸게 함

- 격자/고저차
- 속도/방향

동료의 지속성

합류와 상실을 이후 사건에 남김

- 조건부 영입
- 개인 퀘스트

명확한 여정

한 장에 하나의 핵심 공개를 배치함

- 1부 추적
- 2부 선택

정비의 호흡

전투 사이에 선택을 숙고하게 함

- 필드 탐색
- 이동 캠프

플레이 경험 – 재미의 발생 지점

상단: 긴장 / 하단: 성취

포위 탈출

위험한 직선과 안전한 우회 중 하나를 고름

동료 보호

영입 기회를 살리기 위해 전투 목표를 바꿈

기믹 간파

수문과 지형의 관계를 읽고 보스를 유인함

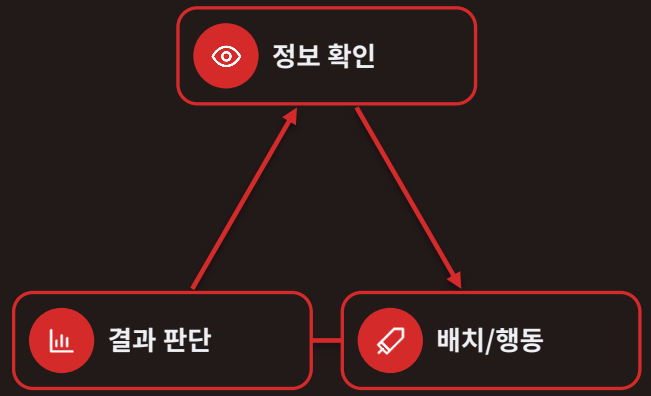
관계의 회수

개인 퀘스트의 결과로 최종 선택지가 열림

즉시 판단 → 누적 선택

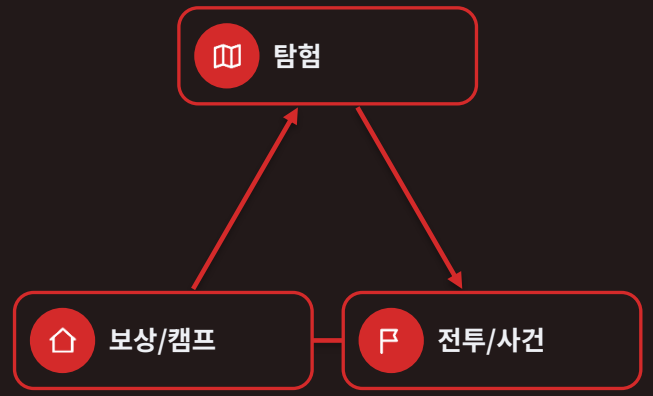
플레이 경험 – 시간 규모별 루프

코어 / 턴 단위



위치와 순서를 바꿔 실패 원인을 해소함

인게임 / 장 단위



정비와 관계 변화로 다음 장에 대비함

아웃게임 / 회차 단위



일일 접속 대신 미경험 갈래의 자발적 재플레이를 목표로 함

플레이 경험 – 플랫폼과 범위

항목	설계	선택 이유
Windows	1920×1080 / 키보드/마우스	전술 정보량을 우선함
타깃	턴제 전략과 동료 서사를 선호하는 이용자	판단과 관계의 보상을 함께 제공함
제작 단위	작은 전투 검증 후 장별 확장	1인 검수 부담을 제한함
유통 범위	오프라인 싱글 / DLC는 후속 범위	서버/가챠 운영을 제외함

비주얼 방향 – 표현의 역할

층	방향	검수 기준
필드/전장	쿼터뷰 픽셀 공간	막힌 칸과 이동 가능한 길이 구분되어야 함
인물	일러스트 스탠딩/표정	대화의 감정 변화가 실루엣/표정으로 읽혀야 함
색/빛	지역별 톤과 명확한 유닛 대비	암부에서도 적, 아군, 대상을 식별해야 함
레퍼런스	FE의 배치, XCOM의 위험 정보, BG3의 야영 호흡	기능별 참고이며 화면 복제는 목표가 아님

제작 계획 – 단계별 산출물

1

규칙 정리

모순 목록과 결정표를 작성함

2

코어 검증

전투 1개로 규칙을 검증함

3

장 확장

서사, 전투, 캠프를 연결함

4

통합 검수

갈래, 저장, 화면을 검수함

제작 계획 – 관리 기준

대상	운영 방식	통과 기준
일정	장별 브리프와 완료 기준으로 쪼갬	미결 규칙을 다음 브리프에 숨기지 않음
버전	GDD 규칙/Story 정본/스키마를 구분함	구버전 서사 혼입 0을 목표로 함
검수	규칙 테스트 후 빌드/캡처를 확인함	스크립트와 실제 상태 전이가 일치해야 함
백업	작업 묶음마다 커밋/별도 사본을 남김	복구 가능한 기준점을 유지함
생성 도구	승인된 규격으로 작은 묶음을 요청함	생성 한도 소진 시 데이터 작업으로 전환함

메인 기획 인계 – 필요 명세

핵심 구현 전 결정

전투 규칙

입력과 결과의 경계를 정함

- 턴/추가 기회
- 시야, 피해, 승패

서사 경계

폐기와 계승을 명시함

- 이브/2부 구조
- 시간 능력 사용 범위

데이터 계약

콘텐츠 생성 단위를 정함

- 장/체크포인트 ID
- 표/검증 규칙

메인 기획 인계 – 인계 검수

1

질문 정리

갈등하는 원안 규칙을 선택지로 정리함

2

예시 계산

한 턴/한 번의 보상을 손으로 계산함

3

범위 고정

삭제 기능과 1차 구현 범위를 명시함

4

명세 인계

예시와 수용 기준을 메인에 넘김