JAMAIS VU (자메뷰) — 컨셉기획서

> 재구성 기획서 (역설계) / 작성 기준 시점: 2026-09-30 (프로젝트 시작 시점) / 문서 버전: Ver 0.1 프로젝트 ID: P004 / 근거 수준: A / 작성: Claude (재구성) 이 문서는 결과물과 제작 기록으로부터 기획 의도를 역추정해 당시 작성한 것처럼 재구성한 것이다. 확인된 사실과 추정을 [근거]/[추정] 태그로 구분한다.

1. 한 줄 컨셉과 기획 의도

한 줄 컨셉: 은둔한 이세계 용사의 반마족 딸 이브가 습격을 피해 달아나며 자신의 정체와 아버지가 꾸민 3강 체제를 알아 가는, 필드 탐험과 격자 턴제 전투의 서사형 SRPG+JRPG. [근거: HANDOFF.md, Story_Overview_v1.md]

기획 의도. - 원안 "뒤로 가는 RPG"가 지닌 의도, 즉 이미 겪은 것을 처음 보는 기억의 오류(JAMAIS VU, 미시감)라는 제목과 "이길 수 없던 것을 쌓은 힘으로 꺾는 카타르시스"를 계승하되, 구현 가능한 서사형 구조로 바꾼다. [근거: GDD_v2.md 1절] - 플레이어가 주인공과 같은 위치에서 "나는 누구인가"를 알아 가는 경험을 중심에 둔다. 장마다 계획된 공개는 하나뿐이며 억지 깨달음 이벤트는 넣지 않는다. [근거: HANDOFF.md 규칙 4, Story_Overview_v1.md] - 전투는 규칙이 읽히는 전술 퍼즐로 만든다. 속도, 높이, 방향, 시야, 지형 기믹이 결과를 좌우하고, 난수는 고정해 같은 행동이 같은 결과를 내게 한다. [근거: GDD_v2.md 2.3/5절] - 선택과 결과를 시스템에 심는다. 영구 사망 옵션, 퀘스트 놓침, 탈출 전투의 우회 대 정면 돌파, 2부 결말 세 갈래가 모두 "무엇을 포기했는가"를 남긴다. [근거: Affinity_Death_Rules_v1.md, HANDOFF.md, Part2_Story_Summary_v1.md] - 1인 기획자가 AI(Claude Code 구현, Codex, ChatGPT, Gemini 아트)로 끝까지 만들 수 있는 규모와 절차로 설계한다. 코어 로직은 UI와 분리하고 테스트로 보호한다. [근거: Architecture.md, HANDOFF.md]

원안 의도와 현행 개정의 차이

구분	원안 (2022-10~2023-11, 박도원 기획서)	현행 개정 (2026-09 이후)
핵심 판타지	패배할수록 더 먼 과거로 돌아가 성장해 같은 전투를 뒤집는 "역행 성장". 슬로건 "뒤로 가는 RPG"	용사의 딸이 진실을 찾아 가며 세계를 재편하는 "순방향 성장과 선택"
주인공	남성 용사. 필수 출전, 사망 시 패배	이브(기본 이름, 20세, 반마족 여성). 이름 변경 가능 여부 미결, 사망 시 패배 [근거: GDD_v2.md 3.1절, HANDOFF.md]
시간	메인 메카닉. 타임라인 체크포인트, 원래 역사 스냅샷, 기억의 영구 보존	시스템 근거로만 사용: 전투 중 일시정지, 무르기, 세이브, 시간의 틈(반복 던전). 최종전에서는 봉인 선택 [근거: claude_69db3cd0-1841-4d33-bb42-45155df191d2, Part2_Story_Summary_v1.md]
서사	시놉시스 몇 줄과 사렌 연표 수준	연표, 1부 1~9장, 2부 10~16장, 동료별 퀘스트, 3엔딩(동조, 결투, 진엔딩) [근거: Story_Overview_v1.md, Part2_Story_Summary_v1.md]
구조	중후반에서 시작해 과거로	1장 오두막 탈출에서 순서대로. 1부 끝 여왕 암살과 혁명파 선전포고, 2부 마계로 [근거: Story_Overview_v1.md]
BM/장르	패키지+DLC와 가챠/MMO 요소가 혼재, 미소녀 수집	싱글 패키지(+DLC 가능성), 가챠, 성급, 온라인 삭제 [근거: GDD_v2.md 0절]

구분	원안 (2022-10~2023-11, 박도원 기획서)	현행 개정 (2026-09 이후)
지켜진 것	격자 턴제, 개별 속도, 높이, 안개, 방향, 늪지괴물 보스(수문 기믹), 동료 컨셉	같음. 5장 E4에서 늪의 덩어리로 재사용 [근거: Part1_Battles_v1.md]

개정 이유는 사용자가 2026-10-03에 제안한 새 서사가 순방향 성장 서사이고, 역행을 메인으로 두면 잇기 어렵다고 Claude가 지적했으며, 사용자가 "적용하지 못하겠다면 없애거나 스토리적 요소로 한두 번"을 허용했기 때문이다. [근거: claude_69db3cd0-1841-4d33-bb42-45155df191d2]

2. 타깃, 플랫폼, 엔진, 범위, 인원, 도구

- 타깃: 20~30대 남성 메인, 판타지/SRPG 경험자(원안 GDD_v2 값). 현행 서사 방향(주인공 이브, 서사 중심)에서 갱신된 타깃은 기록 없음. [근거: GDD_v2.md 1절]
- 플랫폼: PC(Windows) 우선, 16:9, 기준 1920x1080, 마우스+키보드. 입력 계층은 패드/터치 확장 가능하게 분리. [근거: GDD_v2.md 1절]
- 엔진: Unity 6000.3.19f1, Built-in 파이프라인, C# 9, Input System, Newtonsoft.Json. [근거: Architecture.md, GDD_v2.md 9절]
- 범위: 당초 5스테이지 국경지대 버티컬 슬라이스(체크포인트 3개, 로스터 7명) [근거: GDD_v2.md 8절]에서, 1부 1~9장과 2부 10~16장 전체로 확장. 동료 10명, 지역 퀘스트 1부 23개/2부 18개. [근거: HANDOFF.md, Part2_Story_Summary_v1.md]
- 인원/분담: 기획/결정 1인, Claude 구현, 데이터, QA, 아트는 Codex(일러스트, 도트, 층 오브젝트), ChatGPT 웹(맵 바닥/벽), Gemini(시험적). [근거: HANDOFF_Remaining_2026-10-25.md]
- 병렬 작업은 동시에 2개까지. [근거: HANDOFF.md]
- 도구: dotnet test(`Tools/CoreTests`), Unity 배치모드 빌드, 캡처 모드(`-jvCapture`), 밸런스 시뮬레이터(`Tools/Sim`), 장별 콘텐츠 생성기(`Tools/Story/cN_content.py`). [근거: HANDOFF.md]

3. 핵심 재미와 차별점

- 플레이어 판타지: "아버지가 남긴 거대한 세계의 이해관계에서, 딸이 자기 선택으로 결말을 고른다." 저지, 동조, 결투, 진엔딩이 모두 가능하며 진엔딩은 모든 동료/지역 퀘스트를 채워야 한다. [근거: Part2_Story_Summary_v1.md]
- 전술 재미: 개별 속도 순 라운드, 속도가 상대 평균의 1.5배/2.5배면 추가 행동, 높이, 백어택, 약점 격파, 전장의 안개. [근거: GDD_v2.md 5.5~5.10절]
- 탈출 전투의 위험/보상 선택: 직선 돌파 대 우회, 일회용 덫, 목표 달성형 시뮬 AI로 밸런스 확인. [근거: HANDOFF.md]
- 동료와의 관계: 호감도 4단계, 단계별 말투 변화, 캠프 시점 그림 포인트 앤 클릭, 영구 사망 옵션과 불완전한 대체. [근거: Affinity_Death_Rules_v1.md, Camp_System_v1.md]
- 시각: 일러스트 스탠딩(대화), 쿼터뷰 도트 유닛, 맵마다 그린 한 장짜리 바닥과 물체 조각 층 구조. [근거: Layered_Maps.md, StyleGuide_v1.md]
- 레퍼런스: 파이어 엠블렘, XCOM(전투), 강철의 연금술사급 분위기이되 시대는 중세~근세(서사), 로보토미 백야전(최종전 봉인 선택), 발더스 게이트 3(야영지), 아틀리에 라이자(주인공 성격 성장). [근거:

claude_69db3cd0-1841-4d33-bb42-45155df191d2, claude_987fbb8d-8499-4f64-879c-340533015ffa]

4. 세계관, 톤, 아트 방향

- 세계: 둥근 행성 반대편에 인간 대륙과 마족 대륙. 바닷길은 사실상 막혀 있고 육로는 좁고 험하며, 마족은 포탈/균열로 이동한다. 마왕을 쓰러뜨린 자가 마왕이 되는 계승 규칙. [근거: Story_Overview_v1.md Ⅰ부]
- 갈등: 인간 연합왕국(여왕 베아트릭스의 절대왕정) 대 마족의 존왕파/혁명파, 그 사이에서 모두를 설계한 아버지(용사, 마왕 계승자). [근거: Story_Overview_v1.md, Part2_Story_Summary_v1.md]
- 마법 체계: 마족이 유전적으로 쓰던 힘을 체계화한 것. 주인공의 시간 능력은 어머니 쪽 혈통의 고대 마법으로, 스토리를 이끄는 장치가 아니라 시스템 근거이다. [근거: Story_Overview_v1.md]
- 톤: 밝은 일상과 전쟁의 무게를 같은 얼굴로 소화. 초반 이브는 밝고 무모하고 점차 굳세지는 성장형. [근거: StyleGuide_v1.md, claude_69db3cd0-1841-4d33-bb42-45155df191d2]
- 아트: 가늘고 강약 있는 선, 밝은 바탕의 정돈된 명암, 생동감 있는 눈, 생활을 설명하는 판타지 소품. 이브는 진한 흑발 울프컷, 검붉은 눈, 작은 뿔을 은 장식 머리핀처럼 위장. 도트는 384x320 시트, 31색. [근거: StyleGuide_v1.md, HANDOFF.md, claude_d12bf7fd-bad6-40bb-8727-ef0215bb4f24]
- 원근: 모든 일러스트의 지평선 높이를 이브의 어깨 높이로 통일한다. [근거: claude_d12bf7fd-bad6-40bb-8727-ef0215bb4f24]

5. 게임 흐름 개요

```
[타이틀] -> [장 시작(체크포인트 CH<장>_<n>)]
  [필드: 자유 이동 탐험, 안전지대, 지역/동료 퀘스트, 샛길/탐사 자리]
     -> 심볼 접촉(피할 수 있음) 또는 강제 이벤트 전투
  [전투: 격자 턴제, 목표, 기믹, 증원, 영구 사망 옵션]
  [이동 캠프: 장과 장 사이 포인트 앤 클릭, 휴식, 대화, 저장, 출발]
  -> ... 9장 1부 끝 -> 10~16장 2부 -> 엔딩 3종
```

[근거: GDD_v2.md 1.3절, Part1_Battles_v1.md, Camp_System_v1.md, Part2_Story_Summary_v1.md]

- 코어 루프: 필드에서 목표를 향해 이동하며 탐사/퀘스트 -> 전투 -> 성장/호감도 -> 안전지대/캠프 정비 -> 다음 장.
- 진행 구조: 1부 "나는 누구인가"(1~9장), 2부 "아버지의 세계"(10~16장). 15장에서 동료/지역 퀘스트를 모두 끝냈을 때만 16장 진엔딩 루트가 열린다. [근거: Part2_Story_Summary_v1.md]
- 보조 루프: "시간의 틈" 반복 던전으로 재화/경험치를 수급. [근거: Camp_System_v1.md, DataSchema.md 16절]

6. 제작 방향 (파트별 설계 블록)

시스템 (코어 규칙)

- 의도(Why): 규칙이 바뀌어도 서사가 바뀌어도 엔진을 다시 만들지 않기 위해, 전투, 성장, 저장을 UI와 분리된 결정적 코어로 둔다.
- 설계(How): `JamaisVu.Core`는 `UnityEngine` 참조 금지 asmdef로 만들고, 게임 규칙, 데이터, 전투, 세이브 모델을 순수 C#에 둔다. 난수는 `DeterministicRng`만 사용하며 `System.Random`, `DateTime.Now`, `Guid.NewGuid`는 금지한다. 엔진은 `Begin`/`Execute`로 입력 대기에서만 멈추고 결과는 `BattleEvent` 목록으로 돌려 Presentation이 순서대로 연출한다. 대안인 MonoBehaviour 직접 구현은 테스트/리플레이가 어려워 택하지 않았다.
- 필요(What): .NET SDK 테스트 프로젝트(`Tools/CoreTests`가 Core와 EditMode 테스트를 링크 컴파일), Newtonsoft.Json, GDD 규칙 문서.
- 작업 방법: 기획이 GDD 절 번호로 규칙을 정의 -> AI가 구현/테스트 -> `dotnet test` 통과 -> Unity 배치모드 컴파일/빌드 -> 캡처 확인.
- 완료 기준: CoreTests 통과(2026-10-25 기준 822개), 빌드 성공, 캡처로 화면 확인.
- 리스크/대안: 규칙이 늘며 Core가 비대해짐 -> 파일을 `Battle/Scripts/*`처럼 전투별 스크립트로 분리하고 데이터 구동으로 둔다.
- 근거: [근거: Architecture.md, GDD_v2.md 9절, HANDOFF_Remaining_2026-10-25.md]

콘텐츠 (스토리, 퀘스트, 전투 배치)

- 의도(Why): 서사 중심 게임이므로 "스토리 -> 스크립트 -> 게임" 순서로 확정한 뒤에만 데이터화해 재작업을 줄인다.
- 설계(How): 정본은 `Story_Overview_v1.md`(연표와 1~9장)와 `Part2_Story_Summary_v1.md`이다. 장마다 필드, 강제 전투(9전, 선택 처형 저지 포함 시 10전), 접촉 전투, 안전지대, 이동 캠프, 지역 퀘스트, 동료 퀘스트를 정의한다. 데이터는 `Tools/Story/cN_content.py` 생성기가 `<표>__Ch<n>.json`으로 출력하며 JSON은 손으로 고치지 않는다.
- 필요(What): 인물 시트(`Characters_v2`), 장별 스크립트(`Scripts/Ch*`), 데이터 스키마(`DataSchema.md`).
- 작업 방법: 질문 시트로 결정 -> 문서 확정 -> 생성기 수정 -> 데이터 생성 -> 테스트/캡처.
- 완료 기준: 새 게임에서 `PART1_END`까지 연속 진행 테스트 통과, 2부 16장 데이터 존재.
- 리스크/대안: 스크립트가 길어 QA 비용이 큼 -> 사망/미영입 갈래만 우선 검사한 뒤 QA를 정지(2026-10-10). 구버전 `Content/Ch1~4`와의 혼동은 HANDOFF에 폐기 표기.
- 근거: [근거: HANDOFF.md, Part1_Battles_v1.md, claude_d12bf7fd-bad6-40bb-8727-ef0215bb4f24]

아트

- 의도(Why): 그림 검수는 사용자 몫이므로, 검수 부담을 줄이도록 기준 문서와 참고 그림 목록을 먼저 고정해 AI 도구 세 종이 같은 얼굴, 색, 원근을 내게 한다.
- 설계(How): 일러스트는 `StyleGuide_v1`(T17e), 도트는 레퍼런스 정렬 후 승인된 시트 규격, 맵은 층 구조(바닥 한 장, 지형/식생 조각, 낮은 풀, 그림자/빛). 수정은 편집본 재편집 대신 원본/참고에서 새로 생성한다. 맵 바닥을 타일 조립으로 만들지 않는다.

- 필요(What): 참고 그림 15장과 face/horn 등 폴더, Codex, ChatGPT, Gemini 사용량, `Gemini_Log.md` G 번호 기록, 칸 배치 밑그림을 만드는 `gpt_ground.py`.
- 작업 방법: 브리프(`Docs/Tasks/T*.md`)에 같은 종류의 기존 그림/유지할 점/이번에 만들 것을 함께 넣어 요청 -> 사용자 검수 -> 게임 반영.
- 완료 기준: 맵별 층 그림 불일치 0, 사용자 승인.
- 리스크/대안: 이미지 한도(Plus 하루 약 200장, Codex 주간 소진) -> 도구 분담과 폴리싱 후순위. 자연물이 쌓은 돌 블록처럼 나오는 문제는 요청에 "NOT rock blocks / NOT bricks"를 명시.
- 근거: [근거: StyleGuide_v1.md, HANDOFF_Remaining_2026-10-25.md, Polish_Backlog.md]

사운드

- 의도(Why): 장면 전환과 기능 구분을 소리로 돕는다.
- 설계(How): 초안 규격은 BGM(마을, 필드, 일반 전투, 보스, 캠프, 역행)과 SFX 약 40종. 역행 BGM은 현행에서 폐기된 구조에 대응하므로 시간의 틈으로 대체될지 미정이다. [근거: GDD_v2.md 10절] 구현 기록은 기록 없음.
- 필요(What): 음원 제작 수단 미정.
- 작업 방법: 기록 없음.
- 완료 기준: 기록 없음.
- 리스크/대안: 사운드 계획/작업이 로그에 없어 마지막 단계에서 몰릴 위험.
- 근거: [추정: 로그와 HANDOFF에 사운드 작업이 전혀 언급되지 않음]

UI/UX

- 의도(Why): 화면 정보량이 많아 주요 정보를 가리지 않고 상황에 따라 크기, 위치, 투명도가 바뀌어야 한다는 사용자 요구가 있었다.
- 설계(How): 전투 화면 하단과 필드 파티 카드가 화면 1/3~1/4를 덮는 문제를 줄이기 위해 상황별 UI 전환, 크기/불투명도 옵션, 고리형 행동 메뉴, 예상 피해/턴 순서 미리보기, 키보드/패드, 글자 크기/툴팁 옵션을 넣는다. 색약 모드는 만들지 않는다(사용자 결정). 카메라는 선택, 행동, 피격 시 초점 이동과 줌, 필드 줌, 연출 강도 막대.
- 필요(What): `Camera_UI_Proposal_v1.md`, T21 UI 목업, T26a/b UI 스킨.
- 작업 방법: 제안서 -> 사용자 승인 -> 카메라와 UI를 두 작업자가 병렬 구현 -> 병합 -> 캡처 확인.
- 완료 기준: 테스트 통과, 빌드, 캡처에서 가림 없음.
- 리스크/대안: 병합 충돌 3곳이 발생(2026-10-10) -> 병합 후 재빌드/재캡처.
- 근거: [근거: claude_d12bf7fd-bad6-40bb-8727-ef0215bb4f24, HANDOFF.md]

데이터

- 의도(Why): 규칙은 코드, 내용은 데이터로 분리해 AI 생성기가 대량으로 안전하게 만들 수 있게 한다.
- 설계(How): 표 하나가 JSON 하나이며 `GameDatabase.Load`가 읽고 `Validate()`가 깨진 ID 참조를 반환한다. 표 21절 구조(캐릭터, 몬스터, 스킬, 효과, 상태, 아이템, 전투, 체크포인트, 퀘스트, 대사, 반복 던전, 안전지대, 캠프, 호감도/바크, 2부 엔진, 층 그림 맵, 전투 지형). 데이터 무결성 전수 테스트(`ContentIntegrityTests`)로 보호한다.

- 필요(What): `DataSchema.md`, 생성기 스크립트, 테스트.
- 작업 방법: 생성기가 JSON 출력 -> `Validate` -> 무결성 테스트 -> 캡처.
- 완료 기준: 무결성 보고서에서 불일치 0(2026-10-25 보고서 기준).
- 리스크/대안: 장 데이터 분리와 변형 맵(`_C10`, `_C15`)으로 참조가 복잡 -> `variantOf`와 장별 파일 규칙.
- 근거: [근거: Architecture.md, DataSchema.md, HANDOFF_Remaining_2026-10-25.md]

7. 제작 단계(마일스톤)

단계	기간	목표/산출물	근거
M0 방향 정리	2026-09-29	원안 분석, 결정 답변, `GDD_v2`, `DataSchema`, `OpenQuestions`, Unity 프로젝트	claude_69db3cd0
M1 코어와 슬라이스	2026-09-29~10-03	코어 데이터, 격자, 전투 엔진, 5스테이지 아트/데이터, 테스트 141개	claude_69db3cd0
M2 서사 개편	2026-10-03~10-06	StoryBible_v3, 1~9장 구조, 인물 시트, 스크립트 확정, 이브 외형	claude_69db3cd0, claude_987fbb8d
M3 1부 구현	2026-10-05~10-07	장 구조, 동료/호감도, 안전지대, 이동 캠프, 대사 일괄, QA 1단계, 테스트 349~360	HANDOFF.md
M4 2부 스토리, 엔진, 콘텐츠	2026-10-07~10-10	10~16장 스토리/스크립트, 엔진 E1~E3, 콘텐츠 C1~C3	HANDOFF.md
M5 시각 개편	2026-10-10~	카메라/UI, 도트, 층 그림 맵, 필드 확대, 맵 바닥/지형 제작	claude_d12bf7fd, HANDOFF_Remaining_2026-10-25.md
M6 마무리 (미완)	미정	전투 맵 바닥 나머지, 필드 712조각, 동료 표정, 2부 대사, 폴리싱, 최종 QA	HANDOFF_Remaining_2026-10-25.md, Polish_Backlog.md

8. 리스크와 결정이 필요한 사항

- 백업: 원격 없음, 미커밋 1,358개. 우선 조치로 원격 생성과 커밋/백업이 필요하다. [근거: 통합인벤토리_2026-11-15.md]
- 이미지 사용량: ChatGPT Plus/Codex 한도가 일정을 결정. 재개 시점 기록은 없다. [근거: HANDOFF_Remaining_2026-10-25.md]
- 구버전 문서 혼재: GDD_v2 스토리/주인공 부분이 현행과 다르다. 새 GDD v3 또는 개정 표기가 필요하다. [추정: HANDOFF가 "스토리 부분은 오래됨"이라고만 표기하고 갱신본이 없음]
- 사용자가 정해야 할 것: OpenQuestions의 미체크 항목 중 유효한 것(도주 규칙, 내구도, 훈련/파견, 선제/기습 규칙), 주인공 이름 변경 가능 여부, 2부 진엔딩 숨은 조건 구현 여부 확인. [근거: OpenQuestions.md, Part2_Story_Summary_v1.md]
- 사운드 계획 부재. [추정: 위 사운드 블록]
- 품질: 맵 바닥의 칸 배치 일치율(84~92%)과 자연물 표현은 폴리싱 대상. [근거: HANDOFF_Remaining_2026-10-25.md, Polish_Backlog.md]