뒤로가는 RPG

JAMAIS VU

세부 기획서 / 서사, 동료, 유저 생애

20261008 / 박도원



목차

개요 – 2P

1. 목차
2. 로그
3. 문서 계층

설계 전제 – 5P

1. 파트 착수 조건
2. 파트 목표

핵심 기준 – 7P

1. 설계 원칙

서사 구조 – 8P

1. 장별 역할

동료와 대사 – 9P

1. 합류와 부재의 처리

엔딩 – 10P

1. 최종 선택의 조건

유저 생애 – 11P

1. 첫 플레이의 학습
2. 호흡과 재플레이

제작 계획 – 13P

1. 필요 작업
2. 완료 게이트

개요 – 로그

순번	작성일	작성자	작성 내용	비고
1	2026-10-04	박도원	장/동료 구성안	1~9장과 강제/접촉 전투를 정리함
2	2026-10-05	박도원	대사/캠프 명세	장별 스크립트와 이동 캠프를 반영함
3	2026-10-08	박도원	2부 결말 명세	세력 순회와 장치전 조건을 보강함
4				
5				
6				

개요 – 문서 계층



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

설계 전제 – 파트 착수 조건

상위 입력

이브와 순방향 2부 구조를 계승함

의도 메인의 결정과 해당 파트의 공백을 구분함

근거 제작기록 §4 및 Story_Overview_v1/Part2_Story_Summary_v1

재사용 자산

원안 동료 이름과 국경지대 기믹을 활용함

의도 메인의 결정과 해당 파트의 공백을 구분함

근거 제작기록 §4 및 Story_Overview_v1/Part2_Story_Summary_v1

제작 공백

장별 사건, 대사, 영입 갈래를 작성해야 함

의도 메인의 결정과 해당 파트의 공백을 구분함

근거 제작기록 §4 및 Story_Overview_v1/Part2_Story_Summary_v1

설계 전제 – 파트 목표



동료와 지역에서 쌓은 선택이 최종 결말의 조건으로 이어져야 함

16장	10명	3갈래
서사 범위	동료	결말

의도 상위 기획의 약속을 검수 가능한 기준으로 고정함

근거 제작기록 §4 및 Story_Overview_v1/Part2_Story_Summary_v1

핵심 기준 – 설계 원칙

공개의 밀도

장마다 핵심 정보 하나를 공개함

의도 상위 목표를 해당 파트의 제작 규칙으로 바꿈

근거 제작기록 §4 및 Story_Overview_v1/Part2_Story_Summary_v1

상실의 지속

미영입/사망을 이후 대사에 반영함

의도 상위 목표를 해당 파트의 제작 규칙으로 바꿈

근거 제작기록 §4 및 Story_Overview_v1/Part2_Story_Summary_v1

순서 고정

스토리→스크립트→데이터 순서로 제작함

의도 상위 목표를 해당 파트의 제작 규칙으로 바꿈

근거 제작기록 §4 및 Story_Overview_v1/Part2_Story_Summary_v1

서사 구조 – 장별 역할

구간	핵심 사건	플레이 역할
1~3장	오두막 탈출, 마을, 폐허	도주와 조건부 영입을 익히게 함
4~6장	성채, 국경지대, 처형장	기믹과 구출의 목표를 확장함
7~9장	왕도/선택 전투/내성 공성	관계와 진입 수단을 회수함
10~13장	방어, 혁명파, 회상, 존왕파	세력의 시각을 비교하게 함
14~16장	아버지 대면, 갈래, 세력 순회	이브의 선택을 결말로 연결함

동료와 대사 – 합류와 부재의 처리

구간	합류	부재 규칙
1~3장	실비, 아이리스, 리엔	리엔은 보호, 체력≤20%, 생존, 빙의 후 보호 조건임
4~5장	세실, 노엘, 사렌, 레오나	급보와 국경 사건에 동기를 연결함
6~7장	헤르타, 피아, 파이퍼	구출과 장치 역할을 대사에 연결함
영구 사망 옵션	상실 시 후속 퀘스트/전투 역할 변경	대체 인물은 원래 관계를 완전히 대신하지 않음
대사 분기	생존, 미영입, 사망 우선순위를 검사함	없는 동료의 대사와 초상을 출력하지 않음

엔딩 – 최종 선택의 조건

14장 아버지 대면

동조

요구 수락 시 결말로 연결함

- 동조 엔딩

거절/즉시 추적

15장 오두막 결투를 선택함

- 결투 엔딩

세력 순회

동료 전원 영입, 생존, 개인 퀘스트를 요구함

- 지역 조건 충족
- 16장 장치 보호 승리

유저 생애 – 첫 플레이의 학습

1

E1 탈출

목표, 이동, 위험 범위부터 익힘

2

정비

아이템, 휴식, 저장으로 준비를 익힘

3

자유 탐색

접촉 전투의 회피와 선택을 익힘

4

조건부 영입

처치 이외의 목표를 적용함

유저 생애 – 호흡과 재플레이

대상	설계	검수
플레이 시간	턴제이므로 고정 총시간을 약속하지 않음	장별 탐험, 전투, 대화 시간을 별도 측정함
1회 이용	전투/캠프 저장으로 중단점을 제공함	종료 후 같은 위치와 대화 상태로 복귀해야 함
반복 동기	시간의 틈 기록/미경험 동료/다른 결말임	접속 보상과 일일 의무는 넣지 않음
퀘스트 분량	1부 지역 23개/2부 지역 18개를 계획함	장별 수락, 진행, 완료, 실패를 검사함
엔딩 처리	에필로그→끝 카드→클리어 저장→타이틀임	결말 기록과 재시작 진입을 검증함

제작 계획 – 필요 작업

1

장 명세

핵심 공개, 전투, 동료를 작성함

2

대사

상태별 변형을 확정함

3

데이터

CH장_n과 조건을 생성함

4

장 연결

9장→CH10_0을 연결함

제작 계획 – 완료 게이트

1

정본

폐기 설정 혼입을 검사함

2

갈래

미영입, 사망, 퀘스트 실패를 검사함

3

결말

3갈래의 도달과 배제를 검사함

4

시간

첫 이용/장별 시간을 기록함