JAMAIS VU (자메뷰) — 세부기획서: 데이터와 수치

> 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. 목적과 범위

- 목적: 게임 규칙을 데이터 표로 옮기는 방식, 성장, 호감도, 전투 수치의 기준값, 테스트/무결성 검수 기준을 한곳에 정리한다.
- 범위: `DataSchema.md` 21절 구조의 요약, 확정 수치(GDD_v2/호감도 규칙에서 읽은 값), 미결 수치, 검수 절차.
- 주의: 수치는 문서에서 읽은 값이다. 코드/JSON 본문과 일치하는지는 이번 조사에서 대조하지 않았다. 새로 제안하는 값은 [제안값]으로 표기한다.

2. 설계

데이터 표 구조

- 의도(Why): 규칙은 코드, 내용은 데이터로 분리해 장별 생성기가 대량의 콘텐츠를 안전하게 만들게 한다.
- 설계(How): 표 하나가 JSON 배열 파일 하나이며 `Assets/_Game/Resources/Data/*.json`에 둔다. 장별 콘텐츠는 `<표>__Ch<n>.json`으로 분리한다. 로더 `GameDatabase.Load(IDictionary<fileName, json>)`은 Presentation이 Resources에서 읽어 넘기고, 테스트는 문자열로 넘긴다. `GameDatabase.Validate()`가 깨진 ID 참조를 오류 목록으로 돌려준다. enum은 문자열(`StringEnumConverter`), 누락 필드는 기본값이다. 대안인 CSV는 중첩 구조(스킬 효과 리스트 등)가 많아 JSON을 택했고 필요하면 변환 도구를 추가하기로 했다.
- 필요(What): `DataSchema.md`, Newtonsoft.Json, 생성기.
- 작업 방법: 스키마 문서 갱신 -> 생성기 -> `Validate` -> `ContentIntegrityTests`.
- 완료 기준: 깨진 참조 0.
- 리스크/대안: 장/변형 맵 참조 복잡 -> `variantOf`와 장별 분리.
- 근거: [근거: Architecture.md 7절, GDD_v2.md 9절, DataSchema.md]

캐릭터, 스탯, 성장

- 의도(Why): 캐릭터별 개성이 수치로 보이고 같은 레벨이면 같은 결과가 나오게 한다(난수 고정 철학과 일치).
- 설계(How): 힘, 민첩, 지능은 없고 모든 스탯은 캐릭터별 기본값 + 레벨당 성장 + 장비 + 버프이다. 성장은 기본 성장값 x 성장률을 더하는 결정적 방식(FE식 확률 성장은 미결, 기본안은 고정)이다. 레벨 1~99, 장별 `levelCap`(예: 12장 25). 경험치는 등급 기본 경험치 x (적 레벨 / 내 레벨), 승리 시 출전 인원 전원에게 승리 경험치, 대기 동료는 50%(T45). 고유 자원 필드는 시작값, 최대값, 라운드 시작 회복, 공격 시 획득, 피격 시 획득, 가드 시 획득이다.
- 필요(What): `Characters`, `Monsters`, `StatGrowthCurve`, `Resources` 표.
- 작업 방법: 동료 10명/몬스터 목록 -> 성장률 -> 시뮬로 레벨 곡선 확인.
- 완료 기준: 장별 시뮬 승률이 목표 범위(준비한 파티 50%가 하한선).
- 리스크/대안: 경험치 곡선 수치는 문서에 미기록 -> 곡선 표(`StatGrowthCurve`)를 정본으로 확정 필요.

- 근거: [근거: GDD_v2.md 3.2~3.4절, HANDOFF.md, claude_69db3cd0-1841-4d33-bb42-45155df191d2]

전투 수치 기준표

- 의도(Why): 모든 판정이 같은 곡선을 따르게 한다.
- 설계(How): 아래 값을 기준으로 한다.

항목	값	확정 여부
추가 공격/이동 임계	상대 평균의 1.5배 +1, 2.5배 +2	확정(GDD)
회피	20% x (1+log10 r) (0.1<r<1), 20%+80% x log10 r (1<r<10), 0%/100% 경계	확정(GDD)
기본 피해	ATK x 스킬 계수 x 100/(100+유효 방어)	확정(GDD)
치명타 배율	max(1.0, CRITDMG x (1-감소)), 기본 CRITDMG 1.5	확정(GDD)
가산 피해	약점, 백어택, 상태이상 대상/다운 대상 각 +25%	확정(GDD)
피해 전이 상한	70%	확정(GDD)
최소 피해	1	확정(GDD)
높이 적중	x(1 +- 0.1 x 높이차), 원거리 사거리 +1	확정(GDD)
시야 보정	시가지 -1, 황야 +1	확정(GDD)
넉백 크기 보정	1x1=1, ~2x2=0.5, ~3x3=0.25, 초과 불가	확정(GDD)
가드 피해 감소	+30%	기본안([확인 필요])
재방문 경험치/골드 배율	x1.5	폐기된 역행 구조의 기본안, 현행 적용 미확인
상태이상 지속/중첩	미정	미결
연출 길이	기본 공격/스킬 2~3초(1배속)	확정(GDD)

- 필요(What): `CombatMath`, 단위 테스트.
- 작업 방법: 수치를 `Items`/`Skills` 표와 코드에 반영 -> 경계값 테스트.
- 완료 기준: GDD 5.8절 예시 계산이 코드와 일치.
- 리스크/대안: 방어 100당 50% 감소 곡선의 후반 밸런스는 시뮬로 확인한다. 미결 값은 첫 플레이 테스트 후 정한다 [제안값: 시뮬 결과로 보정].
- 근거: [근거: GDD_v2.md 5절, OpenQuestions.md]

호감도 수치

- 의도(Why): 호감도를 숫자 노출 없이 단계와 대화로 체감하게 한다.
- 설계(How): 값 0~10을 4단계로 나눈다: 낯섦 0~2, 친근 3~5, 신뢰 6~8, 유대 9~10. 시작 값은 실비 3, 아이리스 3, 헤르타 5, 리엔 4, 파이퍼 2, 세실, 노엘, 사렌, 레오나, 피아 0이다. 단계가 오를 때마다 대화 1편이 열려 호감도 대화 수는 친근 시작 동료가 신뢰/유대 2편, 낯섦 시작 동료가 친근, 신뢰, 유대 3편이다. 우호도 6에서 스킬이 해금된다(기존 데이터). 상승 경로는 함께 출전, 인접 협력, 캠프 대화 선택, 선물, 필드 동행 이벤트이다(GDD 3.6). 보상 구간은 Lv4~5 스탯 보너스, Lv6~7 스킬 강화, Lv8~9 퀵슬롯 +1, Lv10 추가 효과와 인연 엔딩 해금이었으나(원안 GDD) 현행 4단계 규칙과의 정합은 미확인이다.
- 필요(What): `Affinity.json`(10단계), 대화 표.
- 작업 방법: 규칙 문서 -> 대사 -> 데이터.

- 완료 기준: 시작 값과 단계 전이 테스트.
- 리스크/대안: 10단계 데이터와 4단계 표시가 이중 구조 -> 표시 계층에서만 4단계로 변환.
- 근거: [근거: Affinity_Death_Rules_v1.md, GDD_v2.md 3.6절]

테스트/무결성 기준

- 의도(Why): 1인 기획 + AI 구현에서 회귀를 막는 유일한 안전망이다.
- 설계(How): `Tools/CoreTests`가 Core와 EditMode 테스트를 링크 컴파일해 `dotnet test`로 Unity 없이 실행한다. 테스트 수 추이는 30(T01), 71(T02), 113(2026-09-30), 122, 141(2026-10-03), 309, 349(1부 구현 완료), 360, 364, 409, 466~485(2026-10-10), 822(2026-10-25)이다. 데이터 무결성 전수는 보고서 `Data_Integrity_Report_2026-10-25.md`와 `ContentIntegrityTests.cs`이다. 층 그림 맵은 칸 일치 검사 도구가 지형 그림과 막힌 칸 데이터의 불일치를 찾는다(게임에 넣은 7장 모두 불일치 0).
- 필요(What): .NET SDK, NUnit.
- 작업 방법: 새 Core 기능마다 테스트 추가, 작업 종료 전 `dotnet test -c Release` 통과.
- 완료 기준: 모든 테스트 통과.
- 리스크/대안: HANDOFF 수치와 세션 수치가 날짜별로 어긋남 -> 문서에 날짜를 병기.
- 근거: [근거: Architecture.md 6절, HANDOFF.md, HANDOFF_Remaining_2026-10-25.md, claude_69db3cd0-1841-4d33-bb42-45155df191d2]

3. 데이터/리소스 명세

표	파일 단위	대표 필드	비고
Characters	캐릭터	id, name, role, stats, growth, resource, skills, startAffinity	동료 10명 + 이브 + 아버지
Monsters	몬스터	id, size, weaknesses(물리 1+ 마법 2+), ai, drops	크기 1x1~3x3, 비정형 가능
Skills / SkillEffects / StatusEffects	스킬	분류 태그, 효과 모듈 리스트, cooldown, charge	지속 단위는 라운드
Items / DropTables	아이템	slot, grade, durability, levelReq	등급 5단계, 장신구 2
Maps / Battles	필드/전투	cells(x, y, h), type, 변형(`variantOf`)	전투 맵 58개, 필드 65개 (배치 40개)
Checkpoints / Quests	장/퀘스트	order, levelCap, 상태 전이	
Npcs / Dialogues / Barks	대사	speaker, text, tag	호감도 26, 바크 298, 사망 10
RepeatDungeons / SafeZones / Camps	시간의 틈, 안전지대, 캠프		
Endings / ConditionSets / Cutscenes	2부 엔진		19절
MapLayers/layers.json	층 그림 맵	canvas(ppu 64), ground, lowGrass, shadow, light, objects	20절

[근거: DataSchema.md 목차, HANDOFF.md, claude_d12bf7fd-bad6-40bb-8727-ef0215bb4f24]

4. 작업 순서

1. 스키마 확정(문서) -> 2. 표 정의 클래스(`Defs.cs`, `MetaDefs.cs`) -> 3. 생성기 -> 4. JSON 출력 -> 5. `Validate` -> 6. 무결성 테스트 -> 7. 밸런스 시뮬 -> 8. 캡처. [근거: Architecture.md, HANDOFF.md]

5. 검수 기준

- `GameDatabase.Validate()` 결과가 빈 목록이고 `ContentIntegrityTests` 통과.
- 2026-10-25 기준 822개 테스트 통과, 빌드 성공.
- 새 수치는 문서에 값과 출처가 함께 적혀 있다. 코드와 문서가 어긋나면 문서를 고친다(문서 정본: `Docs/Story`, 스키마 정본: `DataSchema.md`).
- 미결 항목(`OpenQuestions.md`의 유효 항목)은 결정 후 본문에 반영하고 목록에서 지운다.

JAMAIS VU (자메뷰) — 세부기획서: 아트/맵 제작 파이프라인

> 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. 목적과 범위

- 목적: 일러스트, 도트, 맵 그림을 AI 도구 세 종(Codex/ChatGPT 웹/Gemini)으로 일관되게 만드는 규칙과 순서, 층 그림 맵 구조, 사용량 한도 안에서의 도구 분담을 정한다.
- 범위: 일러스트 스탠딩/표정, 도트 시트, 층 그림 맵(바닥, 지형, 식생, 낮은 풀, 그림자, 빛), 원경, 폴리싱 목록. 사운드는 기록 없음.
- 원안 대비: 원안 초안은 아이소 타일 64x32, 캐릭터 도트 64x80(4방향 중 2종 + 좌우 반전)이었다. 파일럿에서 48x64는 디테일 소실로 64x80을 택했다. 현행은 타일 렌더를 층 그림 맵으로 바꾸고 도트 키를 약 170px로 키웠다. [근거: GDD_v2.md 10절, claude_d12bf7fd-bad6-40bb-8727-ef0215bb4f24]

2. 설계

일러스트 그림체 (스탠딩/표정)

- 의도(Why): 서사 중심 게임에서 인물의 얼굴이 감정과 설정을 전달한다. 밝은 일상과 전쟁의 무게를 같은 얼굴로 소화한다.
- 설계(How): `StyleGuide_v1`(T17e)을 기준으로 외곽은 차콜/거의 검정의 강약 있는 가는 선, 얼굴 내부선은 옅은 적갈색이며 윗눈선과 겹침선만 굵고 어둡게 한다. 머리는 검정 덩어리에 회녹색/회청색 넓은 반사면, 피부는 창백한 바탕에 국소적인 옅은 장밋빛이다. 이브는 진한 흑발 울프컷(머리 위쪽은 깔끔하고 귀~턱 아래에서 갈라짐), 검붉은 눈, 매우 밝은 피부, 키 약 165cm, 약 6.8~7등신, 작은 뿔은 똑딱핀처럼 위장하고 앞머리로 뿌리를 가린다. 어머니 일리나는 붉은 눈. 아버지는 양손검. 표정은 8장(이브, T27) + 모음 시트, 동료 표정은 인물당 8장(실비 완료, 나머지는 한도 때문에 이어서). 모든 일러스트의 지평선은 이브 어깨 높이로 통일하고

거구/아이도 같은 지평선이다. 편집본은 다시 편집하지 않고 레퍼런스에서 새로 생성한다(교훈: 편집본 재편집/디노이징은 명암 소실).

- 필요(What): 참고 그림 15장, face, horn, iris, noel, pia, man 폴더, 키 비교 시트(사용자 제작), 인물 시트 `Characters_v2.md`.
- 작업 방법: 브리프에 같은 종류의 기존 그림/유지할 점/이번에 만들 것을 함께 준다 -> 사용자 검수 -> 승인본 `ArtSource/...`에 보존 -> 게임 반영.
- 완료 기준: 사용자 승인(예: T25 이브 스탠딩/턴어라운드 승인 2026-10-06).
- 리스크/대안: 피부색 점진 진해짐, 일렁이는 깨짐(2026-10-05) -> 레퍼런스에서 재생성. 노엘 뿔/복장 변화(2026-10-10) -> 일러스트를 보고 다시 그리기. 피아 복장/고글 수정(T58/T58b).
- 근거: [근거: StyleGuide_v1.md, claude_987fbb8d-8499-4f64-879c-340533015ffa, claude_d12bf7fd-bad6-40bb-8727-ef0215bb4f24, HANDOFF.md]

도트 유닛

- 의도(Why): 전투와 필드에서 읽히는 작은 그림이 일러스트와 같은 인물로 보여야 한다. 큰 캐릭터를 작은 타일에 세우는 부조화를 없앤다.
- 설계(How): 시트 규격 384x320, 색 수 31색(기준 32색 이하). 12종(이브/동료 10명/아버지)과 오브젝트 4종(T49). 새 도트 스타일(키 약 170px)은 사용자 승인(2026-10-10). 애니메이션은 앞(우측 정면)/뒤(좌측 후면) 2방향이며 좌우 반전으로 나머지를 만든다. 구성은 대기, 걷기, 공격, 피격, 쓰러짐이고 스탠딩은 애니메이션 시트에 넣지 않는다. 전투 모션 프레임은 대기 4, 이동 4~6, 기본 공격 6~8, 스킬 8, 피격 2, 가드 2, 회피 3, 사망 4~6, 아이템 4로 설계했다(초안). 사용자가 2026-10-09에 인게임 캐릭터 애니메이션 제작을 일단 중단시켰다.
- 필요(What): Codex 이미지 생성, 레퍼런스(`C:\NKK\art\dotstyle`).
- 작업 방법: 파일럿(T60) -> 레퍼런스 정렬(T61) -> 재작업(T60b/c) -> 애니메이션(T60d, T63, T64).
- 완료 기준: 정면/후면 시트가 레퍼런스 정렬 후 승인.
- 리스크/대안: 이브/노엘 수정(T60c)이 필요했다. 이동/전투 애니메이션 전체는 보류.
- 근거: [근거: HANDOFF.md, claude_d12bf7fd-bad6-40bb-8727-ef0215bb4f24, GDD_v2.md 10절]

층 그림 맵 구조

- 의도(Why): 반복 타일 티를 없애고 맵마다 개성이 있는 화면을 만들며 새 도트와의 화풍을 통일한다. 사용자 제안 "바닥 위 지형층, 그 위 식생층, 그 위 그림자/라이팅"을 앞뒤 정렬 문제를 보완해 채택했다.
- 설계(How): 격자 데이터는 그대로 두고 화면 그림만 바꾼다. 층 구성: 바닥(`ground.png`, 맵 전체 한 장, 정렬 -31000), 지형(절벽, 성벽, 바위, 건물 오브젝트 조각, 칸별 조각 정렬), 식생(나무/덤불), 낮은 풀(`lowgrass.png`, 칸별 앞/뒤 조각으로 발목만 덮음), 그림자(`shadow.png`, 곱하기, 32000), 빛(`light.png`, 더하기, 32001)이다. 오브젝트는 불투명 픽셀마다 주인 칸을 정하고 칸별 조각으로 나누어 `IsoMath.Sort(x, y, h, layer)`로 유닛과 같은 순서에 놓는다. 이렇게 하면 긴 성벽이나 여러 칸 건물도 어떤 유닛에게는 앞, 다른 유닛에게는 뒤가 된다. 가려진 유닛 근처의 조각만 `fadeAlpha` 0.4로 반투명하게 한다. 방향 그림자는 엔진이 계산한다(2026-10-11 사용자 결정 B안). 파일 위치는 `Resources/Art/MapLayers/<MapId>/`이고 `layers.json`이 있는 맵만 층 그림, 없는 맵은 기존 타일이다. 대안인 통짜 맵 이미지 하나는 앞뒤 가림이 불가능해 택하지 않았다.
- 필요(What): 칸 배치 밑그림 출력 도구, 칸 일치 검사 도구, `JamaisVu/MapMultiply/MapAdditive` 셰이더.
- 작업 방법: 20x20 시험 맵(`MAP_DEV_LAYERED`: 절벽 4단, 성문 틈 성벽, 3단 언덕, 수풀, 나무 5, 바위 3, 3x2 건물, 연못)으로 기술 검증 -> 실제 맵 그림 작업 문서 -> 맵별 제작.

- 완료 기준: 시험 맵에서 앞뒤 가림, 절벽, 낮은 풀, 그늘, 가림 흐리게가 모두 동작(2026-10-10 확인), 실제 맵마다 불일치 0.
- 리스크/대안: 제작량이 전투 58 + 필드 약 65맵 규모로 큼 -> 필드 변형 맵은 기본 맵 바닥을 공유(`variantOf`). 맵 구조를 바꾸면 그 맵 그림 재작업.
- 근거: [근거: Layered_Maps.md, claude_d12bf7fd-bad6-40bb-8727-ef0215bb4f24, DataSchema.md 20절]

맵 바닥, 벽, 지형 도구 분담과 절차

- 의도(Why): 이미지 한도(ChatGPT Plus 하루 약 200장, Codex 주간 소진)가 일정을 결정하므로 한도가 남은 도구에 작업을 옮기고 결과를 같은 규격으로 합친다.
- 설계(How): 분담은 표와 같다(2026-10-25 사용자 결정, 이후 확대).

대상	담당	비고
모든 맵 바닥(`out/ground.png`)	ChatGPT 웹	Claude가 크롬 또는 Claude 내부 브라우저로 직접 몬다
벽(돌담/집 `wall_*`)	ChatGPT 웹	목록 59맵 2,623개, 시험 G087/G088
벽 밖 여러 칸 지형(언덕, 절벽, 축대, 목책, 다리)	Codex	맵별 브리프 84장+, 맵마다 새 대화(resume 금지), 추론 강도 high
단품 오브젝트(나무, 덤불, 바위, 소품)	승인된 `ArtSource/Layered/_kits/`	`map_assemble.py`가 얹음
그림자/빛	엔진(LightRig)	

절차: `gpt_ground.py layout <MapId>`로 칸 배치 그림과 조각별 레이아웃을 만든다 -> ChatGPT 새 대화에서 'Chat' 모드(Work 모드는 소진)를 켜고 업로드용 input에 칸 배치/참고 그림 3장을 올린다 -> 생성 후 `jvLast(name)`으로 마지막 생성 이미지를 받아 저장(다운로드 이름은 매번 새 이름) -> 맞춤 스크립트(`gfit.sh`)로 칸 배치에 정렬 -> 국소 맞춤(4x4 구역별 이동), 분홍 번짐 정리, 거울 채우기 -> 불일치 검사. 브라우저 한 번 묶음에 조각 3개 이하이다. 큰 맵은 조각으로 그린 뒤 합친다. 맵 바닥을 타일로 조립하지 않는다. 필드 지름길은 시간 이득이 작아도 유지하고 몬스터가 적은 길에 가치를 둔다. 맞춤 일치율은 Gemini 84~92%에서 부족해 바닥에는 쓰지 않는다. 한도에 걸리면 멈추고 알린다. 사용자가 2026-10-27에 "코덱스로 하기로 한 맵도 ChatGPT로"라고 지시했고, 같은 날 지형 26맵(G136~G163)을 일단 통과시켰다. - 필요(What): ChatGPT Plus 계정(별도 요금 지불 확인), `Docs/Review/Gemini_Log.md` G 번호 기록, `gpt_ground.py`. - 작업 방법: 맵 한 장씩 -> 사용자 검수(승인된 그림만 게임 반영) -> G 번호 기록 -> 한도 시 대기. - 완료 기준: 전투 맵 바닥 66장 전부(2026-10-25 기준 53장 끝, 2026-10-26 07:00 기준 같은 날 22장을 추가 처리했다고 기록되며, 두 집계의 겹침은 문서상 불명확. 남은 것: C12_E15 c0/c3~c5, BOSS), 필드 맵 712조각. - 리스크/대안: 일치율 부족(C12_E15 c0 88.8%) -> 원본부터 다시. 도구 한도 대기 -> Codex 예약 작업과 병행. - 근거: [근거: HANDOFF_Remaining_2026-10-25.md, claude_61a4fd59-80b5-4b28-ac9c-0a4aab4c7066]

폴리싱 목록

- 의도(Why): 완성 전까지 일관된 임시 품질로 진행하고 마지막에 한꺼번에 다듬는다.
- 설계(How): 후순위 항목: (1) 전투 원경 BGI_* 17장 교체(위에서 내려다본 시점으로 임시 사용), (2) ChatGPT 지형 다듬기: 바위/절벽이 쌓은 돌 블록처럼 보임(F7_WOODS, C10_NET, F2_FOREST_1, C15_NEST 등) -> 원본에서 "NOT rock blocks / NOT bricks"를 명시해 자연 바위로 다시, 칸 하나짜리 언덕이 돌 상자처럼 보임

(FIELD_DRY_1), 돌담 일부가 제 칸보다 반 칸 뒤(C3_TRENCH/FIELD_RUINS_2), 목책 끝 잘림 (C16_PORTAL/FIELD_DRY_1), (3) 밤/해 질 녘 맵의 원경이 낮 밝기 그대로 -> 원경에도 맵 빛 적용, (4) C2_BROOK 언덕이 각진 판처럼 보임 -> Codex 재작업 예정.

- 필요(What): 위 맵의 원본 판, 캡처 `Docs/Review/LayeredPipeline/<MapId>/`.
- 작업 방법: 완성 후 일괄 재생성 -> 사용자 승인.
- 완료 기준: 위 항목 해소.
- 리스크/대안: 한도 소진 -> 우선순위 조정.
- 근거: [근거: Polish_Backlog.md, HANDOFF_Remaining_2026-10-25.md]

3. 데이터/리소스 명세

리소스	규격	수량/상태	근거
일러스트 스탠딩/표정	이브 8표정, 동료 인물당 8표정	이브 완료(T27/T27b), 동료는 실비만 완료	HANDOFF.md
도트 시트	384x320, 31색	12종 + 오브젝트 4종	HANDOFF.md
배경	1부 25장 + 2부(T53)	T48 완료	HANDOFF.md
아이소 타일(구)	64x32, 높이 1단 16px	층 그림 없는 맵에서 사용	GDD_v2.md 10절
전투 맵 바닥	맵 전체 한 장, 큰 맵은 조각	66장 중 대부분 완료	HANDOFF_Remaining_2026-10-25.md
필드 맵 바닥	ppu 64, 조각	712조각 남음	HANDOFF_Remaining_2026-10-25.md
층 그림 맵(게임 반영)	`layers.json`	7장(E1, C15_FINAL, C16_FINAL, E2_RUINS, F1_0, E7, C2_BROOK)	HANDOFF_Remaining_2026-10-25.md
원경	`BGI_*.png`	17장 임시	Polish_Backlog.md
캠프 시점 그림	시점 2~3장 + 층	T55	Camp_System_v1.md
말풍선/UI 스킨	T10b, T26, T51	완료/진행	HANDOFF.md
생성 기록	G 번호	마지막 G135 문서 기준, 이후 G163까지 언급	Gemini_Log.md, Polish_Backlog.md
사운드	BGM 6, SFX 약 40(초안)	기록 없음	GDD_v2.md 10절

4. 작업 순서

1. 그림체 기준 확정(StyleGuide) -> 2. 인물 스탠딩/표정 -> 3. 도트 시트 -> 4. 층 그림 시험 맵 기술 검증 -> 5. 맵 바닥(ChatGPT)/벽 -> 6. 벽 밖 지형(Codex 또는 ChatGPT) -> 7. 단품 오브젝트 조립 -> 8. 불일치 검사 -> 9. 게임 반영/캡처 -> 10. 사용자 검수 -> 11. 폴리싱. [근거: HANDOFF_Remaining_2026-10-25.md, Layered_Maps.md]

5. 검수 기준

- 층 그림 맵의 칸 불일치 0(검사 도구). [근거: HANDOFF_Remaining_2026-10-25.md]
- 그림 검수와 동료 아트 승인은 사용자 몫이다. [근거: HANDOFF_Remaining_2026-10-25.md]
- 인물: 설정 확정값(눈, 머리, 뿔, 복장)과 같은 인물로 읽히고 이전 승인본과 얼굴 구조가 같다. [근거: StyleGuide_v1.md]

- 도트: 31색 이하, 레퍼런스와 비율/시점 정렬. [근거: HANDOFF.md]
- 모든 생성 그림은 G 번호로 기록. [근거: HANDOFF_Remaining_2026-10-25.md]

JAMAIS VU (자메뷰) — 세부기획서: 전투와 카메라/UI

> 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. 목적과 범위

- 목적: 전투 경험(진입, 배치, 목표, 기믹, 결과), 카메라 연출, UI 가림 해소를 구현 가능한 규칙과 값으로 정한다.
- 범위: 전투 진입 흐름, 탈출 전투의 지형 설계, 보스/기믹, 카메라 연출 표, UI 개선 항목, 옵션.
- 규칙 본문(턴, 피해, AI)은 `02_`메인기획서 1절. 이 문서는 그 위에 얹히는 경험과 화면이다.

2. 설계

전투 진입과 배치

- 의도(Why): 전투 전 준비(진형/퀵슬롯)를 한 번의 결정으로 만들고, 같은 전투를 다시 해도 같은 출발점이 되게 한다.
- 설계(How): 접촉/트리거 -> 로딩 -> 전투 맵 로드(지형 변형) -> 시작 지점 선택(맵별 1~4개) -> 배치(배치 타일, 진형 프리셋, 퀵슬롯 배분) -> 시작이다. 출전 인원은 기본 6(이브 포함)이고 맵 데이터로 4~8로 조정한다. 진형 프리셋은 상대 좌표로 저장하며 불가능한 칸은 제외하고 알린다. 조건부 시작 배치(`Var` 등)를 지원한다. 전투 중 매 턴 자동 저장하지만 수동 로드로 되감기는 불가하다(이어하기 전용). 일시정지/무르기는 시간 능력 설정에서 허용 범위가 정해진다.
- 필요(What): `BattleSetup`, 배치 UI, 진형 저장.
- 작업 방법: GDD 5.4절 -> T05b 전투 화면 -> 캡처.
- 완료 기준: 시작 지점, 배치, 진형 저장이 동작하고 같은 시드로 같은 결과.
- 리스크/대안: 무르기와 자동 저장 충돌 -> 전투 상태 직렬화에 RNG 포함.
- 근거: [근거: GDD_v2.md 5.4/7절, Architecture.md 5절]

탈출 전투 (E1, E2, E10X)의 우회 설계

- 의도(Why): "정면 돌파는 가능하지만 대가가 크다"는 위험/보상 선택을 전투 구조로 표현한다.
- 설계(How): 직선 경로에 통행 방해 지형(늪 등)과 적을 배치하고 우회로를 둔다. 맵 크기는 E1 30x26, E2 28x25, E10X 26x22로 넓혔다. 우회하면 약 6라운드/무피해, 정면은 3~4라운드/큰 피해이다. 맵에 그린 덫은 일회용이다(밟으면 속박 2턴, 칸은 `TileType.SpentInto`로 바뀐다). E1 오솔길 정면이 Lv2 둘에게 매우 어려운 점, E10X의 피해가 작은 점은 유지한다. 대안인 단일 길 돌파는 선택지를 없애므로 택하지 않았다.
- 필요(What): 맵 데이터(경로/방해 지형/덫), 시뮬레이터 `trace rounds` 모드.
- 작업 방법: 생성기에서 맵 확장 -> 시뮬로 우회/정면 라운드 수 측정 -> 사용자 결정(유지) -> 병합.
- 완료 기준: 두 경로 모두 승리 가능하고 라운드/피해 차이가 위 수치와 같다.

- 리스크/대안: 초반 레벨에서 정면이 너무 어려움 -> 사용자가 의도적으로 유지.
- 근거: [근거: HANDOFF.md, claude_d12bf7fd-bad6-40bb-8727-ef0215bb4f24]

보스/기믹 전투

- 의도(Why): 모든 보스와 강제 전투가 "이기는 방법을 읽어야 하는" 퍼즐이 되게 한다.
- 설계(How): 원안의 늪지괴물은 4칸 ㄴ형, 중앙 1칸 약점, 언데드(광 약점, 광 피격 시 "생기" 버프로 ATK/ASPD 상승), 맵 40x40, 셀은 마른/젖은(아군 감속, 보스가 위에 있으면 무적)/수몰(진입 시 익사)/이동 불가, 오브젝트는 수문 6개이다. 수문 파괴 수에 따라 지형이 변하고 5개 파괴 시 패배한다. 현행은 이 기믹을 5장 E4 "늪의 덩어리"에 재사용한다. 보스 AI는 우선도(HP<=25% 페이즈 전환 -> 수문 4개 파괴 시 전환 -> 수문 파괴 시 기믹 패턴 -> 기본 패턴 4회마다 특수 -> 조준 범위 내 어그로 대상 시 기본 패턴(가중 확률, 시드 고정) -> 이동)로 선택한다. 공략 핵심은 어그로로 보스를 마른 땅 중앙에 묶는 것이다. 보스는 4x4 칸으로 표시한다. 2부 14장 결투와 16장 최종전은 `timeDevice`, `hpFloor`, `Transform` 등으로 구성한다.
- 필요(What): `BossPatternAi`, `FloodgateScript`, 보스 도트, 시뮬레이터.
- 작업 방법: 패턴 표(원안 복사 오류 제외 유효 6종: 양팔 내려찍기, 전방 물기, 전방 독뿜기(시체독), 광범위 독뿜기, 성큰(2라운드), 돌날리기(2라운드, 넉백)) -> 우선도 AI -> 시뮬.
- 완료 기준: 수문 5개 파괴 패배/4개 파괴 강제 페이즈 전환이 테스트에서 재현.
- 리스크/대안: 원안 패턴 수치 복사 오류(좌/우 내려찍기, 점프 찍기, 백점프 등) 미정리 -> `OpenQuestions` 미해결 상태.
- 근거: [근거: GDD_v2.md 8.4절, Part1_Battles_v1.md, OpenQuestions.md, claude_69db3cd0-1841-4d33-bb42-45155df191d2]

전투 카메라 연출

- 의도(Why): 사용자 요구: 선택, 행동, 피격 시 초점과 FOV 변화, 필드 줌 연출. 2D 카메라에서도 박진감과 가독성을 올린다.
- 설계(How): 카메라는 원근 없는 2D이므로 FOV 변화는 화면 배율 보간이다. 줌 단계는 1, 1.5, 2, 2.5, 3배이고 쉴 때 도트가 깨지지 않도록 정수 배율로 돌아온다. 규칙은 아래 표와 같다.

상황	동작	값
아군 턴 시작/유닛 선택(맵/턴 막대 클릭)	그 유닛으로 이동 + 줌인	0.35초, 2.5배. 우클릭/Esc로 복귀
대상 고르기	사거리 전체가 보이게 자동 줌아웃	
행동	행동 유닛 초점 + 줌인(필살기는 더 크게 + 컷인), 이동 시 추적, 시전 순간 대상/범위 한 화면	
피격	피격자로 초점 이동 + 펀치 줌(치명타는 더 크게), 아군 피격 시 화면 가장자리 붉게	0.15초 이동, 붉기 0.4초
필드 줌	휠 한 칸마다 마우스 가리키는 곳으로, 먼 배경은 덜 커져 깊이감	0.4초
복귀	현재 유닛으로	C 키 또는 휠 클릭(Space는 턴 종료)
연출 강도	옵션 막대 0~100%	0%일 때 이동 75%, 줌 변화 50%까지 감소

- 필요(What): 카메라 컨트롤러, 옵션 저장.

- 작업 방법: 제안서(Camera_UI_Proposal_v1) -> 승인 -> 구현 -> 캡처.
- 완료 기준: 위 표 값이 캡처/테스트에서 확인.
- 리스크/대안: 어지럼 -> 연출 강도 막대.
- 근거: [근거: claude_d12bf7fd-bad6-40bb-8727-ef0215bb4f24, Camera_UI_Proposal_v1.md]

UI/UX 개선

- 의도(Why): 전투 화면의 1/3, 필드 왼쪽 아래 1/4을 덮는 UI가 핵심 정보를 가린다는 사용자 지적을 해소한다.
- 설계(How): 상황별 UI 전환(턴, 선택, 대상 상태에 따라 패널 표시), 크기/불투명도 옵션, 고리형 행동 메뉴, 필드 파티 카드 축소, 가림 방지(대사 띠가 유닛을 가리지 않도록 위치 조정), 버튼 가시성 개선, 예상 피해 표시, 턴 순서 미리보기, 키보드/패드 조작, 글자 크기 옵션, 툴팁 지연/고정이다. 색약 모드는 사용자가 취소했다. 대사: 영구 사망 직후 장면과 전투 중 Scene: 대화는 비주얼노벨식 대화창, 일반 대사는 말풍선. 야영지는 포인트 앤 클릭.
- 필요(What): T21 목업, T26a/b UI 스킨, T51 말풍선, 옵션 데이터.
- 작업 방법: 두 작업자 병렬(카메라/UI) -> 병합 -> 충돌 해결 -> 빌드/캡처.
- 완료 기준: 캡처에서 주요 정보 가림 없음, 테스트 485개 통과(2026-10-10).
- 리스크/대안: 병합 충돌 3곳 -> 병합 후 재캡처.
- 근거: [근거: claude_d12bf7fd-bad6-40bb-8727-ef0215bb4f24, HANDOFF.md]

3. 데이터/리소스 명세

항목	필드	값/예	근거
줌 단계	zoomSteps	1, 1.5, 2, 2.5, 3	claude_d12bf7fd
유닛 선택 줌	selectZoom, duration	2.5, 0.35초	claude_d12bf7fd
피격 초점	focusDuration	0.15초, 붉은 가장자리 0.4초	claude_d12bf7fd
필드 줌	wheelDuration	0.4초/칸	claude_d12bf7fd
연출 강도	cameraIntensity	0~100%, 0% 시 이동 -75%/줌 -50%	claude_d12bf7fd
보스	footprint	4x4 칸	claude_69db3cd0
탈출 맵 크기	width x height	E1 30x26, E2 28x25, E10X 26x22	HANDOFF.md
연출 길이 기본	actionDuration	기본 공격/스킬 1배속 2~3초, 1, 2, 4배속, 스킵	GDD_v2.md 5.16절
전투 맵 지형 v1	Hurt:, 추락, 새 타일	DataSchema 21절 참조	DataSchema.md 21절

4. 작업 순서

1. 규칙 확정(GDD) -> 2. 엔진/데이터 -> 3. 전투 화면(T05b) -> 4. 보스/기믹 -> 5. 카메라/UI 제안서 -> 6. 승인 -> 7. 구현 -> 8. 병합/캡처 -> 9. 밸런스 시뮬. [근거: claude_69db3cd0-1841-4d33-bb42-45155df191d2, claude_d12bf7fd-bad6-40bb-8727-ef0215bb4f24]

5. 검수 기준

- 같은 시드/같은 입력으로 같은 결과(결정성). [근거: Architecture.md 3절]
- 카메라 연출 각 상황의 동작이 캡처와 일치하고 연출 강도 0%에서 크게 줄어든다. [근거: claude_d12bf7fd]
- UI가 주요 정보를 가리지 않고 모든 입력이 키보드로도 가능. [근거: claude_d12bf7fd]

- 전투 별 스크립트(수문, 공성, 종, 거미줄, 습격)와 목표 문법이 시나리오 테스트를 통과. [근거: Core 파일 목록 (Battle/Scripts)]

JAMAIS VU (자메뷰) — 세부기획서: 콘텐츠와 서사 구조

> 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. 목적과 범위

- 목적: 1부 1~9장과 2부 10~16장의 장 구조, 전투 배치, 동료, 퀘스트, 엔딩 조건, 스크립트 분류를 구현 가능한 단위로 정한다.
- 범위: 스토리 정본(`Story_Overview_v1`, `Part2_Story_Summary_v1`)에서 파생되는 데이터/콘텐츠 설계. 전투 규칙은 `03_세부기획서_전투와카메라UI`, 수치는 `03_세부기획서_데이터와수치로` 넘긴다.
- 제외: 대사 본문(`Docs/Story/Scripts/*`), 장별 상세 서사 문장.
- 원안 대비: 원안은 5스테이지 국경지대 슬라이스(체크포인트 3개)였다. 현행은 16장 구조로 확장되었고 5장이 원안 국경지대 보스(늪지괴물)를 재사용한다. [근거: GDD_v2.md 8절, Part1_Battles_v1.md]

2. 설계

장 구조와 체크포인트

- 의도(Why): 순방향 서사에서 저장, 이어하기, 재도전의 단위를 장으로 통일해 콘텐츠 생성기가 장 단위로 독립해 만들 수 있게 한다.
- 설계(How): 체크포인트 ID는 `CH<장>_<n>`으로 통일하고 `Order = 장 x 10 + k`로 정렬한다. 장별 데이터는 `<표>__Ch<n>.json`으로 분리해 생성기(`cN_content.py`)가 하나의 장만 갱신해도 다른 장이 영향받지 않게 한다. 1부 끝(9장)에서 2부 데이터가 있으면 "1부 -- 끝" 막간을 거쳐 `CH10_0`으로 이어진다. 장 시작에는 메인 퀘스트가 열리고, 놓친 퀘스트가 생기면 알림을 준다. 대안인 단일 거대 JSON은 병합 충돌과 장 단위 병렬 작업에 불리해 택하지 않았다.
- 필요(What): `Checkpoints` 표(`DataSchema.md` 12절), `c1~c16_content.py` 계열 생성기, `p2_common.py`.
- 작업 방법: 장 문서 확정 -> 생성기 수정 -> 데이터 재생성 -> `CoreTests`의 장 인계 테스트 -> 캡처 `chapter_*`.
- 완료 기준: 새 게임에서 `PART1_END`까지 연속 진행 테스트 통과, 2부 데이터 있으면 `CH10_0` 연결.
- 리스크/대안: 장 인계 문제가 T44 QA에서 3건 나왔다 -> 수정 후 연속 진행 테스트를 상시 유지.
- 근거: [근거: HANDOFF.md, DataSchema.md 12절]

1부 전투 편성 (강제 전투 대 접촉 전투)

- 의도(Why): "피할 수 없는 사건"과 "피하거나 싸울 수 있는 탐험"을 구분해 필드 탐험의 의미와 서사 전달을 동시에 확보한다.
- 설계(How): 강제 이벤트 전투 9전(처형 저지를 고르면 10전)이다: E1 오두막 습격(탈출, 3파전, 실비 동행), E2 추격대와 폐허 혼전(탈출, 3파전, 조건 달성 시 리엔 영입), E3 성채 잠입(소규모, 리엔 유무에 따라 구성이 다름),

E4 늪의 덩어리(보스, 수문 기믹), E5 처형장 난입(헤르타 구출), E6 성 내부, E7 성 밖 소규모(파이퍼 등장), E8 처형 저지(선택), E9 외성 시가전과 성문 봉쇄(피아가 장치 조작), E10 내성 공성전(최종). 필드 접촉 전투는 장별 심볼(숲 마물, 순찰 병사, 유령/언데드 등)로 피할 수 있다. 2장은 강제 전투가 없어도 된다. 모든 보스/강제 전투에 기믹이나 목표를 둔다. E2의 리엔 영입 조건은 (1) 유령이 여기사에게 가는 동안 보호, (2) 여기사 체력 20% 이하, (3) 여기사를 살려 둠, (4) 빙의 후 리엔 보호이다. E10은 승리 조건이 "왕궁의 여왕 제압"이며 돌파 수단 4가지(성벽 기어오르기, 성문 파괴, 폭탄, 첩자)를 플레이어가 고르고 시민군이 어그로를 분산한다. 알빈이 입구를 지키고 유언을 남기며 여왕 체력 50% 이하에서 항복한다.

- 필요(What): `Battles` 표, 맵 데이터, 적 유닛 정의, 전투별 스크립트(`FloodgateScript`, `SiegeScript` 등), 전투 중 대화 장면.
- 작업 방법: 전투 목록 확정 -> 맵/배치 생성기 -> `Tools/Sim` 밸런스 시뮬 -> 캡처 `battle_*`.
- 완료 기준: 모든 강제 전투가 승/패 경로 시나리오 테스트를 통과하고 시뮬 승률이 목표 범위.
- 리스크/대안: E1 정면 돌파가 Lv2 둘에게 매우 어려움 -> 사용자 결정으로 유지(우회가 정답이라는 선택의 비용). E10X 피해가 작음 -> 여왕전 뒤 마무리 탈출이므로 유지.
- 근거: [근거: Part1_Battles_v1.md, Part2_Story_Summary_v1.md, HANDOFF.md]

동료 합류와 퀘스트

- 의도(Why): 동료 10명을 한 번에 소개하지 않고 장마다 새 인물을 합류시켜 서사와 전투 구성에 변화를 준다.
- 설계(How): 합류는 1장 실비, 2장 아이리스, 3장 리엔(조건부), 4장 세실, 5장 노엘, 사렌, 레오나(급보와 함께), 6장 헤르타, 7장 피아/파이퍼 순서이다. 퀘스트는 번호 규칙 `[메인1/서브2][지역 2자리][단발1/연쇄2/반복3][번호 2자리]`를 쓰고 지역 번호는 스테이지 번호로 통일한다. 1부 지역 퀘스트는 23개, 동료 퀘스트는 실비, 아이리스, 리엔, 헤르타, 파이퍼 5개이며 세실, 노엘, 사렌, 레오나, 피아는 2부와 함께 쓴다. 2부 지역 퀘스트는 18개(왕도 5, 혁명파 도시 4, 에델 4, 존왕파 성채 5)이며 마계 퀘스트는 놓침이 있다. 동료마다 2부 퀘스트가 있다(실비는 용사 파티의 진짜 기록, 아이리스는 고아원/치료소, 리엔은 여기사에게 몸을 돌려줌, 세실은 육로 길, 노엘은 중립 회담장, 사렌은 바실 설득, 레오나는 혼성 국경대, 헤르타는 협의 수호 기사단, 피아는 부모 공방 재건, 파이퍼는 사역 마물 종식). 조건부 영입을 놓쳐도 진엔딩 불가이다.
- 필요(What): `Quests`, `Npcs`, `Dialogues` 표, 동료 퀘스트 스크립트, 호감도 대화 26편.
- 작업 방법: 퀘스트 명세(`Quests_Spec_v1`, `Part2_Regional_Quests_v1`) -> 스크립트 -> 생성기.
- 완료 기준: 퀘스트 상태(미수락~실패) 전이가 모든 갈래에서 정상, 진엔딩 조건(`ConditionSets`)이 동료 전원 영입/생존과 퀘스트 완료를 검사.
- 리스크/대안: 퀘스트 번호 중복과 복사된 표 문제(원안) -> 번호 규칙 재정의와 무결성 테스트.
- 근거: [근거: Story_Overview_v1.md, Part2_Story_Summary_v1.md, GDD_v2.md 6.1절, Affinity_Death_Rules_v1.md]

2부 결말 분기

- 의도(Why): "아버지를 저지할 것인가, 동조할 것인가"를 플레이어의 선택으로 만들고 진엔딩은 노력으로 얻게 한다.
- 설계(How): 14장 아버지 대면에서 "아무것도 하지 마라"를 받아들이면 동조 결말이다. 거절하면 결투를 신청할 수 있고 이 결투는 무한 스폰 마족과 체력이 1 아래로 줄지 않는 아버지로 인해 10턴 또는 전멸로 끝나는 패배 전투이다(배드 엔딩은 아님). 15장에서 아버지가 세 세력의 수장이 되고 이브는 거부당한다. 15장 갈래: 바로 오두막에 쫓아가 이기면 결투 엔딩, 동료/지역 퀘스트를 모두 끝냈을 때만 "세력들을 돌아본다"가 열려 16장 진엔딩 루트로 간다. 16장은 세력별 추가 퀘스트(존왕파: 시험으로도 힘을 잰다는 것을 공인, 혁명파: 용사 없이

스스로 서고 포탈을 공동 관리, 인간: 백성 대표 협의를 귀족과 군이 인정)를 끝내고 오두막에서 시간 무효화 장치를 지킨 채 이겨야 진엔딩이다. 엔딩 효과는 에필로그 그림+나레이션 -> 끝 카드 -> 클리어 저장 -> 타이틀이다. 진엔딩 에필로그는 반년~1년 뒤 오두막에서 아버지가 찾아오고 이브가 "그럼 오랜만에 아빠 세계로 같이 놀러 갈래."라고 하며 오른쪽 화면 밖으로 나가 디졸브되는 연출이다.

- 필요(What): `Endings.json`, `ConditionSets.json`, `Cutscenes.json`, 에필로그 그림(T56).
- 작업 방법: 엔진 E1~E3(2026-10-08) -> 14~16장 콘텐츠 -> 캡처 `p2_*`.
- 완료 기준: 3엔딩 각각 도달 테스트 통과.
- 리스크/대안: 15장 개정으로 16장 세력 순회가 마지막 보충 기간을 겸하는지 "정할 것"으로 남음.
- 근거: [근거: Part2_Story_Summary_v1.md, claude_d12bf7fd-bad6-40bb-8727-ef0215bb4f24, HANDOFF.md]

안전지대/이동 캠프 배치

- 의도(Why): 필드 안에서는 짧은 정비와 대화를, 장 사이에서는 긴 휴식과 서사 정리를 담당하게 나눈다.
- 설계(How): 안전지대(`SafeZones`)는 장별 8곳 이상(상점, 대장간, 저장, 동료 대화)이며 동료마다 그곳에서 하는 일이 있다. 이동 캠프(`Camps`)는 장과 장 사이(예: 5장->6장 급보에도 하루 이상 걸리면 캠프)에 두며 시점 그림 2~3장으로 구성한다. 6->7장은 캠프 대신 여정 일지를 쓴다.
- 필요(What): `SafeZones`, `Camps` 표, 안전지대 말풍선/대화 스크립트, 캠프 그림.
- 작업 방법: 장별 필드 구조 문서(`Part1_Fields_Quests_v1`) -> 데이터 -> 캡처 `safezone_*`, `camp_*`.
- 완료 기준: 각 안전지대에서 기능 전부 동작.
- 리스크/대안: 안전지대 말풍선 대사 분량 -> 생성기 템플릿.
- 근거: [근거: DataSchema.md 17절, Camp_System_v1.md, HANDOFF.md]

3. 데이터/리소스 명세

표(JSON)	주요 필드	설명	예시/범위	근거
Checkpoints	id, order, levelCap	장 체크포인트	`CH10_0`, order 100, levelCap 25(12장)	DataSchema.md 12절, HANDOFF_Remaining_2026-10-25.md
Battles	id, map, units, objective, fixedParty, noGameOver, timeDevice, maxUnits	전투 정의	목표 `DefeatTag:QUEEN&Flag:C9_ALBIN_DOWN`	DataSchema.md 11/19절, HANDOFF.md
Quests	id, kind, state, objective, reward	번호 [1/2] [지역] [분류] [번호]	예 2 05 2 01	GDD_v2.md 6.1절
Dialogues	id, speaker, text, variant	단계별 말투 변형 칸	호감도 26편	HANDOFF.md
Barks	id, battle, trigger, line	전투 대사	298행	HANDOFF.md

표(JSON)	주요 필드	설명	예시/범위	근거
Endings	id, art, narration	에필로그	진엔딩, 결투, 동조	HANDOFF.md
ConditionSets	id, rules	진엔딩 숨은 조건	퀘스트 전부 Done + 동료 전원 영입/생존	HANDOFF.md
Cutscenes	id, steps	Spawn, Walk, ExitRight, Dissolve, Together		HANDOFF.md
Camps, SafeZones	시점, 오브젝트, 동료 배치	캠프/ 안전지대		DataSchema.md 17절

장별 분량(확정 수치만): 1부 지역 퀘스트 23, 호감도 대화 26, 전투 바크 298행, 사망 직후 장면 10편, 안전지대 스크립트 8곳, 2부 지역 퀘스트 18. [근거: HANDOFF.md, Part2_Story_Summary_v1.md]

4. 작업 순서

1. 로어/연표 확정 -> 2. 장별 스토리, 전투, 퀘스트 명세 -> 3. 스크립트(대사) -> 4. 사용자 확정("스크립트는 이대로") -> 5. 생성기 작성/수정 -> 6. 데이터 생성 -> 7. 엔진 보완(필요 시) -> 8. 테스트, 빌드, 캡처 -> 9. 아트 반영. [근거: HANDOFF.md]

- 2부는 스토리/스크립트가 먼저 확정(2026-10-08)되었고, 1부 변경(알빈/E10) 반영과 엔진 E1~E3가 이어졌다. 2부 동료/지역 퀘스트 대사, 2부 캠프, 호감도, 바크 대사는 2026-10-08 시점에 없었다. 이후 완료 여부는 미확인. [근거: HANDOFF.md]

5. 검수 기준

- 모든 강제 전투, 퀘스트, 동료 갈래가 `dotnet test`에서 통과한다(정본, 리엔 미영입, 피아 사망, 노엘/사렌 사망 갈래 포함). [근거: HANDOFF.md]
- 데이터 무결성 전수 테스트(`ContentIntegrityTests`)에서 깨진 참조 0. [근거: HANDOFF_Remaining_2026-10-25.md]
- 억지 깨달음 이벤트가 없고 장마다 계획된 공개가 하나이다. [근거: HANDOFF.md 규칙 4]
- 사용자 검토 대기 항목(레오나 피부색 등 동료 스탠딩)은 승인 후 반영. [근거: HANDOFF.md]