메이플피아 아카데미 컨셉 기획서

20261125_박도원 (최초 작성 메이플피아 팀)

목차

개요 – 2P

1. 목차
2. 로그
3. 문서 계층

현황 – 5P

1. 착수 시점의 자산과 제약

시작 동기 – 6P

1. 왜 만드는가

원본 컨셉 – 7P

1. 러프 기획서 (원본 아카데미 러프 기획서)
2. 게임 개요 (원본 컨셉 기획서 Ver02)

시작 동기 – 9P

1. 문제와 접근

목표 – 10P

1. 프로젝트 목표

핵심 요소 – 11P

1. 목표를 받치는 요소
2. 요소별 이유

재미 요소 – 13P

1. 재미 매트릭스
2. 재미를 느끼는 순간

주요 루프 – 15P

1. 세 겹의 루프

비주얼 – 16P

1. 비주얼 방향

개요 – 로그

순번	작성일	작성자	작성 내용	비고
1	2026-07-22	메이플피아 팀	원본 러프 기획서	학원 생활 시뮬레이션 RPG 방향, 세계관, 코어 루프 (출처: 원본 아카데미 러프 기획서, 작성자 표기 없음)
2	2026-07-22	박도원	러프 회의록 작성	성장, 전투, 수업 초기 합의 (출처: 정리본)
3	2026-08-10	메이플피아 팀	원본 컨셉 기획서 Ver02	게임 개요, 메카닉스, 핵심 사이클, 비주얼, 조작 (출처: 원본 컨셉 기획서, 작성일과 작성자 표기 없음, 설정 가이드 작성 시점 기준)
4	2026-08-10	박도원	설정/시스템 가이드 작성	마족/아카데미 설정 (출처: 정리본)
5	2026-08-19	박도원	분야별 Ver01 작성	퀘스트, 몬스터, 전투, 캐릭터 (출처: 정리본)
6	2026-08-31	박도원	전투/캐릭터 Ver02 작성	3인 파티, 패배 시 HP 1 부활 (출처: 정리본)
7	2026-09-09	박도원	시나리오, 맵, NPC 작성	메인 시나리오, 맵, NPC 명세 (출처: 정리본)
8	2026-09-20	박도원	통합정리 완료	35개 문서 충돌 정리, 메인 기획 착수 (출처: 정리본)
9	2026-11-25	박도원	원본, 정리본 통합	원본 기획서 내용 편입, 문체 정리

개요 – 문서 계층



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

현황 – 착수 시점의 자산과 제약

5인 팀의 첫 공동 프로젝트이며 제작 환경이 MSW 하나로 정해진 상태

있는 것

5인 팀

UI/UID, 몬스터/맵, PD/캐릭터, 전투/개발, 퀘스트/시나리오로 분담 예정

MSW 플랫폼

mlua 스크립트와 플랫폼 공식 리소스를 쓸 수 있음

AI 도구

Claude / Codex를 구현과 리소스 제작에 쓸 수 있음

없는 것

확정된 기획

아이디어 단계이며 문서가 사람별로 따로 쓰일 예정

UI 리소스

MSW에 원하는 UI가 없을 가능성이 커서 직접 만들어야 함

긴 제작 기간

학기 과제 규모라 범위를 줄여야 함

시작 동기 – 왜 만드는가

MSW 게임은 실시간 액션이 대부분이라 '메이플인데 턴제 JRPG' 만으로 눈에 띌 수 있다고 판단, 학원물의 '다녀오는' 리듬을 얹어 이야기 중심 경험을 만들고자 함

턴제

액션 문법과 다른 경험

학원

수업, 동료, 귀환 리듬

이야기

수치보다 몰입

의도 같은 플랫폼의 다른 게임과 구분되는 첫인상이 필요

근거 팀 러프 회의에서 성장, 전투, 수업을 JRPG식으로 풀자는 초기 합의가 나올 예정

원본 컨셉 – 러프 기획서 (원본 아카데미 러프 기획서)

항목	내용
게임명	메이플피아 아카데미
장르	학원 생활 시뮬레이션 RPG / 성장형 RPG / 탐험 어드벤처
플랫폼	메이플월드 기반 쿼터뷰 온라인 RPG
배경	중세 판타지, 마족 대전쟁 시대
핵심 키워드	학원 생활, 성장, 모험, 전쟁, 육성
세계관	마족에게 밀리는 인류의 영웅 양성 기관 아카데미 설립 (검술, 마법, 전략, 생존 기술, 몬스터 연구)
코어 루프	학교 생활 → 수업, 훈련 → 성장, 스킬 습득 → 실습 임무, 탐험 → 처치, 보상 → 장비 강화
레퍼런스	파이어 엠블렘 풍화설월

원본 컨셉 – 게임 개요 (원본 컨셉 기획서 Ver02)

항목	내용
로그라인	아카데미에서 성장하여 세계를 구하자
장르	성장 아카데미물 / 턴제 전투 JRPG
플랫폼	메이플 월드 (PC)
타깃	2010년대 중후반 쯔꾸르 JRPG를 접한 현재 20대 중후반 남성
코어 루프	성장 → 모험 → 전투 (핵심 사이클: 성장, 수업, 전투)
메카닉스	퀘스트 기반 스토리 진행, 수업 기반 성장, 동료와의 전략적 전투
재미 요소	스토리를 알아내는 재미, 동료 수집, 전투의 전략
비주얼	메이플스토리 기반 2D 픽셀아트, 17~18세기 로코코 건축, 고명도와 고채도 원색, 포인트 빨강, 주황, 노랑
조작	이동: 방향키 또는 마우스 우클릭 / 상호작용: 마우스 좌클릭 또는 엔터
레퍼런스	아르피아, 던전앤파이터, 테일즈위버, 트리 오브 세이비어

시작 동기 – 문제와 접근

문제

액션 일색

실시간 조작과 반복 사냥 중심이라 차별점이 약함

수치 관리

스탯 배분과 육성 부담이 스토리 몰입을 방해

접근

턴제 + 연출

개발 자원을 전투 연출에 집중시킴

학교와 필드

수업/퀘스트를 받고 필드에서 싸운 뒤 돌아와 완료

목표 – 프로젝트 목표

학원 성장 + 3인 턴제 전투를 MSW에서 1장 3막 분량까지 끝까지 플레이 가능한 상태로 만들고, 5인 병렬 제작 경험을 얻음

1장 3막

초기 공개 범위

3인

플레이어 + 동료 2

5인

병렬 제작/문서 일원화

의도 범위를 줄이고 이후는 데이터 추가로 늘리는 구조를 노림

근거 제작 기간이 짧고, 팀원이 동시에 문서를 쓰기 때문

핵심 요소 – 목표를 받치는 요소



핵심 요소 – 요소별 이유

연출 중심 전투

행동자에서 피격자로 초점이 이동

의도 차별점을 전투 화면에서 바로 보여줌

근거 마법학교 구도 레퍼런스

자동 성장

스탯 배분을 없애 단순화

의도 수치보다 이야기에 몰입시킴

근거 스토리 JRPG는 스탯 중요도가 낮다는 팀 판단

동료 영입

퀘스트로 합류하는 3인 파티

의도 입력을 읽기 쉽게 하면서 전략을 줌

근거 러프 회의 합의안

데이터 확장

표만 늘려 콘텐츠를 추가

의도 5인이 병렬로 작업하게 함

근거 코드 수정 없이 늘릴 구조 필요

재미 요소 – 재미 매트릭스

연출 강도 →

필살기 컷신

30/50레벨 스킬에서 화면 전체 연출

행동 재생

예약한 행동이 한 줄씩 연출

수업 완료

스킬 하나가 쌓이는 성취

커맨드 선택

3인 행동을 짜는 판단

입력 부담 →

재미 요소 – 재미를 느끼는 순간

무기 교체

직업이 바뀌어 다른 스킬을 씀

초점 이동

행동자→피격자 카메라

동료 합류

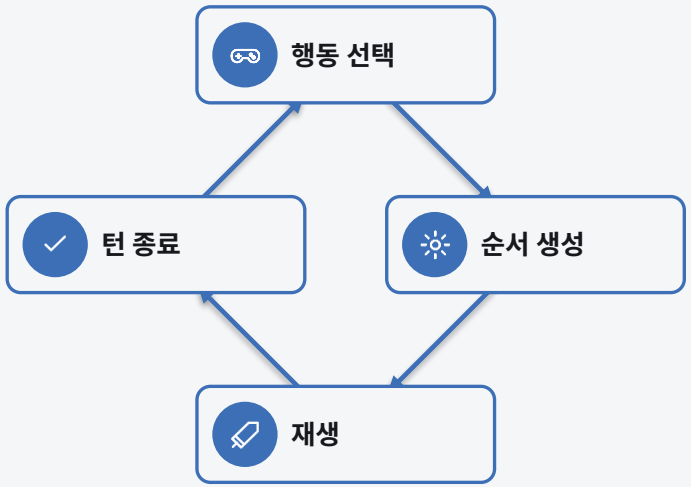
퀘스트 끝에 파티가 늘어남

귀환 완료

다녀와서 퀘스트를 마침

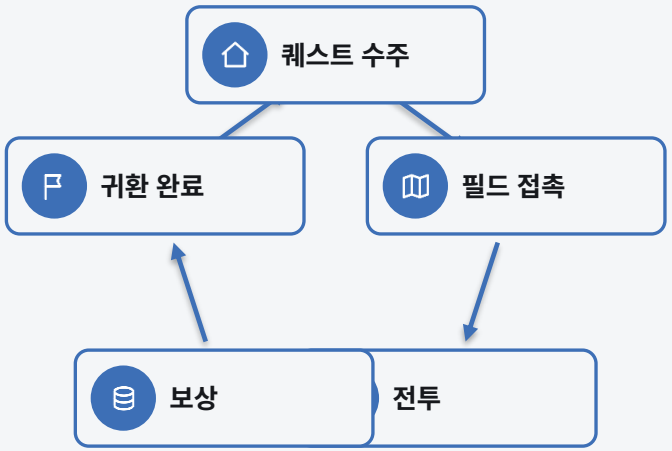
주요 루프 – 세 겹의 루프

코어 루프 (턴 단위)



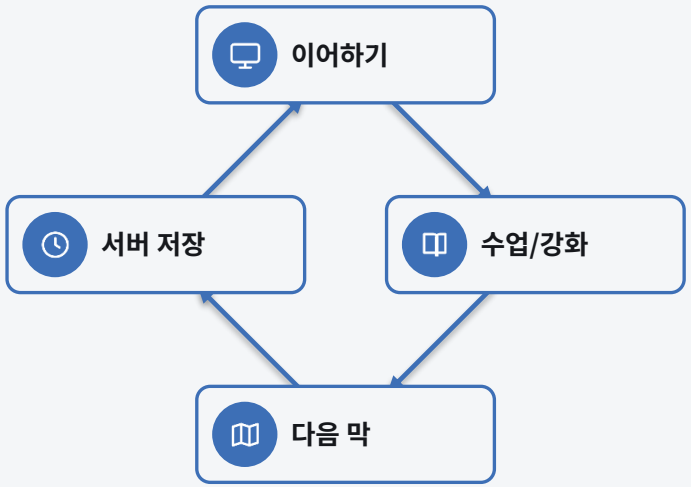
3인 입력 후 자동 재생하는 한 턴

인게임 루프 (퀘스트 단위)



학교에서 받고 필드에서 싸운 뒤 돌아옴

아웃게임 루프 (접속 단위)



서버 저장을 이어받아 성장 후 진행

비주얼 – 비주얼 방향



레퍼런스 — 2010년대 초 옛 메이플스토리 화면

남색 헤더 + 크림 본문

그림자/그라데이션으로 공간감을 줌

의도 클래식 판타지가 아니라 옛 메이플 감성을 노림

밝은 학교, 깊은 필드

마을은 정갈하고 필드는 안쪽일수록 위험

비주얼 – 플랫폼/범위 결정

항목	결정	이유
플랫폼	PC / MapleStory Worlds	팀이 쓸 수 있는 유일한 제작 환경
엔진	MSW / mlua	스크립트와 에디터가 플랫폼에 묶여 있음
범위	1장 3막까지	이후는 데이터 추가로 확장하는 구조를 노림
파티	플레이어 + 동료 2	턴제 입력을 읽기 쉽게 유지
레퍼런스	옛 메이플 UI / 마법학교 구도	화면 구도와 UI 톤 참고용

제작 과정 – 마일스톤


1
M0 기획 통합
문서 충돌 해소
2
M1 전투 프로토
필드↔전투 왕복
3
M2 UI
전 화면 구현
4
M3 연출/동료
전투 연출, 동료 4명
5
M4 콘텐츠
1장 3막 퀘스트/맵
6
M5 홍보
PV 2종

제작 관리 – 관리 방식

항목	방식	이유
문서	담당별 Ver 파일, 파일명에 날짜/작성자 표기	충돌 시 최신 날짜를 우선하기 위함
충돌 규칙	날짜 불명은 사용자(팀)에게 질문	임의 해석을 막기 위함
검수	Maker 실행 후 스크린샷/로그 확인	인게임 확인 없이는 반영으로 보지 않음
도구	MSW Studio / VS Code mLua / Claude / Codex	구현/리소스를 AI와 분담
버전	git 없음, 폴더 사본으로 백업	MSW 워크스페이스 특성상 사본 운영

제작 관리 – 리스크와 대응

⚠ 문서가 여러 사람/시기로 흩어져 서로 모순될 수 있음	→ 🛡 최신 날짜 문서 우선, 불명하면 질문하는 규칙을 둘 예정
⚠ MSW에 UI/모션 리소스가 부족할 수 있음	→ 🛡 옛 메이플 스크린샷을 모아 규칙 문서를 만들고 직접 제작 예정
⚠ 콘텐츠보다 전투/UI에 작업이 쏠릴 수 있음	→ 🛡 범위를 1장 3막으로 제한하고 데이터 중심 구조로 둠

작업 계획 – 메인 기획 착수 전 작업

1

세계관/톤

아카데미 설정과 마족 위협 정리

2

전투/성장 규칙

파티, 직업, 수업 초안 합의

3

진행 구조

장, 막, 퀘스트와 맵 개요

4

분담 확정

5인 담당과 문서 양식 결정

작업 계획 – 완수 방안

1

러프 회의

성장, 전투, 수업 초기 합의를 회의록으로 남김

회의록

의도 개인 문서가 갈라지기 전에 공통 기준 제작

2

설정/시스템 문서

마족/아카데미 설정과 시스템 가이드 작성

PowerPoint

3

분야별 Ver01

퀘스트, 몬스터, 전투, 캐릭터를 담당별로 작성

PowerPoint

근거 5인 병렬 작성에는 분야 분리가 필요

4

충돌 점검

날짜순으로 충돌을 모아 메인 착수 전에 정리

통합 정리 문서