메이플피아 아카데미 — 컨셉기획서

> 재구성 기획서 (역설계) / 작성 기준 시점: 2026-07-22 (프로젝트 시작 시점) / 문서 버전: Ver 0.1 프로젝트 ID: P011 / 근거 수준: B / 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: 용사를 양성하는 메이플피아 아카데미의 학생이 되어 수업과 모험으로 성장하고, 동료와 함께 마족에 맞서는 스토리형 턴제 JRPG. [근거: 기획정리\01_컨셉_기획서.md]

기획 의도. - 메이플스토리 월드(MSW)의 실시간 액션 문법 대신 "턴제 JRPG + 학원 성장"을 보여 주어 "메이플인데 턴제 JRPG"라는 차별점을 만든다. [근거: claude_b263554c] - 스탯은 자동 상승으로 단순화해 수치 관리가 아니라 이야기, 수업, 동료, 전투 연출에 몰입하게 한다. 팀 문서가 "MMORPG가 아닌 스토리 JRPG에서 스탯 중요도는 떨어진다"고 명시했다. [근거: codex_rollout-2026-09-21T00-42-42] - 학교(마을)에서 수업/퀘스트를 받고 필드에서 싸운 뒤 돌아와 완료하는 "다녀오는" 리듬으로 학원물 감각을 만든다. [근거: 11211.png] - 초기 공개 범위는 1장 3막까지로 제한하고, 이후는 데이터 추가로 확장 가능한 구조를 지향한다. [근거: 0921_1장3막_기능구현_누락사항.md]

2. 타깃, 플랫폼, 엔진, 범위, 인원, 도구

- 플랫폼/엔진: PC(Windows)용 MapleStory Worlds, 스크립트 mlua. [근거: 0921_기획_통합정리.md]
- 타깃 연령/시장: 기록 없음. 무료 출시 후 수익화 추가라는 제작진 답변이 있었다(상세 미확인). [근거: claude_8c9244c6]
- 범위: 1장 3막. 퀘스트 개수는 문서에 없음. [근거: 0921_1장3막_기능구현_누락사항.md]
- 인원: 5인 팀(기획, UI, 몬스터, 전투, 퀘스트 분담). 도원은 UI 리소스/UID와 UI 제작 지시를 맡았다. [근거: 게임프로젝트_통합인벤토리_2026-11-15.md, claude_8c9244c6]
- 도구: MSW Studio(Maker), VS Code mLua, Claude(분석, 구현, MSW 에디터 MCP 조작), Codex(이미지, 리소스, 로직 위임 작업), After Effects(PV). [근거: claude_8c9244c6, 인벤토리 요약]

3. 핵심 재미와 차별점

- 플레이어 판타지: 학생이 수업에서 배운 스킬과 무기를 바꿔 직업을 갈아입으며(전사, 궁수, 법사 등) 동료와 함께 3대3 전투를 푼다. [근거: 0921_기획_통합정리.md]
- 차별점 1: 무기 장착이 곧 직업. 배운 스킬은 유지되고 현재 무기의 직업 스킬만 쓴다. [근거: 0921_기획_통합정리.md]
- 차별점 2: 전투 연출. 선택 단계에서 캐릭터에 카메라가 맞춰지고, 행동 단계에서 행동자→피격자 순으로 초점이 이동한다. [근거: 전투_재설계_명세.md, claude_8c9244c6]
- 차별점 3: 필살기 컷신과 동료의 직무(딜러, 탱커, 광역, 힐). [근거: SkillData.csv, PartyMemberData.csv]
- 레퍼런스: 팀이 쓴 이름은 "마법학교 아르피아 형태"의 화면 구도, 옛 메이플 UI. PV 참고작으로 파이어 엠블렘 풍화설월, 옥토패스 트래블러 II 등(PV용 레퍼런스). [근거: 턴제전투_안내.md, claude_b263554c]

4. 세계관, 톤, 아트 방향

- 세계관: 마족이 지상 대부분을 점령, 인류는 섬에 고립, 아카데미가 용사를 양성한다(9월 통합 기준). 단 2026-09-21에 도원 팀이 제시한 최신 3개 파일은 "마왕 봉인 이후 평화기, 영웅 육성 학교"로 정반대였고, 이 최신 파일 기준으로 시놉시스를 다시 써야 한다고 Claude가 보고했다. 어느 쪽이 최종인지 확정 기록은 없다. [근거: 0921_기획_통합정리.md, claude_8c9244c6]
- "동명이인 평행세계" 설정을 사용한다는 사용자 답변이 있다. [근거: claude_8c9244c6] 구체 대상(원작 메이플 인물과 동명인 NPC)은 [추정: 동료 4명이 원작 메이플 인물명이므로]이다.
- 톤: 학교는 밝고 정갈한 판타지, 필드는 깊어질수록 위험. [근거: 0921_기획_통합정리.md]
- 아트: "클래식 판타지가 아니라 옛날(2010년대 초) 메이플스토리 스타일". UI는 남색 헤더 + 크림 본문, 그림자/그라데이션으로 공간감. [근거: claude_8c9244c6, UI_명세.md]

5. 게임 흐름 개요

코어 루프: 학교에서 메인 퀘스트 수주 → 필드에서 몬스터 접촉으로 전투 → 경험치, 재화, 재료 획득 → 상점 구매, 강화, 수업으로 성장 → 학교로 돌아가 완료 → 선행 퀘스트 완료로 다음 퀘스트 등장. [근거: 11211.png] 진행 구조: 장 → 막 → 개별 퀘스트. 1장 3막 끝에서 현재 공개 분량 종료 안내. [근거: 0921_기획_통합정리.md] 수업은 하루 1회, 동료는 영입 퀘스트로 합류해 최대 3인 편성. [근거: claude_8c9244c6, 11211.png]

6. 제작 방향 (파트별 설계 블록)

시스템 파트

- 의도(Why): 스토리 JRPG의 성장을 단순하고 읽기 쉽게 하고, 전투 연출에 개발 자원을 집중한다.
- 설계(How): 자동 성장(레벨당 HP+20, MP+10, 힘, 민, 지 각+2, 만렙 50) [근거: codex_rollout-2026-09-21T00-42-42]. 무기→직업 매핑, 수업으로 스킬 획득, 확정 강화(실패 없음). 3인 턴제 전투는 행동 선택(턴당 행동 또는 아이템 1개)→자동 재생 구조 [근거: 전투_재설계_명세.md]. 대안인 수동 스탯 배분은 JRPG 몰입에 맞지 않아 폐기.
- 필요(What): BattleLogic, FieldLogic, 데이터 CSV, 무기 대응표(미정).
- 작업 방법: 팀이 규칙을 정하고, Claude가 mlua로 구현, 도원 등이 Maker에서 확인.
- 완료 기준: 필드→전투→결과→필드 복귀가 오류 없이 반복된다.
- 리스크/대안: 기획 수치(HP 200 등)와 코드 수치 불일치 → 데이터 CSV로 일원화.
- 근거: [근거: 0921_기획_통합정리.md, 전투_재설계_명세.md, PartyMemberData.csv]

콘텐츠 파트

- 의도(Why): 1장 3막 분량의 스토리, 퀘스트, 수업, 동료 영입으로 학원물 체험을 완성한다.
- 설계(How): 메인 퀘스트는 장/막/순번 데이터, 서브퀘스트는 지역별(아카데미/포레 마을/디트 마을 등) 30종 두 벌과 별나루 30개를 60종으로 상세화 [근거: claude_51a6955a, 메이플피아_서브퀘스트_60종_상세설계.md]. 동료는 엔젤릭버스터, 미하일, 오즈, 시그너스 4명 [근거: claude_8c9244c6]. 지역 칸은 11개 맵 그래프 [근거: UI_명세.md].
- 필요(What): 퀘스트 테이블, 대사, 맵 11개(현재 map01만 실존), NPC 배치.

- 작업 방법: 동현(퀘스트), 지수(맵, 몬스터), 송호(NPC)가 문서 작성, Claude/Codex가 검수/테이블화.
- 완료 기준: 1장 3막 전 퀘스트 ID와 보상이 테이블에 있고 도달 불가 단계가 없다.
- 리스크/대안: 현재 퀘스트 3행뿐 → 퀘스트 엔진 스키마 우선 확정.
- 근거: [근거: 0921_1장3막_기능구현_누락사항.md, QuestData.csv]

아트 파트

- 의도(Why): MSW 공식 리소스만으로는 UI/전투 연출이 부족하므로 옛 메이플 감성의 UI와 모션을 직접 만든다.
- 설계(How): 레퍼런스 20~30장 수집→스타일 분석→UI 리소스 생성(Codex/ComfyUI)→UID 업로드/적용. NPC에 공격, 피격, 사망 모션이 없어 동료 4명의 모션을 이미지 생성으로 새로 만든다(승인 후). [근거: claude_8c9244c6]
- 필요(What): 이미지 생성 도구, MSW 리소스 사이트 계정, RUID 목록.
- 작업 방법: 도원이 레퍼런스, UID, 승인, AI가 제작/적용.
- 완료 기준: UI 와이어프레임(UI.png)과 구현 화면이 일치한다.
- 리스크/대안: AI 생성물이 단색/평면 → 그라데이션/그림자 규칙을 명세로 고정.
- 근거: [근거: claude_8c9244c6, 메이플피아 아이템 RUID 목록.txt]

사운드 파트

- 의도(Why): 전투/PV의 박자감을 만든다.
- 설계(How): 게임 BGM/효과음 설계 기록 없음. PV는 128BPM 16마디 30초 BGM 설계. [근거: claude_b263554c]
- 필요(What): BGM/효과음 목록. 기록 없음.
- 작업 방법: 기록 없음.
- 완료 기준: 기록 없음.
- 리스크/대안: 게임 사운드 계획 자체가 부재 → 03 세부기획서(아트/사운드)에서 리소스 목록으로 보강.
- 근거: [추정: 사운드 문서가 조사 범위에 없음]

UI 파트

- 의도(Why): MSW는 UI 리소스를 직접 만들어야 하므로 팀 와이어프레임(UI.png)을 기준으로 전 화면을 맞춘다.
- 설계(How): 타이틀, 필드 HUD, 인벤토리, 장비, 스킬, 퀘스트, 대화, 스테이터스, 동료, 맵, 달력 등. 공통 컴포넌트(남색 헤더, 크림 본문, 닫기 버튼, 탭)를 재사용. 창은 드래그 이동. [근거: UI_명세.md, claude_8c9244c6]
- 필요(What): `ui\*.ui`, 컨트롤러 mlua, 리소스.
- 작업 방법: 도원이 이미지로 지정→AI가 배치→스크린샷으로 비교→수정.
- 완료 기준: 첨부 이미지와 같은 크기/위치(픽셀 단위 지시).
- 리스크/대안: 해석 차이로 반복 수정 → 영역별 기준선 비교를 검증 절차에 포함.
- 근거: [근거: claude_8c9244c6]

데이터 파트

- 의도(Why): 코드 수정 없이 CSV만으로 몬스터, 스킬, 퀘스트를 늘린다.
- 설계(How): CSV + `.userdataset/.localedataset`로 연결. 몬스터, 스킬, 파티원, 조우, 퀘스트, 아이템, 대사. [근거: 턴제전투_안내.md, MyDesk 폴더 구조]
- 필요(What): 스키마 문서, 검증 스크립트.
- 작업 방법: 기획이 CSV 작성→게임에서 확인.
- 완료 기준: 중복/누락 ID/잘못된 참조 0건.
- 리스크/대안: 퀘스트 테이블 철자 혼용(Q_main/Quest_main 등) → 검증 도구.
- 근거: [근거: 0921_1장3막_기능구현_누락사항.md]

7. 제작 단계(마일스톤)

단계	목표	산출물	근거
M0 기획 통합	문서 충돌 해소	0921 통합정리	0921_기획_통합정리.md
M1 전투 프로토	필드↔전투	BattleLogic, map01, battle01	턴제전투_안내.md
M2 UI	전 화면 구현	ui*.ui	UI_명세.md
M3 전투 재설계/동료	연출/동료 4명	전투_재설계_명세.md	전투_재설계_명세.md
M4 콘텐츠	1장 3막 퀘스트/맵	미착수(3행)	QuestData.csv
M5 홍보	PV 2종	PV 최종본	인벤토리 요약

8. 리스크와 결정이 필요한 사항

- 세계관 최종판(마족 점령 vs 마왕 봉인 후 평화기).
- 직업 수(3 vs 4)와 스킬 수.
- 무기 전체 대응표, 상점/강화 수치, 수업 미니게임 종류.
- 서버 저장의 항목, 시점, 복구.
- 구현이 전투/UI에 편중되어 콘텐츠 분량이 부족(퀘스트 3행).
- 원본 `D:\Maple2` 소실, git 없음 → 최신 `C:\mpia`에서 git 초기화 필요.