메이플피아 아카데미 세부 기획서 / 전투 연출, 적, 동료

전투 화면/카메라 연출, 입력 규칙, 적과 동료 4명, 난이도
/ 작성 기준 2026-09-25 / Ver 1.0 (원본 통합) / 작성 박도원 / 최초 작성 박송호

전투 재설계 직전의 현 상황

초기 프로토는 맵 위 유닛 방식이며, 연출을 더 강하게 하려고 갈아엎는 단계

있는 것

- **전투 프로토** 필드↔전투 왕복과 행동 순서표가 있음
- **전투 화면 기획 이미지** 팀이 그린 화면 구성/연출 이미지가 있음
- **데이터 표** 몬스터 5/스킬 19/파티원 5/조우 5행이 있음

없는 것

- **연출** 행동자→피격자 초점 이동이 없음
- **동료 전투 모션** 공격, 피격, 사망이 없음
- **보스** 보스 AI/궁극기는 별도 제작이라 비어 있음

목표

전투 연출 목표

누가 누구를 때리는지 읽히는 연출로, 3인 입력→자동 재생이 가독성을 해치지 않고 'JRPG다운 전투'로 느껴지게 함

- **6단계** 대기→결산 상태 전환
- **4명** 역할 분리된 동료
- **0건** 공격/피격 이펙트 동시 출력

의도: 차별점이 전투 화면에 모여 있어야 함

근거: 전투 시간이 길어져도 가독성을 우선한다는 팀 방향

화면 구성

전투 화면 구성

그림: 팀 제공 '전투 화면 구성 및 연출' 이미지

- **좌측 순서 목록** 순서 1~6과 '턴 n 시작' 구분줄이 보임 (의도: 예약된 행동 순서를 미리 읽게 함)

- **우하단 파티 3칸** 이름/HP/MP바와 [행동][아이템] 버튼이 있음 (근거: 선택 상태는 파랑 발광)

연출

카메라 연출 시퀀스

1. **선택 단계** 선택 캐릭터로 초점, 취소 시 중앙 복귀
2. **행동 주체** 행동 이펙트, 확대, 초점 0.8초
3. **피격 대상** 피격 이펙트, 확대, 초점 0.9초
4. **초점 초기화** 0.5초 뒤 중앙으로
5. **다음 행동** 줄 간격 1.3초

상태 표현과 이펙트

대상	표현	이유
선택 상태	선택 캐릭터/칸은 파랑 발광, 대상 후보 흰 테두리, 선택 대상 빨강	누가 선택됐는지 즉시 읽게 함
사망	회색, 0.85배, 묘비 표시	전투 불능을 한눈에 구분
출혈/독	출혈은 테두리 피, 독은 초록 연기 오버레이	상태이상을 화면에서 구분
결산	승, 패, 도망, 경험치, 딜량/피해량 막대, 성장 안내 멘트	[계속 진행] 후 필드로 복귀

입력

커맨드 입력 규칙

항목	규칙	이유
선택	캐릭터별 [행동](공격, 스킬, 도망) 또는 [아이템] 중 1개	턴당 행동과 아이템 동시 사용은 반려
순서	제한 없음, 재선택 가능	3인 입력을 자유롭게 하려는 의도
시작	전원 입력 시 자동 진입	별도 확인 버튼을 없앰
도망	턴 맨 앞 1회 판정, 보스는 불가	EncounterData의 CanEscape로 구분
비활성	MP 부족/도망 불가 전투는 회색 처리	불가능한 입력을 막음

적/난이도

적/조우 구성

적	HP/ATK/DEF	역할
슬라	85 / 16 / 4	입문용 2마리 조우

박쥐	70 / 19 / 3	빠른 SPD 11, 슬라임과 혼성
책벌레	120 / 20 / 7	독 계열 상태이상 시험
골렘	260 / 28 / 14	단일 고방어 시험
보스 감시자	520 / 34 / 16	도망 불가, 궁극기 자리만 둠

동료

동료 4명 스킬 구조

- **동료 (레벨 구간별 스킬 추가)**
  - **엔젤릭버스터** 단일 딜러
    - **버블스타, 소울시커, 피니투라**
  - **미하일** 탱커
    - **로얄 가드→듀란달**
  - **오즈** 광역 딜러
    - **플레임 볼텍스→이터니티**
  - **시그너스** 힐/지원
    - **힐→홀리 어드벤트**

동료 명세 (원본)

동료 NPC 명세 (원본 동료 NPC 명세 Ver02)

전투 전용 참여, 퀘스트 진행 관여 없음, 동료 레벨 = 유저 레벨, 스킬마다 공격, 피격 RUID 지정

동료	역할	Lv 0~10	Lv 11~30	Lv 31~50
엔젤릭버스터	단일 타겟 딜러	버블 스타	소울 시커	피니투라 페투치아 (n회, 컷신)
미하일	탱커 겸 근접 딜러	로얄 가드 (도발)	어드밴스드 로얄 가드	듀란달 (도발 + 아군 방어력)
오즈	광역 딜러	플레임 볼텍스 (최대 3체)	플레임 템페스타	이터니티 (모든 적)
시그너스	힐러	힐 (단일)	엔젤레이 (공격 + 회복)	홀리 어드벤트 (전체 회복)

파티 편성 규칙 (원본 동료 NPC 명세 Ver02)

규칙	내용
활성화	동료 퀘스트 클리어로 동료 1명 이상 합류 시
비활성	합류 전 NPC는 편성 불가

인원	동료 최대 2명 편성 (플레이어 포함 3인 파티)
참여	편성 동료는 전투에만 함께 참여

적/난이도

허들과 난이도 곡선

구간	허들	이유
초반	슬라임/박쥐로 입력과 순서 이해	행동 1개 규칙을 익히게 함
중반	책벌레 독, 골렘 고방어	상태이상과 스킬 선택을 요구
보스	도망 불가, 전멸 시 마을에서 HP 1 부활	패배 부담을 낮춤(팀 전투안)
조정	수치는 모두 임시, CSV로 패치	시뮬레이션 후 확정

작업 계획

필요한 작업

1. **명세 작성** 화면, 단계, 약속 함수
2. **로직 재작성** 예약 커맨드/순서
3. **UI 컨트롤러** 무대, 초점, 결산
4. **이펙트/모션** 11종 + 동료 4명
5. **밸런스** 시뮬레이션 패치

완수 방안

1. **순서표 대조** 행동 순서를 흐름도와 1:1 대조 (근거: 흐름도가 순서의 유일한 근거 / 도구: Claude)
2. **3작업 병렬** 로직, 이미지, UI 컨트롤러를 동시에 진행 (도구: Codex)
3. **한 턴씩 재생** 대기→선택→진입→진행→종료→결산을 직접 확인 (도구: MSW Maker)
4. **완료 기준** 공격/피격 이펙트가 순서대로 보이고 런타임 오류 0 (도구: 로그 확인)

리스크와 대응

리스크	대응
기획 이미지 일부를 잘못 읽을 수 있음	큰 이미지는 구역별 원본 해상도로 나눠 읽음
UI 타이머 의존으로 재생이 멈출 수 있음	진입 코드를 단순화하고 로그로 확인
블러/흑백 머티리얼이 없을 수 있음	흐린 사본을 겹치는 대체안을 둠

업데이트 로그

작성일	작성자	작성 내용	비고
2026-09-18	박송호	원본 동료 NPC 명세 Ver02	동료 4명 역할, 레벨 구간별 스킬, 리소스 RUID, 파티 편성 (출처: 원본 동료 NPC 명세)
2026-09-25	박도원	Ver 0.1 작성	재설계 전 범위 정리 (출처: 정리본)
2026-09-26	박도원	전투 재설계	맵 엔티티 대신 UI 무대 방식으로 전환 (출처: 정리본)
2026-09-26	박도원	입력 규칙 확정	턴당 행동 1개 또는 아이템 1개 (출처: 정리본)
2026-09-27	박도원	동료 4명 구현	스킬은 교체가 아니라 구간별 추가 (출처: 정리본)
2026-11-25	박도원	원본, 정리본 통합	원본 기획서 내용 편입, 문체 정리