메이플피아 아카데미 세부 기획서 / 스토리, 퀘스트, 맵, 유저 생애

1장 3막 서사, 퀘스트 데이터 규약, 서브퀘스트 60종, 맵 구조, 플레이 흐름
/ 작성 기준 2026-09-30 / Ver 1.0 (원본 통합) / 작성 박도원 / 최초 작성 이동현

콘텐츠 착수 시점의 현 상황

전투/UI 기반이 잡힌 뒤 1장 3막 분량의 이야기와 퀘스트를 채우는 단계

있는 것

- **시나리오/문서** 메인 시나리오, 퀘스트 기획서 Ver02, 진행 기획서가 있음
- **맵 방향** 학교는 밝고 필드는 안쪽일수록 위험하다는 기획이 있음
- **서브퀘스트 초안** 별나루 30개와 지역별 30종 문서가 있음

없는 것

- **퀘스트 데이터** 테이블은 테스트용 3행뿐
- **맵 구현** 실존 맵은 map01과 battle01뿐
- **플레이 시간/엔딩** 1장 3막 퀘스트 수와 종료 연출이 정해지지 않음

목표

콘텐츠 목표

1장 3막 전체를 퀘스트 테이블만으로 끝까지 진행하게 하고, 서브퀘스트 60종으로 지역별 체험을 채움

- **1장 3막** 초기 공개 분량
- **60종** 서브퀘스트(4개 지역)
- **0건** 도달 불가 단계/순환 선행

의도: 전투/UI만 있고 콘텐츠가 비는 편중을 막음

근거: 누락사항 문서가 퀘스트/맵 분량 부족을 최우선 문제로 지적

핵심 요소

콘텐츠 핵심 요소

- **1장 3막**
  - **메인 서사** 입학에서 마왕 격파까지

        - **장, 막, 순번**
        - **대사/컷신**
    - **퀘스트 엔진** 조건/행동 조합
        - **수주, 진행, 완료**
    - **서브퀘스트** 지역별 60종
        - **아카데미, 포레, 디트, 비르**
    - **맵** 학교와 필드 11맵
        - **포털/해금**

스토리

메인 서사 흐름

1. **입학/수업** 학생부 활동 시작
2. **마족 출현** 격퇴와 영입 퀘스트
3. **아카데미 침공** 위기 고조
4. **지휘관 정체** 마왕임을 발견
5. **격파/귀환** 공개 분량은 3막에서 종료 안내

퀘스트 설계

퀘스트 데이터 규약

항목	규약	이유
식별	고유 ID, 장, 막, 순번을 별도 열로 둠	문자열 파싱을 막음
상태	잠김→수주 가능→진행 중→완료 가능→완료	UI 페이지와 1:1로 대응
조건	이전 퀘스트, 대화, 맵 진입/처치 수, 제출, 레벨, 수업, 동료	코드 없이 조합으로 확장
행동	대사, 스폰, 해금, 보상, 동료 추가/맵 이동/플래그	허용 목록만 쓰게 함
검증	중복/누락 ID, 순환 선행, 도달 불가, 보상 누락	검증기 통과를 완료 기준으로 함

퀘스트 (원본)

퀘스트 정의 (원본 퀘스트 기획서 Ver02)

구분	정의
개발 목표	전투 외 아카데미 설정 학습과 세계관 몰입, 보상, 탐험, 이야기 중 스스로 목표 선택

메인 퀘스트	메인 스토리 진행 관리
서브 퀘스트	성장 아이템, 재화 수급, 배경과 설정 학습
동료 퀘스트	동료 영입 특수 퀘스트, 미진행 시에도 클리어 가능
목적별	탐험 (맵 진입, 조건 달성), 토벌 (지정 몬스터 N마리), 수집 (취득, 전달), 대화 (NPC 상호작용)

퀘스트 예시 (원본 퀘스트 기획서 Ver02)

유형	이름	목표	발동, 종료	보상
메인	메이플피아 아카데미에 어서 오세요!	교복 입은 사람 5명과 대화	아카데미 대문 진입 / 5번째 대화 종료	경험치 10
서브	잃어버린 고양이 찾습니다...?	고양이 찾기 (수집)	의뢰 게시판 수주 / 고양이 소지 후 대화	-
동료	그대가 바라는 영웅(1)	정원으로 향하기 (대화)	메인 2장 진입 후 숙소 쪽지 / NPC 대화	-

설계 지침과 보상 규약 (원본 퀘스트 기획서 Ver02)

구분	지침
플레이 타임	퀘스트 하나 20분 이내 종료
동선	특정 맵 편중 방지, 퀘스트 컨셉에 맞는 맵 배정 (예: 숙소 → 교실)
스크립트	고유명사 등 어려운 단어 지양, 쉬운 대화문, 메이플스토리 서체
보상 확정	명시 보상 확정 지급, 보상 없는 퀘스트 존재
초반 보상	2장까지 경험치, 재화 위주
난이도별 보상	대화 등 쉬운 퀘스트 500골드 이하, 보스 토벌은 에픽 아이템, 엘릭서

퀘스트 설계

서브퀘스트 규모

항목	수량	비고
아카데미	17묶음	퀘스트 1~9, 31~38
포레 마을(숲)	14묶음	퀘스트 10~16, 39~45
디트 마을(사막)	14묶음	퀘스트 17~23, 46~52
비르 마을	15묶음	퀘스트 24~30, 53~60 (최종 상세설계서 계수)

맵

맵 구조

- **11맵 그래프**
  - **학교(마을)** 상점, 학생, 선생, 게시판
    - **수업/퀘스트 수주**
  - **학교 밖 필드** 몬스터, 상자, 필드 전용 텔레포트
    - **map01 우선 제작**
  - **마을 3곳** 포레, 디트, 비르
    - **서브퀘스트 거점**

유저 생애

플레이 흐름

1. **타이틀** 새로하기/이어하기
2. **프롤로그** 소년이 입학하는 장면
3. **첫 전투** 필드 접촉으로 입문
4. **첫 수업** 레벨 10에 스킬 획득
5. **동료 합류** 영입 퀘스트 완료
6. **3막 종료** 공개 분량 종료 안내

작업 계획

필요한 작업

1. **스키마 확정** 조건/행동 목록
2. **메인 퀘스트** 1막→3막 표
3. **서브 60종** 상세화/검수
4. **맵 제작** 필드 8~10개
5. **검증기** 참조 오류 0

완수 방안

1. **스키마 우선** 기존 3행을 새 스키마로 이전 (의도: 먼저 규약을 고정해야 대량 작성이 가능 / 도구: CSV / userdataset)
2. **담당별 작성** 동현 퀘스트, 지수 맵, 송호 NPC (근거: 5인 분담 / 도구: PowerPoint / md)
3. **AI 검수** 장단점, 모순, 빠진 부분을 리뷰로 남김 (도구: Claude / Codex)
4. **완료 기준** 전 퀘스트가 검증기를 통과하고 3막까지 끊김 없이 진행 (도구: 검증기)

리스크와 대응

리스크	대응
퀘스트 테이블 철자 혼용(Q_main/Quest_main)이 오류를 낼 수 있음	검증기로 열 이름/ID를 일괄 점검 예정
무기 보상이 '시작 한손검 후 구매' 규칙과 충돌할 수 있음	보상을 재화/재료로 교체
서브퀘스트 분량이 맵 제작 속도를 앞설 수 있음	map01 중심 퀘스트부터 구현하고 나머지는 데이터로 대기시킴

업데이트 로그

작성일	작성자	작성 내용	비고
2026-08-18	이동현	원본 퀘스트 기획서 Ver01 착수	초안 작성 (출처: 원본 퀘스트 기획서)
2026-08-23	이동현	Ver01 초안 완료	퀘스트 정의, 예시, 설계 지침 (출처: 원본 퀘스트 기획서)
2026-09-06	이동현	Ver02	퀘스트 설계 지침 수정, 지침 추가 (출처: 원본 퀘스트 기획서)
2026-09-30	박도원	Ver 0.1 작성	서브퀘스트 요청 이전 범위 정리 (출처: 정리본)
2026-10-01	박도원	서브퀘스트 검수 요청	별나루/지역별 문서 검수 의뢰 (출처: 정리본)
2026-10-03	박도원	60종 상세화	메이플피아 분위기/맵에 맞게 단계별 설계 (출처: 정리본)
2026-11-25	박도원	원본, 정리본 통합	원본 기획서 내용 편입, 문체 정리