메이플피아 아카데미 메인 기획서

20261125_박도원

목차

개요 – 2P

1. 목차
2. 로그
3. 문서 계층

현황 – 5P

1. 컨셉 확정 후 현 상황

목표 – 6P

1. 컨셉 재확인과 메인 목표

핵심 메카닉스 – 7P

1. 핵심 루프
2. 플레이 흐름도
3. 턴 한 번의 진행
4. 행동 순서표
5. 피해, 도망, 상태이상 공식
6. 메카닉스가 목표를 이루는 방식

시스템 결정 (원본) – 13P

1. 아이템 시스템 회의 결정 (원본 아이템 기획서)

핵심 메카닉스 – 14P

1. 성장/수치 기준

구현 – 15P

1. 전투 구현 구조
2. 기술 선택과 이유
3. 구현에 필요한 요소

작업 계획 – 18P

개요 – 로그

순번	작성일	작성자	작성 내용	비고
1	2026-08-19	박도원	원본 아이템 기획서 작성	아이템 시스템 개요, 회의 결정 사항 (출처: 원본 아이템 기획서)
2	2026-09-20	박도원	Ver 0.1 작성	통합정리 위에서 핵심 시스템 구성 (출처: 정리본)
3	2026-09-21	박도원	규칙 확정/환경 연결	직업 3종/스킬 4개 확정, MSW 스튜디오 연결 (출처: 정리본)
4	2026-09-22	박도원	전투 프로토 착수	필드 접촉→전투 맵 흐름 구현 시작 (출처: 정리본)
5	2026-09-24	박도원	행동 순서표 검증	흐름도와 1:1 대조 (출처: 정리본)
6	2026-09-26	박도원	전투 재설계	UI 무대/카메라 방식으로 전환, 세부 기획 착수 (출처: 정리본)
7	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 – 컨셉 확정 후 현 상황

컨셉과 분야별 문서가 모였고 35개 문서의 충돌 정리가 끝난 상태

확정된 것

전투 Ver02

3인 파티, 패배 시 HP 1 부활이 팀 전투안

플레이 흐름도

수주→필드 전투→복귀 완료, 행동 순서가 그려져 있음

성장 규칙

스탯 자동 상승, 무기가 직업을 정함, 수업은 하루 1회

남은 문제

수치 충돌

문서마다 레벨, 스탯, 경험치 수치가 다름

MSW 제약

맵 엔티티는 프레임마다 크기/위치를 바꾸기 어려움

구현 0

퀘스트/맵 규모는 큰데 구현은 아직 없음

목표 – 컨셉 재확인과 메인 목표



컨셉의 연출 중심 3인 턴제와 자동 성장/동료를 그대로 받아, 필드 → 전투 → 결과 → 복귀를 오류 없이 반복하고 그 위에 데이터만 추가해 콘텐츠를 얹을 수 있게 함

1루프

필드→전투→복귀 반복 성공

4명

역할이 다른 동료

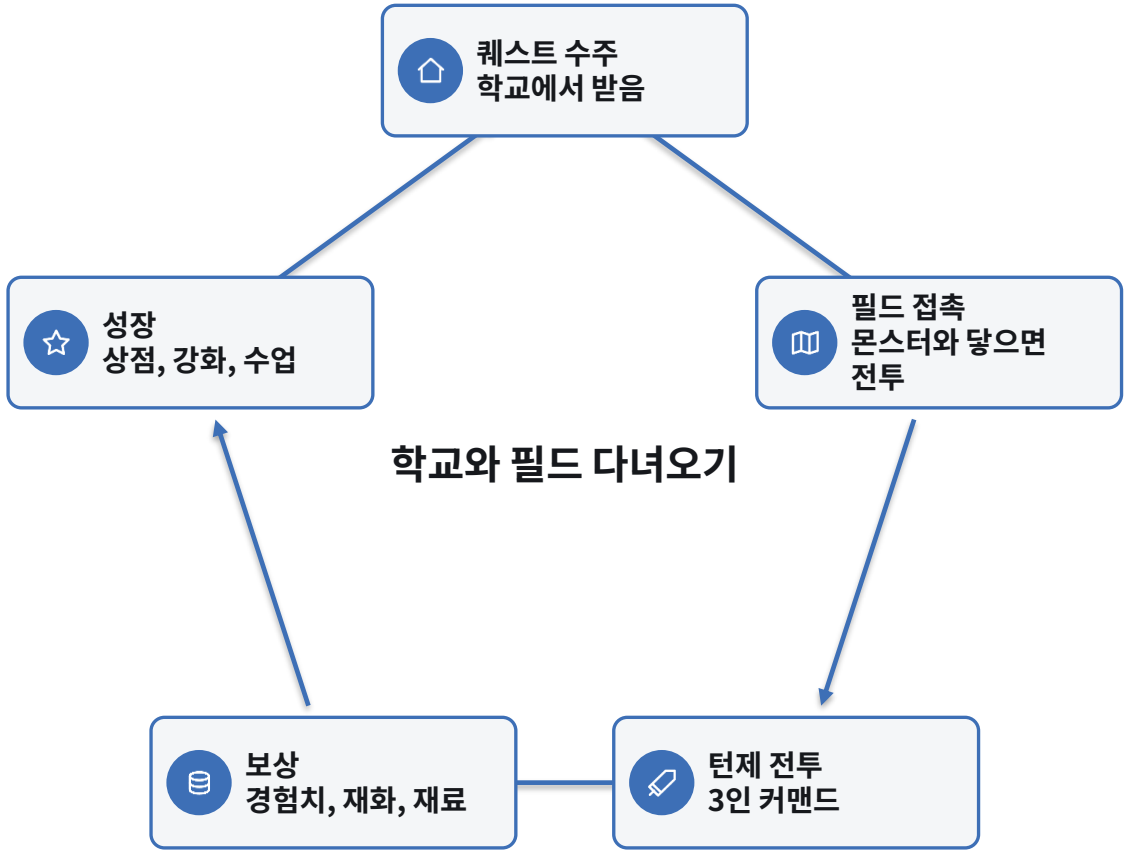
0건

중복/누락 ID/잘못된 참조

의도 전투와 콘텐츠를 분리해 팀이 병렬로 작업하게 함

근거 5인이 동시에 문서를 쓰고 있어 코드 수정 없이 늘릴 구조가 필요

핵심 메카닉스 – 핵심 루프



선행 퀘스트

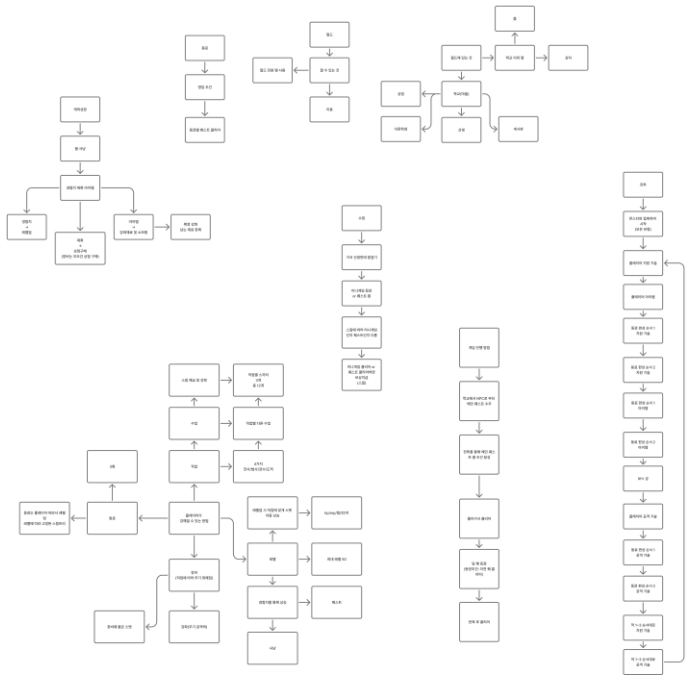
완료하면 다음 퀘스트가 열림

수업 하루 1회

횟수 제한으로 리듬 제작

의도 하루 10번 수업은 말이 안 된다는 판단

핵심 메카닉스 – 플레이 흐름도



전투 열

접촉 시작→지원→아이템→공격 순서가 오른쪽 열에 정리

근거 행동 순서의 유일한 근거

성장 열

직업, 수업, 레벨, 장비, 동료 관계가 왼쪽 아래에 정리

팀 제공 흐름도(11211.png) — 구현의 1차 기준

핵심 메카닉스 – 턴 한 번의 진행



핵심 메카닉스 – 행동 순서표

순서	행동	이유
1	도망 판정 (맨 앞 1회)	성공 시 즉시 종료
2	플레이어 지원 → 아이템	흐름도의 지원 우선 순서
3	동료 1/2 지원 → 아이템	파티 편성 순서를 따름
4	보스 궁극기 (빈 자리)	보스 AI는 별도 제작이라 자리만 둠
5	플레이어/동료 공격	아군 공격 묶음
6	적 지원 → 적 공격	마지막에 적이 반격

핵심 메카닉스 – 피해, 도망, 상태이상 공식

항목	설계	이유
피해	ATK × 위력 − DEF × 0.5, 최소 1, ±10%	소수 공식과 CSV로 밸런스를 단순화
도망	50 + (파티 SPD − 적 SPD) × 5, 15~90%	무조건 성공/실패를 막음
출혈	3턴, 턴 종료 시 최대 HP 5%	연출이 쉬운 지속 피해
독	3턴, 최대 HP 3%, 공격력 ×0.9	약하지만 길게 괴롭힘
보류	명중, 회피, 치명타 없음	기획에 정의가 없어 넣지 않음

핵심 메카닉스 – 메카닉스가 목표를 이루는 방식

필드 접촉 전투

접촉으로 진입, 원래 좌표로 복귀

의도 사냥 부담을 줄이고 JRPG식 조우 제작

근거 흐름도 전투 시작 칸

턴 전투 규칙

선택→순서 생성→한 줄씩 재생

의도 흐름도 순서를 그대로 지킴

근거 속도순 행동안은 흐름도와 달라 배제

무기=직업/수업

수업으로 스킬 습득, 직업은 무기가 정함

의도 UI를 단순하게 두고 선택 폭을 줌

근거 통합정리에 반영된 사용자 설명

동료 4명

딜러, 탱커, 광역, 힐, 레벨 구간별 스킬

의도 3인 전투에 전략을 줌

근거 동료 NPC 명세

퀘스트 엔진

메인, 서브, 동료, 수업을 한 엔진으로 처리

의도 데이터만 늘려 확장

근거 누락사항 문서의 요구

시스템 결정 (원본) – 아이템 시스템 회의 결정 (원본 아이템 기획서)

결정	내용
리소스	메이플스토리 리소스 기반
전투	다대다 턴제 JRPG 전투
장비 스킬	직업 대신 장비에 액티브, 패시브 스킬, 장비 선택으로 직업 변경 (7월 22일 회의)
핵심 시스템	스킬이 달린 젬을 장비 젬 슬롯에 장착
속성	무기 객체별 랜덤 부여, 평타와 스킬에 속성 적용
강화	강화 존재, 파괴와 하락 없음 (실패 시 재료만 소모)
동료	스킬과 직업 고정, 전용 무기

핵심 메카닉스 – 성장/수치 기준

항목	기준	비고
만렙	50	스탯은 자동 상승
레벨당 상승	HP +20, MP +10, 힘, 민, 지 +2	1레벨 HP 200/MP 150/각 10이 기획값
동료 성장	레벨당 능력치 +8%	유저 레벨을 따름
경험치	1레벨 100부터 +50씩	누적 여부는 미정이라 세부에서 확정
테스트값	슬라임, 박쥐, 골렘, 보스 임시 수치	밸런스 패치 대상

구현 – 전투 구현 구조

1

필드 접촉

몬스터 컴포넌트가 접촉을 받아 전투를 요청

mlua 컴포넌트

2

전투 로직

상태, 유닛, 예약 커맨드를 클라이언트에서 계산

BattleLogic

의도 솔로 전제라 먼저 단순하게 만듦

근거 서버 전환 시 재설계 리스크는 감수

3

UI 무대

맵 엔티티가 아니라 UI 안에서 전투를 그림

BattleUI

근거 엔티티는 크기/위치를 프레임마다 바꾸기 어려움

4

CSV 데이터

몬스터, 스킬, 파티원, 조우를 표로 관리

CSV / userdataset

구현 – 기술 선택과 이유

선택	대안	이유
클라이언트 계산	서버 판정	솔로 전제로 구현이 빠름, 서버 저장과는 분리
UI로 전투 무대	맵 엔티티 연출	화면 컨테이너 위치/배율로 카메라를 대신
Logic↔UI 함수 약속	UI가 직접 계산	작업자가 로직/화면을 병렬로 맡을 수 있음
CSV + userdataset	코드 하드코딩	기획이 표만 고쳐 밸런스를 조정

구현 – 구현에 필요한 요소


필드 접촉 턴제 전투
시스템
전투/필드 로직
BattleLogic
FieldLogic
데이터
표 5종 이상
몬스터/스킬
파티원/조우
화면
전투 UI와 이펙트
BattleUI
이펙트 이미지
도구/인력
제작 환경
MSW Studio/MCP
Claude/Codex

작업 계획 – 구현 순서와 완료 기준

1

명세 고정

규칙을 문서로 고정한 뒤 구현에 넘김

Claude

의도 해석 차이로 인한 재작업을 줄임

근거 여러 사람이 쓴 문서가 서로 충돌

2

병렬 구현

로직, 이미지, UI 컨트롤러를 동시에 맡김

Codex / Claude

3

실행 검증

Maker 실행 후 스크린샷/로그로 확인

MSW Maker / MCP

근거 인게임 확인이 없으면 반영으로 보지 않음

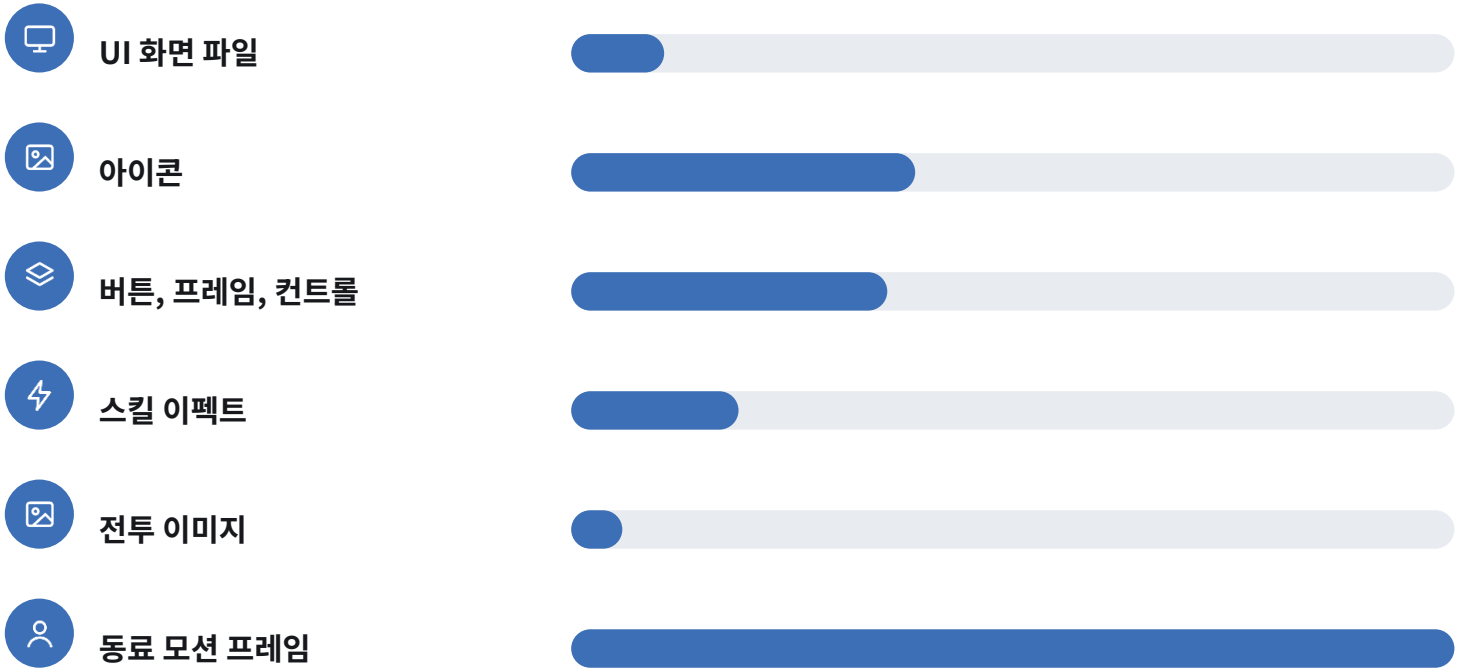
4

완료 기준

접촉→전투→복귀가 위치 보존/잠금 해제까지 반복 성공

팀 승인

리소스 – 필요 리소스 수량



UI 화면 파일	20종	타이틀, HUD, 창류 20종 예정 (최종 .ui 20개로 확인)
아이콘	74장	32px, 24px, 64px 위주 (최종 폴더 계수, 착수 전은 추정)
버튼, 프레임, 컨트롤	68장	버튼 16/프레임 16/컨트롤 36 (최종 계수)
스킬 이펙트	36종	시전, 피격, 컷신 RUID 연결 (최종 계수)
전투 이미지	11장	배경 1920×1080 외 효과 256×256 (최종 계수)
동료 모션 프레임	190장	192×112 PNG (4명 공격, 피격, 사망, 계수는 추정)

리소스 – 규격과 명명

구분	규격	근거
기준 해상도	1920×1080, 창류는 요소 단위 PNG	전투 배경 2장이 1920×1080
포맷	PNG(투명), 모션은 프레임 분리	MSW 업로드 후 RUID로 참조
동료 모션	192×112, 공격 6~8프레임, 발바닥 기준 정렬	NPC에 공격, 피격, 사망 모션이 없음
명명	영문 소문자_용도 (window_bg, slot_empty 등)	공통 컴포넌트로 재사용하기 위함
적용 제한	native\art는 logo_plaque 외 미적용	리소스 정리 단계의 지시

리소스 – 생산 파이프라인


1
레퍼런스 수집
2010년대 초 메이플 스크린샷 20~30장
도원 수집
2
규칙 문서화
형태, 색, 폰트를 다른 에이전트도 재현하게 기록
UI_Resource_Spec
3
이미지 생성
목업 단위로 리소스 제작
Codex / ComfyUI
4
업로드/UID 적용
RUID를 목록화해 화면에 연결
MSW 리소스
5
검수
첨부 목업과 스크린샷을 영역별 대조
Maker 실행

구현 – 리스크와 대응

⚠ 복귀 위치 오류나 중복 접촉이 생길 수 있음	→ 🛡 전투 후 무적 시간을 두고 위치를 기억해 복귀시킬 예정
⚠ 기획 수치와 구현 수치가 갈라질 수 있음	→ 🛡 수치를 CSV 한 곳으로 일원화 예정
⚠ 저장/퀘스트 보상 중복이 생길 수 있음	→ 🛡 완료와 보상을 한 번에 기록하는 규칙을 세부에서 정함