메이플피아 아카데미 — 메인기획서

> 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. 핵심 메카닉스

필드 접촉 → 전투 진입/복귀

- 의도(Why): 사냥의 부담을 줄이고 JRPG식 조우를 MSW 필드에서 구현한다. 모든 유형의 몬스터와 접촉하면 전투가 시작된다.
- 설계(How): 필드 몬스터의 `MonsterEncounterComponent`가 접촉(TriggerEnter)을 받아 `BattleLogic:RequestStartBattle()`을 호출한다. 현재 맵/좌표를 기억하고 조작을 잠근 뒤 전투 전용 맵 `battle01`로 이동한다. 전투 맵 도착 시 `OnEnterBattleMap()`→`BeginBattle()`. 종료 시 결과 확인 후 원래 맵/좌표로 복귀. 승리한 몬스터는 20초간 사라지고, 도망/패배 시 3초간 무적이다. 조우 구성은 `EncounterData`(EncounterID, MonsterIDs | 구분, CanEscape)이며 보스는 CanEscape=0이다. [근거: 턴제전투_안내.md, EncounterData.csv]
- 필요(What): 필드 맵 `map01`, 전투 맵 `battle01`, 몬스터 필드 AI(`FieldMonsterAI`), 조우 CSV.
- 작업 방법: 몬스터 추가 시 MonsterData/EncounterData 행 추가 → 맵에 배치 → 접촉 테스트.
- 완료 기준: 접촉→전투→복귀가 위치 보존/잠금 해제까지 반복 성공.
- 리스크/대안: 복귀 위치 오류/중복 접촉 → 무적 시간으로 방지(구현됨). 패배 시 마을 부활(HP 1)은 팀 전투기획(8-30)이며 구현은 "패배 시 HP 절반 회복"(명세 1-5)으로 달라 정합 필요.
- 근거: [근거: 턴제전투_안내.md, 전투_재설계_명세.md, 0921_기획_통합정리.md]

턴 전투 규칙

- 의도(Why): 11211.png 흐름도의 행동 순서를 그대로 구현해 팀 기획과 어긋나지 않게 한다.
- 설계(How): 한 턴 = 턴 시작(`turnCount+1`) → 행동 선택(살아 있는 아군 각자 커맨드 1개: 공격/스킬/도망 또는 아이템, 순서 자유/재선택 가능) → 전원 입력 시 자동 "행동 진입"(적 행동 결정/순서 생성, 1.2초 뒤 재생) → 순서대로 1줄씩 재생(줄당 1.3초) → 턴 종료(상태이상 틱, 승패 확인). 순서: 도망 판정(맨 앞 1회) → 플레이어 지원→아이템 → 동료1/2 지원 → 동료1/2 아이템 → 보스 궁극기(빈 자리) → 플레이어, 동료1, 동료2 공격 → 적 지원 → 적 공격. 분류는 스킬 EffectType이 Damage면 공격 기술, Heal이면 지원 기술이다. 대안(속도 순 행동)은 흐름도와 달라 쓰지 않았다. [근거: 전투_재설계_명세.md, BattleLogic.mlua:529-579]
- 필요(What): `BattleLogic`(상태 `battleState`, 파티/적 유닛 테이블, 예약 커맨드 `reservedCommands`), UI 약속 함수.
- 작업 방법: 명세 작성→Codex가 로직 재작성→Claude 검토/Maker 실행 확인.
- 완료 기준: 대기→선택→진입→진행→종료→결산→필드 복귀를 한 턴씩 재생 확인(세션 기록상 확인됨).
- 리스크/대안: 동료 기절 시 스킬 취소/사망 대상 공격 무효는 팀 확정 규칙인데 구현 여부 미확인. 상태이상 틱 직후 다음 턴이 겹쳐 1.3초 대기를 추가했다.

- 근거: [근거: 전투_재설계_명세.md, claude_8c9244c6, 0921_기획_통합정리.md]

피해, 도망, 상태이상 공식

- 의도(Why): 수치 밸런스를 CSV와 소수의 공식으로 단순화한다.
- 설계(How): 피해 = `ATK × Power − 대상DEF × (1+방어버프) × 0.5`, 최소 1, ±10% 변동(90~110). 독 중인 공격자는 공격력 ×0.9. 도망 확률 = 50 + (파티 평균 SPD − 적 평균 SPD) × 5를 15~90%로 제한. 출혈은 3턴/턴 종료 시 최대 HP 5%(최소 1), 독은 3턴/최대 HP 3%이며 재부여 시 3턴으로 갱신, 전투 종료 시 전부 해제. [근거: BattleLogic.mlua:1000-1030, 전투_재설계_명세.md]
- 필요(What): SkillData(Power, MPCost, StatusEffect, StatusChance), MonsterData(OnHitStatus, OnHitChance).
- 작업 방법: CSV 수치를 바꿔 패치.
- 완료 기준: 세션에서 슬라임, 박쥐, 골렘 승률 100%, 보스 82%(14턴)로 시뮬레이션했다는 보고(초기 프로토 기준). [근거: claude_8c9244c6]
- 리스크/대안: 명중, 회피, 치명타 없음(기획에도 정의 없음). 직업별 기준 스탯(힘/민/지) 사용 방식 미정.
- 근거: [근거: BattleLogic.mlua, SkillData.csv]

직업, 무기, 수업, 스킬

- 의도(Why): 선택 폭(무기 교체)을 주면서 성장 UI를 단순하게 유지한다.
- 설계(How): 무기를 장착하면 해당 직업으로 변경. 교수 NPC 상호작용으로 수업 팝업(퀘스트 시스템 재사용), 해금 레벨 10, 30, 50, 하루 1회, 완료 시 스킬/보상. 현재 무기와 무관하게 다른 직업 수업을 들을 수 있고 습득 스킬은 유지, 사용은 현재 무기 직업 스킬만. 직업은 사용자 답변 기준 3종(전사, 궁수, 법사), 직업당 스킬 4개(기본+10/30/50). 시작 한손검 지급(양손검으로 변경 언급도 있음), 장비는 상점 구매, 강화는 확정. [근거: 0921_기획_통합정리.md, claude_8c9244c6]
- 필요(What): 무기→직업 대응표(미정), 12개 수업 ID, 스킬 수치표.
- 작업 방법: 수업 데이터는 퀘스트 테이블 스키마를 재사용.
- 완료 기준: 무기 교체 시 직업/사용 가능 스킬이 바뀌고 스킬 UI의 탭이 습득 스킬만 표시.
- 리스크/대안: 구현에는 플레이어 스킬이 임시(PowerStrike, FireBall)이고 직업/수업 연결 없음. 3직업/4직업 불일치. 수업 보상 중복 지급 규칙 미정.
- 근거: [근거: 0921_1장3막_기능구현_누락사항.md, PartyMemberData.csv, UI_명세.md]

동료 시스템

- 의도(Why): 영입 퀘스트로 이야기와 파티 구성을 연결하고, 역할이 다른 3인 파티를 만든다.
- 설계(How): 동료 4명 — 엔젤릭버스터(단일 딜러), 미하일(탱커), 오즈(광역 딜러), 시그너스(힐/지원)(5장의 시그너스로 확인). 동료 레벨은 유저 레벨을 따르고(레벨당 능력치 +8%, `StatGrowth` 0.08), 스킬은 레벨 구간 0~10/11~30/31~50에 하나씩 추가된다(교체 아님). 예: 미하일 로얄 가드(도발)→어드밴스드 로얄 가드(+자신 방어)→듀란달(+아군 전체 방어). 엔젤릭버스터 31레벨 스킬은 5회 연타+컷신. 테스트 파티는 플레이어+엔젤릭버스터+미하일. 수치는 모두 임의값이며 밸런스 패치 대상이다. [근거: claude_8c9244c6, SkillData.csv, PartyMemberData.csv]
- 필요(What): 동료 영입 퀘스트 조건(미정), 모션, 피격, 사망 RUID(제작).

- 작업 방법: 스킬은 SkillData 칸(대상, 인원수, 위력, MP, 타격수, 회복량, 도발 턴, 버프, 이펙트/컷신 RUID, 배우는 레벨)만 바꿔 조정.
- 완료 기준: 31레벨에서 4스킬 모두 사용 가능, 컷신 재생(세션에서 컷신 표시 이슈를 수정).
- 리스크/대안: 영입 시점 레벨에 따른 성장 규칙, 전멸 후 회복, 동료 행동 선택 범위 미정.
- 근거: [근거: claude_8c9244c6, SkillData.csv]

퀘스트/수업 공통 엔진

- 의도(Why): 메인, 서브, 동료, 수업을 하나의 상태 엔진으로 처리해 데이터 추가만으로 확장한다.
- 설계(How): 상태 잠김→수주 가능→진행 중→완료 가능→완료. 필드 HUD에 2줄 추적창(이름/진척도, X로 숨김), 퀘스트 창은 진행 가능/진행 완료 버튼형 페이지와 좌하단 미니 창 토글. 구현은 초기 테스트용: `QuestData`(목표 몬스터, 수, 보상 EXP/골드/다음 퀘스트)를 전투 승리 시 집계. [근거: codex_rollout-2026-09-21T00-42-42, QuestData.csv, 턴제전투_안내.md]
- 필요(What): 조건/행동 허용 목록, 검증 도구.
- 작업 방법: 스키마 확정→테이블 이전→ 검증기 작성.
- 완료 기준: 1장 3막 전 퀘스트가 테이블만으로 진행되고 완료/보상이 1회만 지급된다.
- 리스크/대안: 접속 끊김 시 보상 중복/퀘스트 미완료. 완료/보상 원자성 규칙 필요(누락사항 문서).
- 근거: [근거: 0921_1장3막_기능구현_누락사항.md]

2. 구현 방법

- 클라이언트/서버: `BattleLogic` 메서드는 `@ExecSpace("ClientOnly")`로 선언되어 전투 계산이 클라이언트에서 돌아간다(솔로 전제). 서버 저장 전환 시 판정 위치 재설계 필요. [근거: BattleLogic.mlua]
- 전투 무대: 맵 엔티티가 아니라 `/ui/BattleUI` 안 UI로 그린다. `Stage`(화면 컨테이너)의 위치/배율이 카메라 역할. 어안 렌즈는 초점에서 먼 객체를 최대 6% 축소하고 흐린 사본 알파를 올려 대체. [근거: 전투_재설계_명세.md]
- Logic↔UI 약속: UI가 `GetCommandOptions`, `SetCommand`, `ClearCommand`, `GetPlannedOrder`, `ConfirmResult`를 호출하고, Logic이 `OnTurnStart`, `PlayEntry`, `OnActionStart`, `PopDamage`, `PlayEffectAt`, `ShowResult` 등을 호출. [근거: 전투_재설계_명세.md]
- 데이터 파이프라인: CSV(+userdataset) → 스크립트가 로드. 문자열은 localedataset. 몬스터 5종(Slime, Bat, Bookworm, Golem, Boss_Warden), 스킬 19종, 파티원 5명, 조우 5종. [근거: MonsterData.csv, SkillData.csv, PartyMemberData.csv, EncounterData.csv]
- 개발 환경: MSW Studio LocalWorkspace, `.mlua`는 VS Code mLua 확장으로 편집, CSV는 직접 편집 가능. 에디터 MCP로 Claude가 빌드, 실행, 스크린샷 확인. [근거: claude_8c9244c6]
- 상태 머신: `battleState` None/Command/Play/…(전체 열거 미확인). [근거: BattleLogic.mlua:13]

3. 시스템 간 상호작용과 밸런스 기준

- 핵심 변수: 레벨(만렙 50), ATK/DEF/SPD, 스킬 Power/MPCost, 동료 성장률 8%/레벨, 도망 확률(15~90%).
- 경험치: 기획(Small 기획) 1레벨 100부터 레벨마다 +50. 구현 `40+레벨×35`. 둘 중 최종값 미결. [근거: 0921_기획_통합정리.md, FieldLogic.mlua:21-23]

- 시험값: 몬스터 HP 70~260, 보스 HP 520, ATK 34. 동료 HP 95~150. 플레이어 HP 120. [근거: MonsterData.csv, PartyMemberData.csv]
- 보상: 퀘스트 1~3의 경험치 60/120/300, 골드 50/90/220(테스트 값). 기획 문서의 첫 퀘스트 EXP 50과 상이. [근거: QuestData.csv, 0921_기획_통합정리.md]
- 곡선 설계는 [제안값]으로 03 세부기획서(데이터/수치)에서 다룬다.

4. 게임의 나머지 부분의 방향

- 콘텐츠 구조: 아카데미(마을)+외부 필드 11맵 그래프(맵1~11, 연결 경로 표기). 현재 `map01`만 실존. [근거: UI_명세.md]
- 메타 진행: 수업 12(또는 9)개, 동료 영입 4명, 서브퀘스트 60종 규모 문서. [근거: 메이플피아_서브퀘스트_60종_상세설계.md 파일명]
- UI/UX: 타이틀(새로하기/이어하기), 필드 HUD, 이어하기 호버 시 세이브 툴팁(저장일, 진도, 위치, 동행자). 입력 키는 미확정. [근거: UI_명세.md, 0921_기획_통합정리.md]
- 아트/사운드: 03 아트 문서 참조.
- 저장/설정: 서버(MSW) 저장 확정. 저장 항목 목록, 시점, 복구 미정. 이어하기 UI 플레이스홀더. [근거: 0921_기획_통합정리.md]

5. 제작 과정 설계

- 순서: 기획 통합→전투 프로토→UI→전투 재설계, 동료→콘텐츠(퀘스트, 맵)→홍보. 선행 필수: 퀘스트 스키마, 무기/직업 표, 저장 규격. [추정: 누락사항 문서의 P0 항목 순서]
- 병렬: UI 리소스 생성(Codex)/전투 로직(Codex)/전투 UI 컨트롤러(Codex)가 동시 진행된 기록. [근거: claude_8c9244c6]
- AI/도구 분담: Claude는 조사, 검토, MSW 연결/검증, Codex는 이미지, 로직, 컨트롤러 구현, 사람은 지시, 승인, 리소스 수집. 새 모션 제작은 승인 후만. [근거: claude_8c9244c6]
- 검증: Maker에서 실행 → 스크린샷 비교 → 런타임 로그 확인. 인게임 확인이 없으면 반영 완료로 보지 않는다는 지시가 있었다("반영된 거 직접 확인해 봤어?"). [근거: claude_8c9244c6]
- 인수인계: HANDOFF 없음, `_UI리소스\*.md` 명세가 대체. git 없음 → 초기화 필요.

6. 세부기획서 목록

문서	정할 것
03_세부기획서_전투/동료	행동 순서, 공식, 상태이상, 동료 성장/스킬
03_세부기획서_UIUX	화면 목록, 공통 컴포넌트, 전투 UI, 도원 UI 작업 규칙
03_세부기획서_콘텐츠/데이터	퀘스트 스키마, 맵, CSV 명세, 수치 곡선, 저장
03_세부기획서_아트, 사운드, 홍보	리소스 제작 파이프라인, 모션, 사운드, PV