ZZZ 역기획/퀘스트 / 별나루 퀘스트 / 타격감 개선안

컨셉 기획서



기맞기획 11기 20260622 박도원

목차

개요 – 2P

1. 목차
2. 로그
3. 문서 계층

시작 동기 – 5P

1. 착수 조건
2. 기획 의도

설계 목표 – 7P

1. 과제군 인수 기준
2. 핵심 요소

경험 목표 – 9P

1. 재미의 발생 지점
2. 대상별 플레이 루프

비주얼 방향 – 11P

1. 과제별 표현 기준

제작 범위 – 12P

1. 독립 과제의 경계

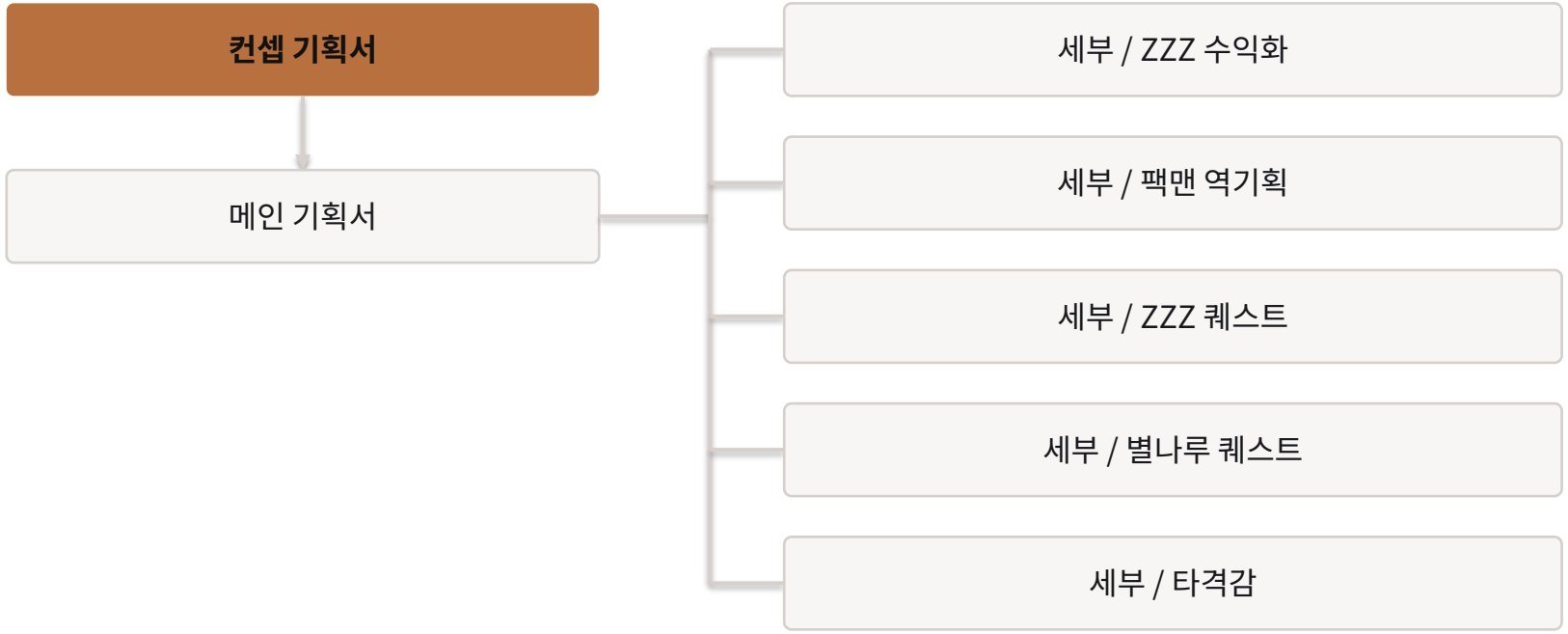
제작 계획 – 13P

1. 단계별 제작
2. 버전과 근거 관리
3. 메인 착수 준비
4. 범위 확정 절차

개요 – 로그

순번	작성일	작성자	작성 내용	비고
1	2026-06-20	박도원	과제군 방향 초안	독립 과제의 작성 목표를 정리함
2	2026-06-22	박도원	메인 인수 기준	조건, 변화, 검증의 명세 틀을 정함
3				
4				
5				
6				

개요 – 문서 계층



컨셉 → 메인 → 세부 순으로 상위 문서의 결정을 목표로 받아 구체화함.
강조 표시 = 이 문서

시작 동기 – 착수 조건

보유 대상

ZZZ와 팩맨을 분석 대상으로 삼을 예정임

설계 공백

퀘스트 조건과 감각 수치의 명세가 필요함

작업 단위

개인 기획 과제 5종을 독립적으로 작성함

시작 동기 – 기획 의도

관찰한 규칙을 조건과 변화로 바꾸고, 제안은 검증 가능한 기준으로 작성할 예정임

의도 설명 가능한 기획 판단을 훈련함

근거 planning/P045_quest-design-papers/00_제작기록정리.md

설계 목표 – 과제군 인수 기준



각 과제에서 이유, 규칙, 예외, 검증을 연결할 예정임

5종	0건	1개 이상
독립 과제	근거 없는 성과 단정	과제별 대표 경로

의도 후속 작업의 인수 기준을 고정함

근거 planning/P045_quest-design-papers/00_제작기록정리.md

설계 목표 – 핵심 요소


판단 가능한 명세
관찰
원작 규칙과 개선 제안을 분리함
ZZZ BM
팩맨 MDA
행동
선택 뒤의 변화를 설계함
퀘스트 조건
완료 후 월드
검증
초기값과 시험 조건을 함께 정함
프레임 명세
예외 사례

경험 목표 – 재미의 발생 지점

선명한 적중

접촉과 동시에 소리/실루엣이 반응함

공수 교대

팩맨의 도주 동선이 추격 동선으로 바뀜

작은 생활 변화

등불 점등과 통로 확보로 도움을 확인함

관계의 회수

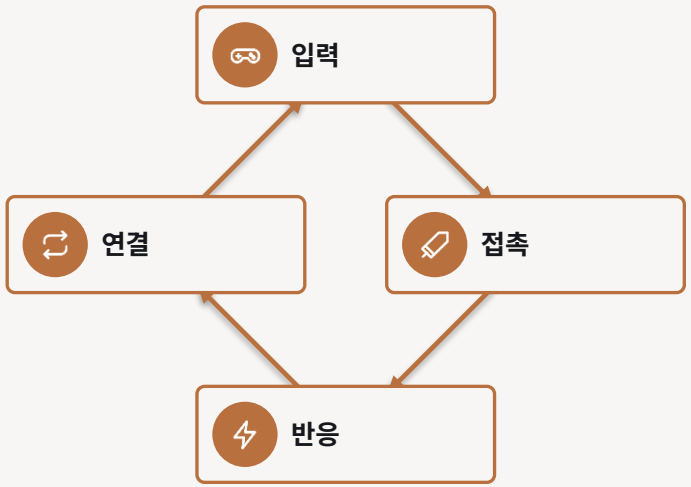
폭풍 때 주민의 기술이 구조에 기여함

즉시 반응 / 의미 변화

짧은 행동 / 누적 행동

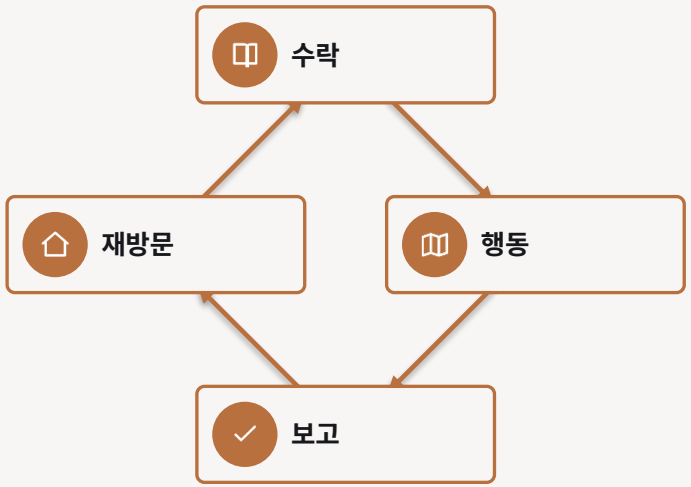
경험 목표 – 대상별 플레이 루프

코어 / 전투



타격감 과제의 초 단위 리듬임

인게임 / 퀘스트



별나루의 지역 변화 확인 루프임

아웃게임



독립 문서 모음에 통합 성장/접속 루프가 없음

비주얼 방향 – 과제별 표현 기준

ZZZ

스트리트 외형과 로비 꾸미기를 검토함

별나루

복구 중인 항구에 밝은 일상과 전쟁 흔적을 배치함

타격감

저채도 남색 위 아이보리/청록 검광을 사용함

제작 범위 – 독립 과제의 경계

과제마다 독립적인 인수 조건을 둘 예정임

과제	작성 대상	제외 범위
ZZZ BM	경제 진단/상품 가설	매출 성과 확정
팩맨	규칙, 객체, MDA	새 팩맨 게임 개발
ZZZ 퀘스트	5단계 시나리오/데이터	상용 게임 패치
별나루	30개 콘텐츠/지역 배치	메이플피아 본편 제작
타격감	입력, 연출, 시험 명세	실측 없는 최적값 확정

제작 계획 – 단계별 제작

1

분석

원작 관찰과 제안의 경계를 정함

2

공통 명세

조건, 처리, 변화의 기록 틀을 정함

3

과제별 상세

전개, 데이터, 연출을 작성함

4

검수

예외 경로와 수치를 대조함

제작 계획 – 버전과 근거 관리

과제별 검토 시점과 증거를 보존함

관리 대상	관리 규칙	통과 기준
문서 버전	과제별 Ver와 수정 사유를 기록함	원본 용어의 변경 추적
수치	관찰값, 제안값, 실측값을 분리함	출처 또는 가정 존재
일정	과제별 착수, 검토, 제출을 분리함	단계별 입력 자료 확보
도구	PPT, PDF, XLSX, Markdown을 활용함	ID 참조와 표의 일치

제작 계획 – 메인 착수 준비

1

분석 질문

경제/규칙별 비교 질문을 수집함

2

추적 양식

ID, 상태, 변화, 시험 열을 마련함

3

대표 사례

퀘스트 1건과 3연타를 선정함

제작 계획 – 범위 확정 절차

1

근거 대조

원본과 관찰 메모를 연결함

2

누락 표시

대상 빌드/실측 부재를 명시함

3

착수 판정

5개 과제의 질문과 완료 기준을 확인함