ZZZ 역기획/퀘스트 / 별나루 퀘스트 / 타격감 개선안 — 컨셉기획서

> 재구성 기획서 (역설계) / 작성 기준 시점: 2026-06-24 (프로젝트 시작 시점) / 문서 버전: Ver 0.1 프로젝트 ID: P045 / 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. 한 줄 컨셉과 기획 의도

한 줄 컨셉: 역기획, 퀘스트 설계, 전투 연출 튜닝이라는 기획 직무 기술을 각각 한 편의 문서로 증명하는 개별 과제 모음.

기획 의도. - 기존 게임을 분해해 구조를 읽는 역기획(팩맨, ZZZ)으로 분석 능력을 보인다. [추정: 파일명이 역기획서/구조역기획] - 퀘스트는 "행동 뒤에 달라지는 의미, NPC와 쌓는 관계, 완료 후 남는 변화"를 축으로 설계한다. [근거: 별나루_퀘스트_30개_기획안.md] - 타격감은 감각적 표현을 프레임, 픽셀, dB 단위의 구현 가능한 수치로 번역한다. [근거: 액션_플랫포머_타격감_개선안.md]

2. 타깃, 플랫폼, 엔진, 범위, 인원, 도구

- 타깃: 게임 기획 직무 과제의 평가자/팀원. [추정: 8-8 회차 제출 파일명 형식]
- 형식: 문서(PDF, md, xlsx, pptx). 엔진 없음. 일부 문서는 AI와 대화하며 작성. [근거: 별나루_퀘스트_30개_기획안.md 도입부]
- 범위: 과제 5종(ZZZ, 팩맨, 퀘스트기획서, 별나루, 타격감). 인원: 박도원 외.

3. 핵심 재미와 차별점

- 별나루: 반전의 종류와 결말의 감정을 5개 모두 다르게 한다. 희생/죽음 없이도 여운을 주는 퀘스트를 포함한다. [근거: 별나루_퀘스트_30개_기획안.md]
- 타격감: "빠른 공격 → 짧고 선명한 충격 → 자연스러운 다음 행동"이 기본 리듬. [근거: 액션_플랫포머_타격감_개선안.md]
- 차별점: 두 문서 모두 확정값과 제안값을 구분해 밝힌다("초기 권장값", "실측 아님").

4. 세계관, 톤, 아트 방향

- 별나루: 전쟁이 끝난 뒤 복구 중인 오리지널 판타지 항구 도시. 등대, 시장, 과수원, 외곽 숲/옛 성채. 밝은 일상과 전쟁의 흔적을 섞는다. [근거: 별나루_퀘스트_30개_기획안.md]
- 타격감 대상 게임: 저채도 남색/보라 새벽 도시, 아이보리/청록 검광, 레트로 도트 아트. [근거: 액션_플랫포머_타격감_개선안.md]

5. 게임 흐름 개요

제품이 없으므로 코어 루프는 해당 없음(개별 문서 모음). 과제 간 흐름: 분석(역기획) → 콘텐츠 설계(퀘스트) → 감각 튜닝(타격감). [추정: 시간순 파일 작성 순서]

6. 제작 방향 (파트별 설계 블록)

파트 A. 역기획 (팩맨/ZZZ)

- 의도(Why): 기존 게임의 규칙, 구조, 수익 모델을 분해해 설계 논리를 읽는 능력을 보인다.
- 설계(How): 구조 분해 후 문서화. 세부 형식은 본문 미확인.
- 필요(What): 원작 플레이 기록, 슬라이드/PDF 템플릿.
- 작업 방법: 분석 → 문서 → 팀 내 비교(같은 주제를 여러 명이 제출한 정황).
- 완료 기준: 회차별 제출.
- 리스크/대안: 본문 미확인이라 상세 판단 불가.
- 근거: [추정: 20260626_5-2_팩맨구조역기획_Ver01_박도원.pdf, ZZZ Monetization Slides.pdf 파일명뿐]

파트 B. 퀘스트 설계

- 의도(Why): 퀘스트를 플레이 시간과 감정의 무게로 층화해 한 지역에 혼합 배치한다.
- 설계(How): 강한 5개(25~50분), 가벼운 10개(8~15분), 심부름 15개(2~6분). 생활권별로 일상 묶음 뒤에 강한 이야기를 둔다. 심부름의 결과가 폭풍 퀘스트에서 시각적으로 돌아온다. 대안(모든 퀘스트를 비극의 복선화)은 피로를 이유로 배제.
- 필요(What): 지역 맵 개념, NPC 목록, 보상 소품.
- 작업 방법: 기획서 작성 → 대사 작성 → 지역 배치표.
- 완료 기준: 30개의 시작 상황, 진행, 마무리가 정의될 것.
- 리스크/대안: 이식 시 세계관 불일치(메이플피아로 이식하며 다듬음).
- 근거: [근거: 별나루_퀘스트_30개_기획안.md]

파트 C. 타격감 튜닝

- 의도(Why): 손맛을 감이 아닌 재현 가능한 수치와 검증 절차로 만든다.
- 설계(How): 60Hz 고정 시뮬레이션, 3연타 프레임 표, 히트스톱, 검광, 사운드, 카메라를 "실제 적중 이벤트" 하나에서 파생시킨다. 구현 우선순위 P0~P3.
- 필요(What): 시험장, 디버그 화면, 스프라이트/사운드 에셋.
- 작업 방법: 한 번에 한 변수만 변경해 비교, 기록표에 채택 여부 기록.
- 완료 기준: 입력이 안정적으로 이어지고 적중 순간을 즉시 알 수 있으며 다음 행동과 발판이 보일 것.
- 리스크/대안: 히트스톱이 무적처럼 작동하는 문제 → 정지량, 예고, 배치로 조정.
- 근거: [근거: 액션_플랫포머_타격감_개선안.md]

7. 제작 단계(마일스톤)

단계	시기	산출물
역기획	2026-06 ~ 07	ZZZ 슬라이드, 팩맨 PDF [근거: 파일 수정일]
퀘스트기획서	2026-07-31	Ver01 PDF/xlsx [근거: 파일명]
별나루 안	2026-10-02	30개 기획안 [근거: 별나루_퀘스트_30개_기획안.md]
타격감 안	2026-11-05	개선안 [근거: 액션_플랫포머_타격감_개선안.md]

8. 리스크와 결정이 필요한 사항

- 미열람 문서(PDF, xlsx, pptx)의 내용 보강 필요.
- 타격감 수치는 실측 전 값이므로 대상 게임 확정 후 재검증 필요.
- 별나루 안은 메이플피아용 파생본과 원안의 관계 정리 필요.