ZZZ 역기획/퀘스트 / 별나루 퀘스트 / 타격감 개선안

ZZZ 퀘스트 세부 기획서



기맞기획 11기 20260731 박도원

목차

개요 – 2P

1. 목차
2. 로그
3. 문서 계층

설계 전제 – 5P

1. 파트 착수 조건

설계 목표 – 6P

1. ZZZ 퀘스트 인수 기준
2. 핵심 원칙

전개 설계 – 8P

1. 상세 설계의 핵심

데이터 설계 – 9P

1. 상태와 표시의 연결
2. 참조 오류와 수정 규칙

연출과 보상 – 11P

1. 표현 데이터의 계약

예외와 유지 – 12P

1. 진행 보존과 안내

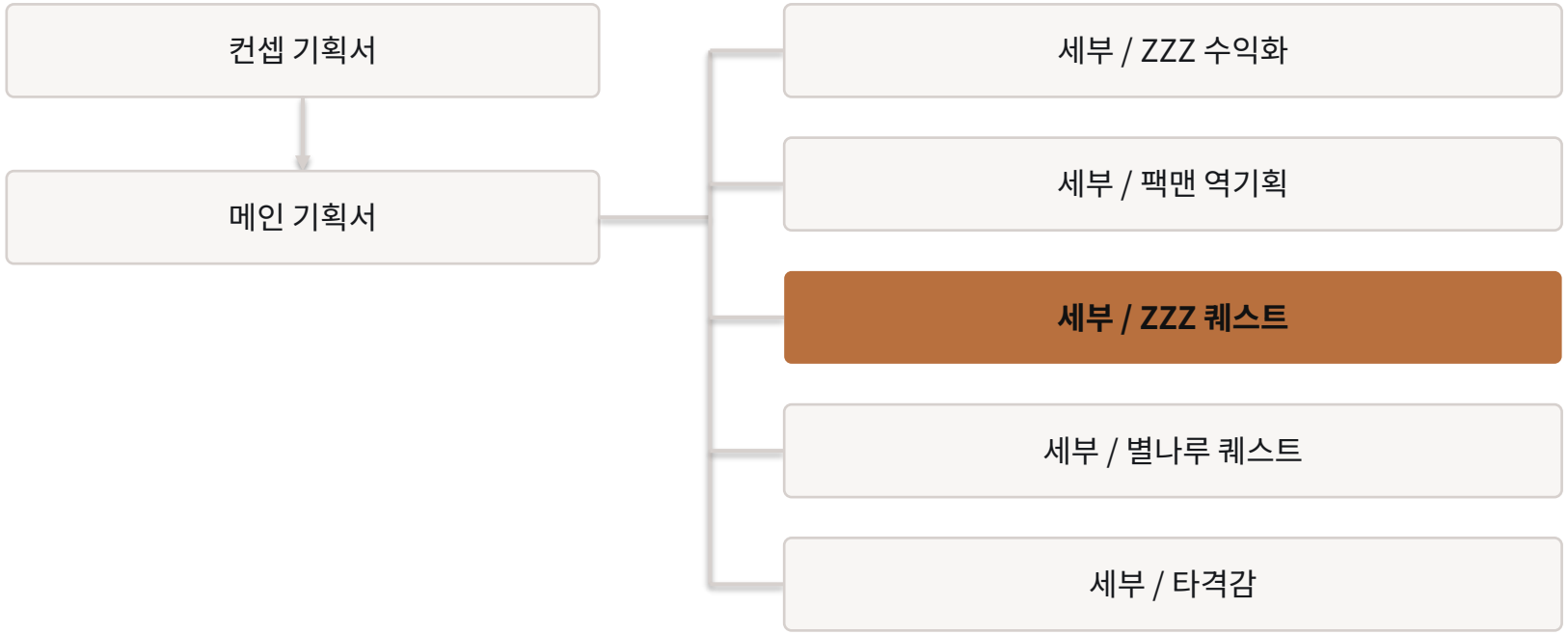
제작 계획 – 13P

1. 작성 작업
2. 검수와 인수

개요 – 로그

순번	작성일	작성자	작성 내용	비고
1	2026-07-30	박도원	퀘스트 상세 착수	전개와 상태/조건 연결을 준비함
2	2026-07-31	박도원	퀘스트 Ver01	5개 퀘스트와 시트 참조를 작성함
3				
4				
5				
6				

개요 – 문서 계층



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

설계 전제 – 파트 착수 조건

상위 결정

상태와 조건, 대사, 보상을 분리하기로 함

상세 공백

5단계 전개와 시트 참조의 대조가 필요함

설계 목표 – ZZZ 퀘스트 인수 기준



의뢰의 진상 변화와 완료 조건을 함께 추적할 예정임

5개	25분	0건
퀘스트	초회 목표	미해결 내부 참조

의도 후속 작업의 인수 기준을 고정함

근거 Downloads/20260731_8-8_퀘스트기획서_Ver01_박도원/table.xlsx

설계 목표 – 핵심 원칙

원문 계약

Bing/Cleable 등 원문 상태명을 유지함

다중 조건

같은 cebucall_ID는 AND로 검사함

종료 처리

달성, 보고, 지급을 별도로 처리함

전개 설계 – 상세 설계의 핵심

조건 참조

퀘스트, 조건, 대사, 보상을 ID로 연결함

의도 전개표와 데이터의 어긋남을 줄임

근거 다중 선행 조건과 NPC 보고가 필요함

행동과 여운

반전마다 마지막 행동과 잔존 변화를 다르게 함

의도 감정의 종류와 플레이를 함께 구분함

근거 강한 이야기를 5종으로 계획함

시간 기준

로컬 프레임과 연출 시간을 분리함

의도 정지 중 입력 소실과 연출 정지를 막음

근거 60Hz 시뮬레이션을 기준으로 삼음

데이터 설계 – 상태와 표시의 연결



데이터 설계 – 참조 오류와 수정 규칙

원문 오기를 그대로 실행 규칙으로 확정하지 않음

항목	원본 상태	적용 전 조치
조건 종류	Questcebu는 8001 계열, type은 9001 계열	의미별 대응표로 확인 후 일괄 수정함
후속 선행	PDF의 10103101~04 참조	101038 계열 전개 의도와 대조함
Scriptevent	열 이름/타입과 시작/종료 의미 불일치	범위 ID 필드를 명시해 정규화함
반복 헤더	Ect 등에 헤더/빈 행 혼재	논리 레코드만 내보내도록 함
포획과 처치	대사는 생포, 조건은 몬스터 처치	비살상 포획 완료 이벤트로 대응 여부를 확인함

연출과 보상 – 표현 데이터의 계약

장면/대사 변경이 보상과 조건을 바꾸지 않도록 함

항목	원문 값	처리 기준
Scene	101, 102, 103 / scene_ID 0	0은 대사창만 출력함
BGM	Radio_Noise / Mystery_Night / Police_Tension	BGM_ 접두어 포함 원문 이름을 참조함
중간 보상	4회 각각 폴리크롬 10/데니 2000	완료 보고 후 1회 지급함
최종 보상	폴리크롬 80/데니 10000	전체 합계 120/18000을 대조함
Script	요약 대신 화자별 대사	Scriptevent 시작/종료 범위로 호출함

예외와 유지 – 진행 보존과 안내

중단과 재진입에서도 조건이 보존되도록 함

상황	정책	인수 기준
조건 일부 달성	AND 그룹의 미달성 조건을 유지함	조기 활성화 없음
야간 조건 미충족	시간대 조건과 방문 장소를 안내함	진행 막힘의 이유 식별
재접속/재보고	상태/지급 플래그를 함께 보존함	중복 보상 없음
대사 스킵	종료 이벤트는 별도로 처리함	필수 진행 신호 누락 없음
현지화	화자/대사 ID를 문자열과 분리함	ID 변경 없이 문구 교체

제작 계획 – 작성 작업

1

시나리오

5개 ID의 시작, 달성, 보고를 대조함

2

데이터

조건 타입과 선행 참조를 정규화함

3

연출

씬 3개와 대사 범위를 연결함

제작 계획 – 검수와 인수

1

정상 경로

5개 순차 완료와 합계 보상을 확인함

2

경계 경로

낮, 밤, 미달성, 재보고를 대조함

3

인수

미해결 참조 없이 PDF와 시트를 제출함