ZZZ 역기획/퀘스트 / 별나루 퀘스트 / 타격감 개선안

별나루 퀘스트 세부 기획서



기맞기획 11기 20261003 박도원

목차

개요 – 2P

1. 목차
2. 로그
3. 문서 계층

설계 전제 – 5P

1. 파트 착수 조건

설계 목표 – 6P

1. 별나루 인수 기준
2. 핵심 원칙

서사 설계 – 8P

1. 퀘스트 데이터 연결

지역과 난이도 – 9P

1. 생활권 배치

일상 설계 – 10P

1. 가벼운 이야기 10종
2. 심부름 15종의 목표량

예외와 보상 – 12P

1. 선행 여부와 결말

운영과 이식 – 13P

1. 종료 상태와 지역 이동

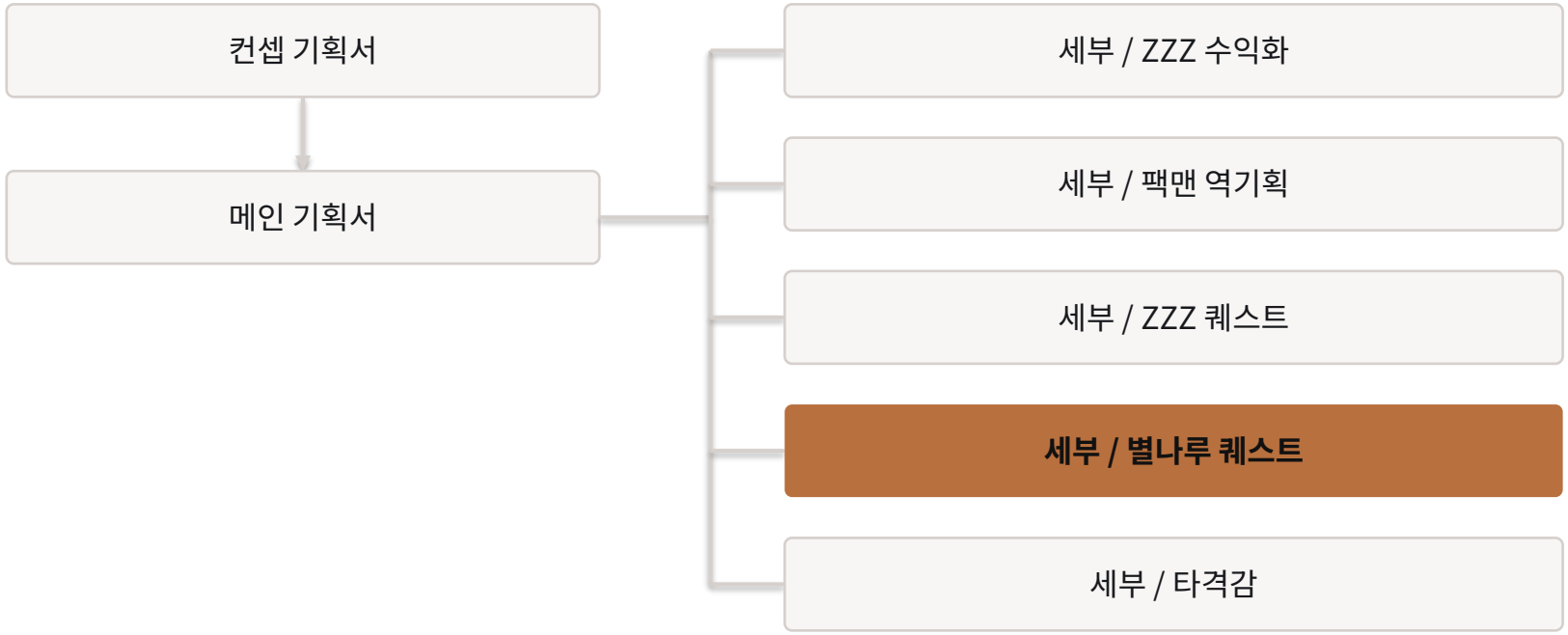
제작 계획 – 14P

1. 작성 작업
2. 검수와 인수

개요 – 로그

순번	작성일	작성자	작성 내용	비고
1	2026-10-01	박도원	별나루 상세 착수	분량과 생활권 배치를 구체화함
2	2026-10-02	박도원	별나루 원안	30개 퀘스트와 지역 연결을 정리함
3	2026-10-03	박도원	지역 이식 요구	메이플피아 지역/방문 순서의 별도 검토를 시작함
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

30개를 5, 10, 15의 무게로 나누기로 함

상세 공백

지역별 시작/종료와 잔존 변화가 필요함

설계 목표 – 별나루 인수 기준



반전을 마지막 행동과 재방문 변화로 경험하게 할 예정임

5개	10개	15개
강한 이야기	가벼운 이야기	심부름

의도 후속 작업의 인수 기준을 고정함

근거 planning_sources/P045/C_Users_doand_Downloads/별나루_퀘스트_30개_기획안.md

설계 목표 – 핵심 원칙

행동 전환

설명 뒤 플레이 목표 자체를 바꿈

자율 순서

일상 미완료로 구조 실패를 강제하지 않음

변화의 보상

대사, 지도, 환경에 결과를 남김

서사 설계 – 퀘스트 데이터 연결

1

Quest

기본 상태와 조건, 리소스, 보상을 연결함

table.xlsx

의도 퀘스트별 부모 데이터를 단일화함

근거 한 퀘스트가 여러 하위 시트를 사용함

2

Questrequest

Idle, Active, Bing, Cleable, Done 전이를 정의함

Questcebu / Questcebutype

의도 진행과 완료 가능 상태를 구분함

근거 원문 상태명은 연결 규칙과 함께 유지함

3

리소스/보상

Scene, Script, Questreward를 분리함

Questresorce / Ect

의도 대사 변경과 보상 조정을 독립화함

근거 Scene 0은 텍스트 출력으로 처리할 예정임

지역과 난이도 – 생활권 배치

일상 동선에서 다음 이야기의 인물을 접하게 함

생활권	일상 연결	강한 이야기
성문/초소	17 의자/27 빵/8 순찰	1 관계의 재시작
시장/주택가	16 가격표/9 요리/14 짐	2 옛 지명 복원
작업장/옛 성채	18 망치/25 분필/20 가로등	3 수문장 방어
우체국/여관	29 책/11 잡화점/15 꽃	4 발신인 지원
부두/광장	30 바람/24 상자/12 합주/26 깃발	5 공동 구조

일상 설계 – 가벼운 이야기 10종

8~15분 안에 작은 오해와 관계 변화를 완결할 예정임

번호/내용	플레이 행동	남는 변화
6 허수아비 / 7 단골	장식 시험 / 식사 반응 관찰	새 쉼터 / 부드러운 수프
8 용기 / 9 결투 신청	순찰 / 전달 경로 조사	야간 NPC / 선택 메뉴 판매
10 고양이 / 11 사장	흔적 조사 / 손님 물건 선택	방석 / 짧은 후기
12 합주 / 13 낚시	박자 신호 / 자리/미끼 시험	공연 / 함께 낚시하는 부자
14 짐 정리 / 15 꽃말	물건 분류 / 사과의 이유 확인	기증 장비 / 창가 꽃병

일상 설계 – 심부름 15종의 목표량

2~6분/목표 1~2개/확정 획득으로 부담을 제한함

번호	목표	보상/변화
16~18	가격표 4장 / 의자 1회 / 망치 후보 3개	사과 / 앉기 / 수리 재료
19~21	식기 5개 한 꾸러미 / 가로등 3개 / 상자 배치	수프 / 점등 / 고양이 이동
22~24	장작 6개 / 건조대 3개 / 짐 상자 3개	음식 / 회복약 / 통로 확보
25~27	분필 배달 / 깃발 3개 / 빵 배달	훈련선 / 축제 / 빵
28~30	배수구 3곳 / 책/책갈피 / 바람깃 3개	배수 / 지식 기록 / 항해품

예외와 보상 – 선행 여부와 결말

폭풍 구조 / 성채 수문장

관계 회수

이름, 장비, 대사, 해결 방식에 도움을 반영함

기본 공동 구조

주민이 등장하며 실패/죽음을 강제하지 않음

진실 발견

수문장 제압에서 수리 중 방어로 전환함

선제 제압

비살상 정지 후 같은 진실에 도달함

준비/조사 완료 / 미완료

운영과 이식 – 종료 상태와 지역 이동

원안과 후속 이식안의 요구를 별도 버전으로 관리함

항목	설계 정책	검수 기준
첫 진입/안내	의자 옮기기 등 짧은 목표로 상호작용을 안내함	독립 튜토리얼 대신 현장 안내를 제안함
완료 후	지도 병기, 순찰, 통로, 기념판 상태를 보존함	재방문에서도 변화 유지
실패 부담	빵 배달은 달리기/전투로 실패하지 않음	심부름의 목적 명료성
텍스트	핵심 사실과 사적 증언 공개 여부를 분리함	2번 주민 동의 반영
이식 경계	아카데미, 포레, 디트, 비르를 별도 안으로 구성함	원안의 항구 도시 설정 보존
이식 조건	지역별 5종 이상/이미 방문한 지역만 이동함	시작 NPC/종료 조건 명시

제작 계획 – 작성 작업

1

콘텐츠표

30개 번호, 시간, 행동, 보상을 대조함

2

배치표

생활권과 재방문 변화를 연결함

제작 계획 – 검수와 인수

1

서사 검수

5개 반전의 감정과 마지막 행동을 비교함

2

예외 검수

일상 미완료/선제 제압의 경로를 확인함

3

인수

초회 읽기 기준의 목표 시간을 시험 목록에 남김