ZZZ 역기획/퀘스트 / 별나루 퀘스트 / 타격감 개선안

타격감 세부 기획서



기맞기획 11기 20261105 박도원

목차

개요 – 2P

1. 목차
2. 로그
3. 문서 계층

설계 전제 – 5P

1. 파트 착수 조건

설계 목표 – 6P

1. 타격감 인수 기준
2. 핵심 원칙

전투와 입력 – 8P

1. 일상 콘텐츠와 지역 이식
2. 예약과 캔슬
3. 시간 정지와 적 반응

연출과 리소스 – 11P

1. 검광, 카메라, 포즈
2. 오디오와 비교 설정

검증 기준 – 13P

1. 시험장과 경계 사례

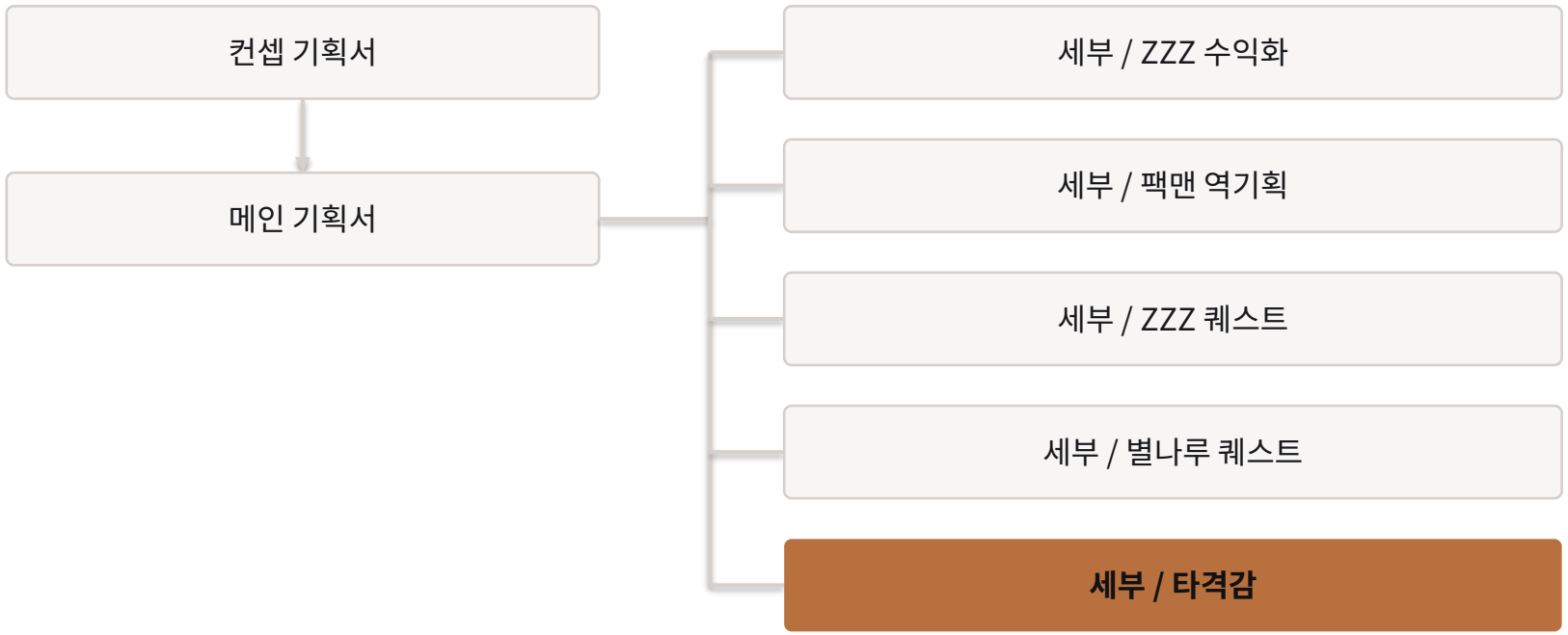
제작 계획 – 14P

1. 작성 작업
2. 검수와 인수

개요 – 로그

순번	작성일	작성자	작성 내용	비고
1	2026-11-04	박도원	타격감 상세 착수	프레임, 입력, 연출의 초기안을 준비함
2	2026-11-05	박도원	타격감 개선안	초기 수치와 단계별 검증 기준을 정리함
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

실제 적중 이벤트와 60Hz 시간 분리를 채택함

상세 공백

입력/적 반응/연출의 경계값이 필요함

설계 목표 – 타격감 인수 기준

효과 없이 연결을 검증한 뒤 짧고 선명한 충격을 더할 예정임

60Hz	7F	3타
시뮬레이션	입력 버퍼 초기값	공통형

의도 후속 작업의 인수 기준을 고정함

근거 planning_sources/P045/C_Users_doand_Downloads/액션_플랫포머_타격감_개선안.md

설계 목표 – 핵심 원칙

연결 우선

1/2타는 속도, 3타는 대비를 담당함

시간 분리

공격 로컬 시간과 연출 시간을 구분함

가독성

적 예고와 발판을 효과 위에서도 보존함

전투와 입력 – 일상 콘텐츠와 지역 이식

별나루 원안

10개 이야기/15개 심부름

8~15분 이야기와 2~6분 심부름을 혼합함

의도 강한 이야기 사이의 호흡을 제공함

근거 5개 생활권에 일상과 큰 이야기를 함께 배치함

완료의 가시성

가격표 4장/가로등 3개 등 짧은 목표를 설정함

의도 작은 행동도 환경에 남게 함

근거 심부름은 목표 1~2개와 확정 획득을 기본으로 함

이식용 검토 기준

지역과 방문 순서

시작 NPC/종료 조건/방문 가능 지역을 대조함

의도 신규 지역의 진행을 막지 않게 함

근거 이식 대상의 메인 동선을 먼저 확인해야 함

구조 보존과 재편

원안 비율 유지와 주요 이야기 확대를 비교함

의도 다른 요구를 하나의 결과로 섞지 않게 함

근거 지역별 주요 퀘스트 수가 바뀌면 비율도 달라짐

전투와 입력 – 예약과 캔슬

예약 수명은 공격자 히트스톱 중 보존할 예정임

항목	1타 / 2타 / 3타	예외 처리
적중 콤보	F6 / F7 / 없음	버퍼 7F/다음 행동 1개만 보관함
빗나감 콤보	F8 / F9 / 없음	버튼 새 누름만 예약함
이동/점프	F9 / F10 / F15	강제 피격/사망을 우선함
회피	적중 F7/F8 / 빗나감 F9/F10 / F14	회피 시스템이 있을 때만 적용함
방향 수정	각 타 F0~1	F2부터 고정/다음 타에서 다시 읽음

전투와 입력 – 시간 정지와 적 반응

히트스톱을 무적으로 취급하지 않고 다수전 공정성을 점검함

대상	정지/반응	검수 기준
공격자	인스턴스 최초 적중에서만 정지함	다중 적중 정지 합산 없음
일반 적	1/2타 6~8F / 3타 10~14F 경직	정지 해제 뒤 경직/넉백 진행
슈퍼아머	대상 정지 생략/몸통 그림만 반동함	충돌 영역과 행동 유지
사망	사망 상태로 한 번만 전환함	일반 경직 복귀 없음
공중/발판	속도 보관/발판 운반 별도 처리	해제 시 누적 이동 폭발 없음

연출과 리소스 – 검광, 카메라, 포즈

내부 320×180/캐릭터 높이 24~32px 가정에서 시험할 예정임

항목	초기 명세	제작 기준
캐릭터	타당 4~6 핵심 포즈	12~18그림 목표/스프라이트 방식
검광	3종×6그림/1/1/1/1/2/2F	18그림 목표/총 8F/적중 때 +1F
충격 파편	일반 3~5 / 마무리 5~7	1×1, 2×2, 3×3px, 접촉 위치 발생
팔레트	남색 #151B30 / 청록 #58D6CE	효과당 3~4색/중심 #FFF2CF
카메라	3타 적중만 1~2px/4~6F	회전/줌 기본 꺼짐/중첩 최대값

연출과 리소스 – 오디오와 비교 설정

효과를 줄인 상태에서도 적중과 빗나감을 구분해야 함

항목	초기값	발생/검수
휘두르기	60~110ms	가속 구간 시작
1/2타 접촉	80~140 / 90~150ms	실제 적중/휘두르기 약 3dB 감소
3타/방어	150~230 / 80~140ms	결과 이벤트별 음색 구분
변형/다중 적중	3~5개/피치 ±3~5%	주요 1개/보조 최대 2개 시험
설정	흔들림 0~100%/섬광 약화	소리/파편 개별 비교 및 설정 보존 제안

검증 기준 – 시험장과 경계 사례

실측 전 통과를 선언하지 않고 실패 원인과 채택값을 기록할 예정임

구역/조건	시험	통과 목표
정지/이동 적	F0/유효 직전/캔슬 경계 입력	입력 수신 뒤 다음 틱 내 F0 반응
벽/낭떠러지	자동 전진, 넉백, 카메라 충격	벽 통과/강제 추락/빈 화면 없음
다수전/슈퍼아머	동시 접촉/행동 유지	중복 피해/정지 누적 없음
공중/이동 발판	정지 해제/반복 공격	발판 이탈/과도한 부양 없음
30/60/120FPS	동일 입력 순서 재생	시뮬레이션 판정과 연결 동일

제작 계획 – 작성 작업

1

P0/P1

포즈, 판정, 입력 뒤 정지/소리를 추가함

2

P2/P3

검광/카메라 뒤 무기/적 변형을 시험함

제작 계획 – 검수와 인수

1

기본 저장

연출 없는 기준값을 보관함

2

단일축 비교

정지 1/2/3F 등 한 변수씩 바꿈

3

인수

체감과 프레임 기록의 채택 이유를 남김