ZZZ 역기획/퀘스트 / 별나루 퀘스트 / 타격감 개선안 — 세부기획서(과제별 정리)

> 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. 목적과 범위

과제별로 짧게 정리한다. 별나루 퀘스트와 타격감 개선안은 원문을 읽었고, 역기획/퀘스트기획서 Ver01은 파일명 수준이다.

2. 설계

2.1 별나루 퀘스트 30개

강한 이야기 5개

- 의도(Why): 서로 다른 반전과 감정(먹먹함, 책임감, 연대, 연결, 성취)을 5회 제공한다.
- 설계(How): 1 내일도 같은 자리에서(골렘 칠호, 기억 방식의 변화, 35~45분), 2 지도에서 지워진 마을(수몰 사실, 지도가 바뀌는 완료, 40~50분), 3 마지막 보스는 문을 열지 않는다(전투 목표가 수문장 방어로 전환, 30~40분), 4 수취인 없는 답장(발신인을 돕는 시점 반전, 일부 편지는 미해결, 25~35분), 5 당신이 구한 사람들(선행 퀘스트의 주민이 돌아옴, 35~45분). 위조 답장/강제 비극을 쓰지 않는다.
- 필요(What): NPC 대사, 상태 플래그, 보상 외형.
- 작업 방법: 시작 상황 → 진행 → 핵심 장면 → 마무리 → 임팩트 장치 순 서술.
- 완료 기준: 각 퀘스트의 변화(월드/대사)가 정의될 것.
- 리스크/대안: 3번은 조사 없이 제압해도 비살상 정지 후 같은 진실에 도달하게 한다. 5번은 선행 미완료로 실패하지 않는다.
- 근거: [근거: 별나루_퀘스트_30개_기획안.md]

가벼운 이야기 10개와 심부름 15개

- 의도(Why): 강한 이야기 사이의 호흡과 관계 축적 장치.
- 설계(How): 6~15번은 8~15분(허수아비, 단골의 주문, 결투 신청서, 고양이, 합주 등). 16~30번은 목표 1~2개, 필요 물건 확정 획득, 3분 안팎(예: 가격표 4장 회수, 가로등 3개 점등, 빵 배달은 달려도 실패하지 않음). 완료 시 가로등이 실제로 켜지는 등 즉시 가시적 결과를 둔다.
- 필요(What): 소모품/소액 화폐 보상, 환경 오브젝트.
- 작업 방법: 표 형식(의뢰, 대사, 시간, 보상).
- 완료 기준: 15개 표 항목 완비.
- 리스크/대안: 반복 피로 → 같은 지역에서 묶어 한 번에 처리 가능하게 배치.
- 근거: [근거: 별나루_퀘스트_30개_기획안.md 3부]

지역 배치와 메이플피아 이식

- 의도(Why): 순서대로가 아닌 생활권별 묶음 + 강한 이야기 배치로 몰입을 유지.
- 설계(How): 5개 생활권에 일상 묶음 1개씩과 강한 이야기 1개를 짝지음. 이식판은 아카데미 9/포레 7/디트 7/비르 7개로 배치했고(합계 30), 원안 비율을 유지했다.
- 필요(What): 대상 게임의 지역/메인 시나리오 순서(아카데미→포레→디트→비르→봉인 지역), 이전 지역만 재방문.
- 작업 방법: 요구 수신 → AI가 원안 변환 → 새 md 저장(원안은 보존).
- 완료 기준: 지역당 5종 이상, 시작 NPC/종료 조건 명시.
- 리스크/대안: 세계관 차이(항구 도시 → 사막/숲)는 지명/배경을 치환해 해소. 이식 결과 상세는 미확인.
- 근거: [근거: 별나루_퀘스트_30개_기획안.md 4부, claude_51a6955a-11f4-48d3-a150-c86238b397f9.txt]

2.2 타격감 개선안

3연타 프레임 타임라인

- 의도(Why): 1/2타는 속도/연결, 3타는 강약 대비.
- 설계(How): 1타 11F, 2타 12F, 3타 18F. 유효 판정 2F/2F/3F. 공격자 정지 2/3/4F, 대상 정지 3/3/4F. 일반적 넉백 2~4px / 3~5px / 8~14px. 3타만 카메라 충격 1~2px, 4~6F. 모두 초기 권장값.
- 필요(What): 포즈 4~6개/타, 판정 박스, 시험장.
- 작업 방법: 효과 없이 타이밍만 먼저 완성(P0) 후 효과 추가.
- 완료 기준: 효과 없이도 의도대로 공격, 연결, 중단 가능.
- 리스크/대안: 경직 6~8F가 확정 콤보를 보장하지 않음 → 실측 후 경직/연결 시점 조정.
- 근거: [근거: 액션_플랫포머_타격감_개선안.md 2/6절]

히트스톱/피격 반응

- 의도(Why): 접촉의 무게를 시간으로 표현하되 전투 흐름을 끊지 않는다.
- 설계(How): 공격자/대상만 정지, 배경, UI, 오디오, 입력은 계속. 같은 공격의 다중 적중은 정지를 더하지 않음. 반응 4종(경직 없음/짧은 경직/띄우기/강한 넉백). 히트스톱은 무적이 아니다.
- 필요(What): 상태별 시간 관리(로컬 프레임).
- 작업 방법: 한 번에 한 축 변경 비교.
- 완료 기준: 적중과 빗나감을 즉시 구분, 일반 적에게 3타 연결.
- 리스크/대안: 다수전 공정성 → 정지량/공격 예고/배치 조정.
- 근거: [근거: 액션_플랫포머_타격감_개선안.md 3/6절]

입력 버퍼/캔슬

- 의도(Why): 빠른 입력이 사라지지 않고 의도하지 않은 공격도 나가지 않게 한다.
- 설계(How): 버퍼 7F(6~8F), 새 누름 시 1개만 보관, 히트스톱 중 수명 미감소. 캔슬: 적중 후 1타 F6, 2타 F7부터 다음 콤보, 빗나감은 F8/F9. 우선순위 회피→점프→공격→이동.
- 필요(What): 입력 큐, 로컬 프레임 카운터.

- 작업 방법: 경계 입력(직전, 동일, 직후) 시험.
- 완료 기준: 경계 입력이 규칙대로 실행/만료.
- 리스크/대안: 우선순위가 실제 의도와 다르면 조정.
- 근거: [근거: 액션_플랫포머_타격감_개선안.md 7절]

검광, 색, 사운드

- 의도(Why): 어두운 배경에서도 궤적/적 반응/발판이 동시에 읽히게 한다.
- 설계(How): 검광 6그림 총 8F(약 133.3ms), 효과당 3~4색, 전체 화면 플래시 기본 금지. 색: 배경 #151B30/#302B46, 검광 #FFF2CF/#58D6CE. 사운드는 휘두르기와 적중을 별도 이벤트로, 접촉음 변형 3~5개, 피치 ±3~5%.
- 필요(What): 검광 3종×6그림, 충격 스프라이트, 사운드 변형.
- 작업 방법: P2에서 추가.
- 완료 기준: 소리를 꺼도 적중/빗나감 구별.
- 리스크/대안: 잔상 중첩 → 1~2F 단축.
- 근거: [근거: 액션_플랫포머_타격감_개선안.md 4/5절]

2.3 미열람 과제 (ZZZ, 팩맨, 퀘스트기획서 Ver01)

미열람 문서의 상태

- 의도(Why): 확인하지 못한 내용을 지어내지 않고 상태만 남긴다.
- 설계(How): ZZZ Monetization Slides(pptx/pdf, 2026-06-24), 팩맨 구조 역기획 2건(2026-06-26), 팩맨 역기획서 2건(2026-07-05), 퀘스트기획서 Ver01(2026-07-31, PDF/`table.xlsx`)가 존재한다. 내용은 기록 없음.
- 필요(What): PDF 렌더링 도구 또는 텍스트 추출.
- 작업 방법: 도구 준비 후 목차/요약을 추가.
- 완료 기준: 각 과제의 목적/결론 한 단락 확보.
- 리스크/대안: 도구 없으면 사용자가 요약 제공.
- 근거: [근거: 파일명/수정일 확인]

3. 데이터/리소스 명세

항목	필드	예시
퀘스트	번호, 이름, 분류(강/가벼움/심부름), 시간, 보상	17, 성문 의자 한 뼘, 심부름, 2분, 소액 화폐 [근거: 별나루_퀘스트_30개_기획안.md]
타격 프레임	타, 전체F, 유효F, 공격자정지F, 대상정지F, 넉백px	1타, 11, 2, 2, 3, 2~4 [근거: 액션_플랫포머_타격감_개선안.md]
캔슬	전환, 1타, 2타, 3타 시작 F	적중 후 다음 콤보 F6/F7/없음
튜닝 기록	버전, 변수, 이전→시험값, 상황, 관찰, 채택	1타 정지 2F→1F [근거: 액션_플랫포머_타격감_개선안.md 10.4]

4. 작업 순서

1. 미열람 문서 본문 확보. 2. 별나루 메이플피아 파생본과 원안 대조. 3. 타격감 개선안을 대상 게임 시험장에 적용. 4. 비교 기록표 채우기.

5. 검수 기준

- 퀘스트: 5/10/15 비율, 지역당 5종 이상, 시작 NPC/종료 조건, 선행 퀘스트 미완료 시 실패 없음.
- 타격감: 03절의 수치가 실측으로 대체되기 전에는 확정으로 쓰지 않음. 30/60/120FPS에서 결과 동일.