ZZZ 역기획/퀘스트 / 별나루 퀘스트 / 타격감 개선안

메인 기획서



기맞기획 11기 20261105 박도원

목차

개요 – 2P

1. 목차
2. 로그
3. 문서 계층

설계 전제 – 5P

1. 핵심 설계 착수 전

설계 목표 – 6P

1. 핵심 명세 목표

핵심 메카닉스 – 7P

1. 핵심 설계 요소
2. 역기획의 분석 구조
3. 퀘스트 상태 흐름
4. 별나루 콘텐츠 층위
5. 실제 적중 처리

구현 구조 – 12P

1. 문서와 데이터의 책임

구현 준비 – 13P

1. 필요 자료와 작업

리소스 – 14P

1. 원본 문서의 규모
2. 제작 목표와 규격

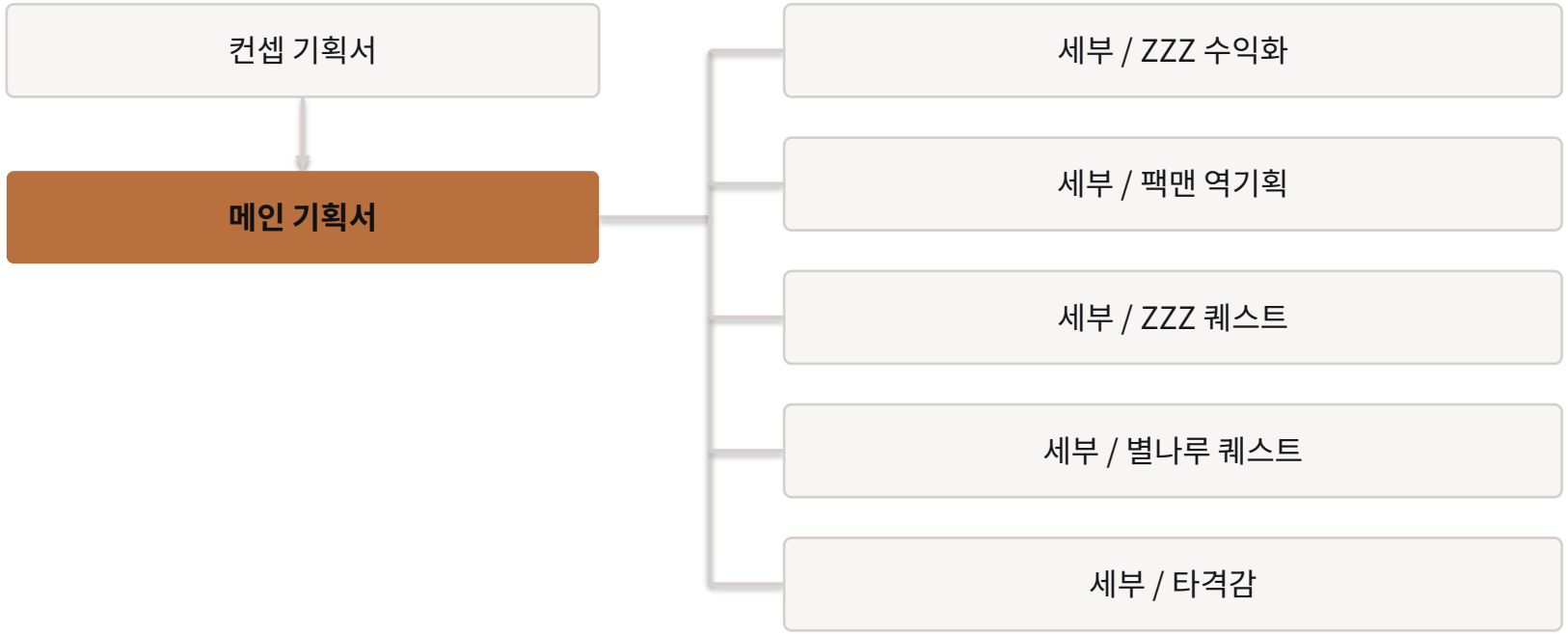
제작 계획 – 16P

1. 완수 방안
2. 세부 문서 인수
3. 리스크와 대응

개요 – 로그

순번	작성일	작성자	작성 내용	비고
1	2026-06-23	박도원	핵심 명세 틀	과제별 조건과 검증의 공통 항목을 정함
2	2026-06-24	박도원	BM 핵심안	경제 진단과 확장 가설을 문서화함
3	2026-07-31	박도원	퀘스트 핵심 데이터	5단계 상태와 시트 참조를 구체화함
4	2026-10-02	박도원	별나루 핵심안	층위와 선택적 연결 기준을 정리함
5	2026-11-05	박도원	전투 핵심 명세	고정 시간, 입력, 적중 처리 기준을 정리함
6				

개요 – 문서 계층



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

설계 전제 – 핵심 설계 착수 전

확정 방향

분석, 콘텐츠, 전투를 독립 문서로 다루기로 함

의도 과제별 평가 질문을 유지함

근거 컨셉 단계에서 문서 과제군으로 범위를 정함

설계 공백

상태, 조건, 참조 관계를 상세화해야 함

의도 문장만으로 판단하기 어려운 규칙을 명시함

근거 퀘스트와 전투 모두 조건에 따른 전이가 필요함

적용 제약

실제 빌드와 실측 데이터는 전제로 두지 않음

의도 설계 기준과 검증 결과를 구별함

근거 이번 단계의 산출물은 문서와 표임

설계 목표 – 핵심 명세 목표



조건 → 처리 → 변화가 추적되는 과제별 핵심 명세를 작성할 예정임

4축

분석, 상태, 월드, 적중

5종

과제별 적용

1개

적중 결과의 공통 이벤트

의도 후속 콘텐츠와 튜닝의 공통 기준을 마련함

근거 컨셉 단계에서 행동과 결과의 연결을 핵심으로 정함

핵심 메카닉스 – 핵심 설계 요소

분석 틀

MDA/객체 구조와 BM 진단을 구분해 작성함

의도 원인의 층위를 섞지 않게 함

근거 팩맨은 규칙, ZZZ는 경제와 콘텐츠를 다룸

퀘스트 상태

시작 가능, 진행, 달성, 완료의 조건을 분리함

의도 목표 달성과 보상 지급을 구별함

근거 NPC 보고를 요구하는 퀘스트가 존재함

월드 반영

완료 플래그로 대사, 지도, 환경을 변경함

의도 행동의 결과를 재방문에서 확인하게 함

근거 컨셉의 목표가 완료 후 변화임

적중 처리

확정된 적중에서 피해와 연출을 파생함

의도 연출별 충돌 판정의 불일치를 막음

근거 빠른 공격은 소리와 화면의 동기화가 필요함

핵심 메카닉스 – 역기획의 분석 구조

대상 게임의 관찰 규칙과 신규 제안의 경계를 유지할 예정임

대상	핵심 설계	판단 기준
ZZZ BM	모노크롬, 멤버십, 펀드의 구매 동기 비교	관찰과 개선 가설을 구분함
외형 확장	에이전트 의상, 아지트, 방부 꾸미기 검토	성능 영향과 구매 가치를 함께 검토함
팩맨 MDA	조작, 점수, 공수 교대와 경험 연결	규칙이 동선 선택을 만드는 이유를 설명함
팩맨 객체	위치, 방향, 목표, 상태의 책임 분리	상태 변화와 호출 주체를 연결함

핵심 메카닉스 – 퀘스트 상태 흐름

1

활성화

선행/이벤트 조건을 확인함

의도 접근 시점을 통제함

근거 세계관/지역 접근 조건이 존재함

2

진행

대화, DM, 조우로 행동을 시작함

의도 등장 조건과 시작 조건을 구분함

근거 목록 노출만으로 시작되는 것은 아님

3

달성

처치, 도착, 던전 조건을 판정함

의도 목표 충족 상태를 보관함

근거 완료 NPC 방문 전 상태가 필요함

4

완료

보고 후 보상/월드 변화를 반영함

의도 중복 지급과 결과 누락을 막음

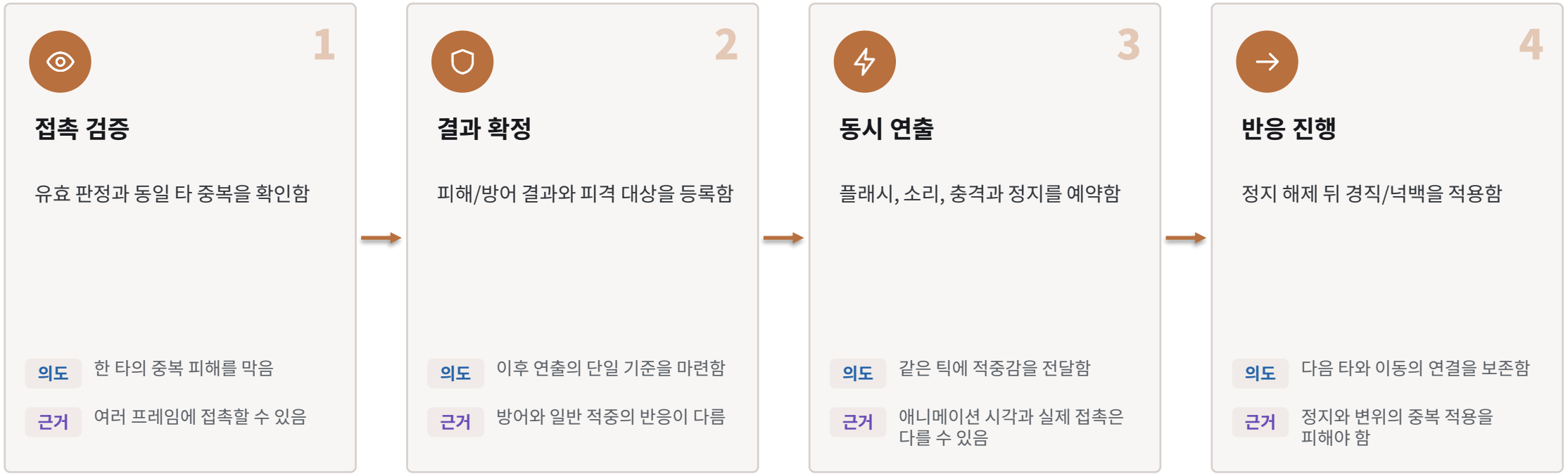
근거 행동의 종료와 보상의 시점이 다름

핵심 메카닉스 – 별나루 콘텐츠 층위

분량은 설계 목표임. 같은 생활권에 일상을 묶고 강한 이야기를 배치하여 감정 피로를 낮출 예정임

구분	개수	초회 목표 시간	설계 역할
충격과 임팩트	5	25~50분	반전과 행동 전환을 담당함
가벼운 이야기	10	8~15분	작은 관계 변화와 호흡을 담당함
심부름	15	2~6분	목표 1~2개와 즉시 변화를 제공함

핵심 메카닉스 – 실제 적중 처리



구현 구조 – 문서와 데이터의 책임



구현 준비 – 필요 자료와 작업

원작/문서

BM 비교표와 팩맨 객체 목록을 준비함

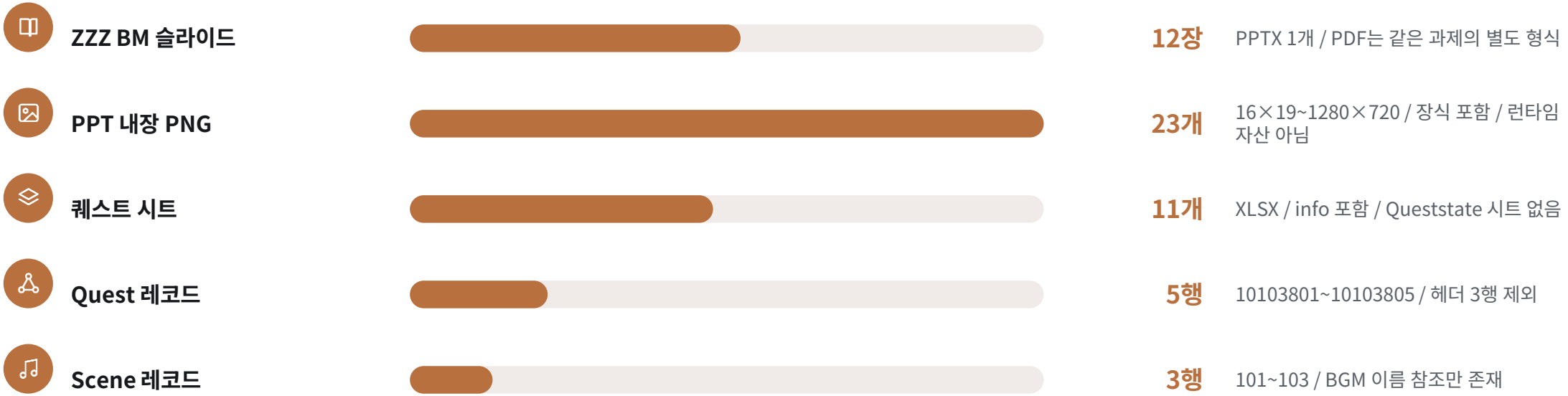
퀘스트 데이터

ID, 조건, 대사, 보상 참조를 연결함

전투 시험

프레임 기록과 효과별 비교 설정을 설계함

리소스 – 원본 문서의 규모


ZZZ BM 슬라이드
12장
PPTX 1개 / PDF는 같은 과제의 별도 형식
PPT 내장 PNG
23개
16×19~1280×720 / 장식 포함 / 런타임 자산 아님
퀘스트 시트
11개
XLSX / info 포함 / Queststate 시트 없음
Quest 레코드
5행
10103801~10103805 / 헤더 3행 제외
Scene 레코드
3행
101~103 / BGM 이름 참조만 존재

리소스 – 제작 목표와 규격

그림 수와 재생 프레임 수를 별도 관리함

항목	목표량/규격	생산/검수
별나루	30개 / UTF-8 Markdown	번호, 시작, 종료, 보상 필드 대조
캐릭터 포즈	12~18그림 / 3타×4~6	24~32px 높이 가정 / 프레임 표 대조
검광	18그림 / 3종×6 / 종당 8F	PNG 투명 배경 제안 / 판정과 별도 재생
접촉음	변형 3~5개 / 길이 상황별 차등	편집기에서 합산 클리핑 검수
명명	attack_01 / slash_01_E0 등	타격감 신규 제안 / 과제별 폴더 분리

제작 계획 – 완수 방안

1

기준 고정

단위, 상태, ID 규칙을 먼저 정함

PPT / 데이터 시트

의도 표 사이의 해석 차이를 줄임

근거 문서와 데이터가 같은 규칙을 써야 함

2

사례 대입

대표 퀘스트와 3연타를 끝까지 추적함

Markdown / 전개표

의도 규칙의 빈 구간을 찾음

근거 정상 경로만으로 예외를 알기 어려움

3

예외 검토

재시작, 미완료, 동시 적중을 검토함

체크리스트

의도 진행 단절과 중복 처리를 줄임

근거 콘텐츠와 전투 모두 예외 전이가 존재함

제작 계획 – 세부 문서 인수

각 과제를 별도 일정과 입력으로 상세화함

파일	담당 파트	메인에서 넘길 결정
03_detail_1	ZZZ 수익화	관찰, 가설, 검증의 분리
03_detail_2	팩맨 역기획	규칙, 객체, 경험의 연결
03_detail_3	ZZZ 퀘스트	상태 전이/참조 계약
03_detail_4	별나루 30개	층위/선택적 관계 회수
03_detail_5	타격감	단일 적중 이벤트/시간 분리

제작 계획 – 리스크와 대응

BM 개선 가설을 매출 성과로 단정할 수 있음	산식과 실험 근거가 없는 전망은 가설로만 유지함
상태/ID의 표기가 시트마다 달라질 수 있음	대표 경로의 참조를 검토하고 불일치를 정리함
정지와 넉백이 콤보 연결을 깨뜨릴 수 있음	효과 없는 기본형부터 검증하고 한 변수씩 조정함