ZZZ 역기획/퀘스트 / 별나루 퀘스트 / 타격감 개선안 — 메인기획서

> 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. 핵심 메카닉스

제품이 아닌 작업이므로 "메카닉스"를 각 과제의 핵심 설계 규칙으로 읽는다.

퀘스트 층화 규칙 (별나루)

- 의도(Why): 가벼운 일과 무거운 일이 한 지역에서 자연스럽게 섞이게 한다.
- 설계(How): 강한 5개(25~50분), 가벼운 10개(8~15분), 심부름 15개(목표 1~2개, 필요 물건 확정 획득, 짧은 대사, 2~6분). 시간은 초회 플레이 설계 목표다. 강한 퀘스트는 각각 다른 반전(관계, 세계관, 전투 목적, 시점, 긍정)을 가진다.
- 필요(What): NPC/장소 설정, 보상 외형 목록.
- 작업 방법: 강한 퀘스트부터 시작 상황, 진행, 핵심 장면, 마무리, 임팩트 장치 순으로 작성하고, 가벼운 이야기/심부름은 표로 정리.
- 완료 기준: 30개 모두 시작/종료 조건과 보상이 존재.
- 리스크/대안: 모든 심부름이 복선이면 부담이 되므로 연결은 선택 요소로만 둔다.
- 근거: [근거: 별나루_퀘스트_30개_기획안.md]

완료 후 변화 규칙

- 의도(Why): 보상창이 아닌 월드의 변화로 퀘스트 결과를 전달한다.
- 설계(How): 2번은 월드맵에 옛 지명 병기, 1번은 방문마다 늘어나는 대사, 4번은 우체국 게시판 신설, 5번은 기념판에 주민 이름 병기. 선행 퀘스트 완료 여부는 5번에서 이름, 장비, 대사를 바꾸되 실패 조건은 만들지 않는다.
- 필요(What): 상태 플래그, 월드맵/NPC 대사 분기.
- 작업 방법: 퀘스트 완료 플래그를 월드 상태에 연결.
- 완료 기준: 완료 후 월드에서 변화가 확인될 것.
- 리스크/대안: 분기 폭증 → 선행 영향은 외형/대사 수준으로 제한.
- 근거: [근거: 별나루_퀘스트_30개_기획안.md 1, 2, 4, 5번]

적중 이벤트 단일화 규칙 (타격감)

- 의도(Why): 소리, 플래시, 충격이 같은 틱에 시작해 손맛이 일관되게 한다.
- 설계(How): 유효 접촉 → 중복 확인 → 피해/방어 확정 → 대상 등록 → 연출 생성 → 히트스톱 예약 → 경직/넉백. 연출은 피해 확정 이벤트를 공유한다.

- 필요(What): 이벤트 버스, 공격 인스턴스별 피격 목록.
- 작업 방법: P0 전투 로직 → P1 정지, 경직, 소리 → P2 이펙트 → P3 차별화.
- 완료 기준: 단계별 통과 조건(03 문서 참조).
- 리스크/대안: 다수 적중 시 누적 → 공격 인스턴스당 1회로 제한.
- 근거: [근거: 액션_플랫포머_타격감_개선안.md 9절]

2. 구현 방법

- 퀘스트: 문서 구조는 시작 상황→진행→핵심 장면→(플레이어의 마지막 행동)→마무리와 변화→임팩트 장치→보상. [근거: 별나루_퀘스트_30개_기획안.md]
- 퀘스트기획서 Ver01은 PDF와 `table.xlsx`(수치/목록 표로 추정)로 구성. [추정: 파일 구성뿐, 내용 미확인]
- 타격감: 60Hz 고정 틱, 내부 해상도 320×180 가정, 프레임은 F0부터 센다. 히트스톱 중 입력은 계속 수집한다. [근거: 액션_플랫포머_타격감_개선안.md 1/7절]

3. 시스템 간 상호작용과 밸런스 기준

- 타격감 변수 간 영향: 넉백이 크면 다음 타 사거리를 벗어난다 → 앞선 타 넉백 1~2px 감소 시험. 정지가 과하면 전투가 끊긴다 → 1F 감소 시험. [근거: 액션_플랫포머_타격감_개선안.md 10.1]
- 퀘스트 간 상호작용: 심부름 → 폭풍 퀘스트(가로등/부두 통로의 시각적 보답). [근거: 별나루_퀘스트_30개_기획안.md 4부]
- 모든 수치는 초기 권장값이며 확정값이 아니다. [근거: 액션_플랫포머_타격감_개선안.md 1절]

4. 게임의 나머지 부분의 방향

- 콘텐츠 구조: 별나루 5개 생활권(성문/초소 / 시장/주택가 / 작업장/옛 성채 / 우체국/여관 / 부두/광장). [근거: 별나루_퀘스트_30개_기획안.md 4부]
- 이식: 메이플피아 4개 지역(아카데미, 포레, 디트, 비르)로 재배치하고 5/10/15 비율은 유지했다. 지역당 5종 이상, 이전 지역 재방문만 허용. [근거: claude_51a6955a-11f4-48d3-a150-c86238b397f9.txt]
- UI, 저장, 메타 진행: 해당 없음(문서 과제). 타격감 문서의 옵션(흔들림 0~100%, 섬광 약화)만 설정 항목으로 존재. [근거: 액션_플랫포머_타격감_개선안.md 8절]

5. 제작 과정 설계

- 순서: 요구 조사 → 초안(AI 대화) → 보완(수치 정수화/검증표) → 파생본 이식.
- 검증: 퀘스트는 시간/비율 점검, 타격감은 비교 테스트 표와 체크리스트.
- AI 분담: 초안/표 정리는 AI, 방향/요구 제시는 사용자. [근거: 액션_플랫포머_타격감_개선안.md 11절, claude_51a6955a-11f4-48d3-a150-c86238b397f9.txt]
- 인수인계: HANDOFF 기록 없음.

6. 세부기획서 목록

문서	정할 것
`03_세부기획서_과제별정리.md`	별나루 퀘스트/메이플피아 이식, 타격감 수치, 미열람 과제의 상태