1. 아이디어 정리

- 개요
    - 신규 메인 챕터 기획을 위해 사용할 수 있는 다양한 아이디어들을 내서 공유하고 그 중 좋다고 평가받은 것들을 취합하는 작업
- 과정
    - 아이디어 제시 문서 작성
    - 메인 챕터의 스토리라인, 액티비티, 캐릭터, 기믹 등 메인 스토리 기획과 관련된 아이디어면 어떤 것이든 좋으니 문서 내에 작성하고 다른 기획자들에게 전달할 수 있도록 정리함
    - 회의를 통해 실제 사용 가능한 아이디어 선별
    - 선택된 아이디어는 정리하여 문서 상단으로 올리고, 폐기된 아이디어는 레거시 처리해서 문서 아래쪽으로 내림
    - 메인 스토리 컨셉이 어느 정도 확정될 때까지 위 과정 반복하고 기본적인 컨셉이 확정되면 다음 단계로 넘어감
- 예시
    - 챕터 15 스테이지 아이디어
        - 챕터 15 최초 기획 시의 다양한 아이디어가 정리된 문서
        - 실제로 챕터 15 에 들어간 내용은 A.M.M.I 밖에 없음
    - 챕터 15 월드맵 아이디어
        - 챕터 15 의 월드맵에 관련된 아이디어가 정리된 문서
    - 2022/05/11 회의록
        - 초기 회의록
- 주의 사항
    - 아무리 신박하고 좋은 아이디어라도 구현 가능한지부터 확인해야 함

    - 이전 챕터의 컨셉들도 고려해서 유사한 것은 피하기
    - 가디언 테일즈 스토리 전체를 관통하는 플롯과 충돌하는 것이 있는지 확인
    - 폐기된 아이디어는 완전히 지우지 말고 Legacy 처리해서 남겨 놓기

2. 전체 스토리라인, 컨셉 구성

- 개요
    - 정리된 아이디어들을 바탕으로 메인 스토리의 전체적인 내용 흐름과 컨셉을 확정하는 단계
    - 메인 스토리의 틀을 잡는 기초 설계 개념
    - 타 파트(아트)와 기획안 공유 시작
- 과정
    - 전체 스토리라인, 컨셉 문서 작성
    - 선별된 아이디어 중에 추가로 논의가 필요한 것들은 따로 문서 추가
    - 메인 스토리의 주요 내용들을 요약하여 전체 스토리라인, 컨셉 문서 작성
        - 전체 스테이지 구성 (메인, 서브, 통로)
        - 각 스테이지 별 중요 컨셉과 스토리 요약
        - 챕터 전체에 통용되는 주요 기믹과 액티비티
    - 타 파트(특히 아트)에 전달 필요한 기획안 정리 후 공유
        - 타일셋, 월드맵 컨셉과 구조
        - 신규 등장 캐릭터
        - 컷씬
    - 회의를 통해 위에 적힌 주요 내용들 결정
    - 전체 스토리라인과 스테이지 구성이 확정될 때까지 위 과정 반복하고 메인 스토리의 큰 줄기가 확정되면 다음 단계로 넘어감
- 예시

- 챕터 15 스테이지 구성 초안
  - 챕터 15 최초 스테이지 구성 방향을 정리한 초안 문서
- 시즌 2 챕터 15 스토리 기획
  - 위 초안을 바탕으로 챕터 15 기획 시 전체 스토리와 각 스테이지 요약 내용이 정리된 문서
- 2022/05/18 회의록
  - 초기 회의록
- 2022/05/23 회의록
- 2022/05/26 회의록
- 2022/05/27 회의록
- 2022/05/30 회의록
  - 컷씬 정리와 신규 캐릭터 관련 회의록
- 2022/06/02 회의록
  - 스테이지 구성 완료 시점의 회의록
- 챕터 15 월드맵 기획서
  - 월드맵 기획서
- 시즌 2 챕터 15 중간보스 AMMI 기획
- 챕터 15 신규 기믹 - 자석
- 챕터 15 플라즈마 폭탄병 기획
  - 메인 스토리에서 사용할 신규 기믹 문서
- 15 챕터 오브젝트/타일셋 요청 문서
  - 타일셋 컨셉 문서
- 시즌 2 챕터 15 추가캐릭터
- 마신 능력 설정
- 마귀 캐릭터 설정 문서
  - 신규 캐릭터 문서
- 챕터 15 스테이지 1 - 컷신 기획

        - 컷씬 정리 문서
- 주의 사항
    - 메인 스테이지 위주로 작업 진행
    - 컷씬, 월드맵처럼 먼저 작업이 우선시되어 넘어가야 할 내용들부터 구체화 시작
    - 타 파트에 기획서 전달할 때는 내용을 잘 이해할 수 있도록 디테일한 설명 필수
    - 각 스테이지의 내용은 세부 내용 구체화하지 말고 큰 틀과 전체 줄거리, 가장 핵심이 되는 요소 위주로 작성할 것 (세부 작업하면 어차피 다 날아감)

3. 스테이지 별 작업자 배정 후 디테일 기획

- 개요
    - 메인 스토리를 각각의 세분화된 스테이지로 나눈 뒤, 스테이지에 작업자 배정하고 스테이지 세부 사항 기획(구체화)을 진행하는 단계
    - 완성된 기초 설계를 바탕으로 각 층 별로 진행하는 세부 설계 개념
    - 스테이지 외에도 월드맵이나 신규 기믹 같은 추가 기획 작업이 필요한 중요 기믹에도 작업자 배정해서 세부 사항 기획 시작
    - 2 단계까지는 전체가 함께 작업했다면 3 단계부터 개인적으로 업무 분담
    - 서브 스테이지와 메인 스테이지의 서브 이벤트 아이디어 정리 시작
- 과정
    - 각 스테이지와 중요 기믹 별로 작업자 배정해서 세부 내용 기획 시작
    - 전체 스토리라인 구체화, 스테이지 설명 기획서 작성 후 OK 사인 받음
    - 실제 타일맵 기획
        - Tiled 사용
            - https://www.mapeditor.org

        - Synology Drive 에 올라와 있는 이전 스테이지 타일맵 파일 참고
    - 타일맵과 스토리라인 함께 브리핑 후 OK 사인 받으면 다음으로 넘어감
    - 위 작업과 동시에 서브 스테이지 및 이벤트 아이디어도 정리해서 선택된 것들은 구체화 시작
- 예시
    - 15 챕터 스토리 싱크 문서
        - 여기서부터 개인 작업이 되기 때문에 스테이지 기획 중 기초 스토리라인이 붕괴될 우려가 있음, 해당 문제를 막기 위해 스토리의 전체 싱크를 맞추기 위해 작성된 문서
    - 챕터 15 - 스테이지 2
        - 챕터 15 스테이지 2 기획서
        - 초기에는 스테이지의 각 구간의 이벤트와 액티비티 요약본을 작성하고 점점 구체화하는 방식으로 기획안 강화
        - 해당 문서의 경우 작업자와 기획자가 일치하여 디테일한 대본이 생략되어 있으나 실제로 작업 시에는 작업자와 기획자가 다르므로 후술할 4 단계를 거쳐서 디테일한 대본 작성이 필요함
    - 챕터 15-스테이지 4 플롯 작성안 (레거시)
        - 챕터 15 스테이지 4 기획서 레거시 버전
        - 해당 기획서는 디테일 작업 진행하다가 문제 생겨서 폐기되었음
        - 기획서가 어떤 식으로 작성되는지 참고할 것
    - 챕터 15 파이몬/안드라스 컨셉
        - 디테일 작업 중에 캐릭터성 정리가 필요해 만들어진 문서
- 주의 사항
    - 스테이지 디테일 구현 작업을 진행하면서 위 단계에서 논의되었던 기초 스토리라인이나 설정에 변경이 생길 수가 있는데 반드시 파트장, 팀장 확인을 받고 진행 방향을 결정해야 함

    - 여기서부터 개인 작업이 되기 때문에 작업 속도에 편차가 커짐, 자신이 맡은 작업이 빨리 완료된 인원들은 다른 작업자 지원에 투입되거나 서브 스테이지, 이벤트 기획 진행

4. 대본 작성, 리소스 정리

- 개요
    - 스테이지 구현을 위해 작업자에게 전달할 대본을 작성하는 단계
    - 필요한 리소스들이 확정되어가는 상태이므로 추가할 리소스들을 문서에 정리하고 타 파트에 전달해야 함
    - 배너 작업
    - 서브 스테이지도 마찬가지로 3 -> 4 단계 진행
- 과정
    - 각 스테이지의 모든 내용을 포괄하고 있는 기획서에 대본 작성 시작
    - 대본은 퀘스트 클라이언트 작업자가 이해할 수 있도록 정확한 위치와 지시어를 넣어서 작성
    - 대본 완성되면 상위 기획자들에게 OK 사인 받음
    - 완성된 대본 작업자에게 전달
    - 스테이지에 사용되는 다양한 리소스들 (3d 오브젝트, 캐릭터, 이펙트, UI 등) 문서에 취합하고 타 파트에 전달
- 예시
    - 챕터 15 - 스테이지 3
        - 챕터 15 스테이지 3 의 대본이 작성된 기획서
        - 위 3 단계의 스테이지 2 기획서와 비교해서 대본이 어떻게 작성되었는지 비교 바람
    - 15 챕터 신규 아이템 요청 문서

    - 15 챕터 신규 이펙트 요청 문서
    - 15 챕터 신규 캐릭터 요청 문서
    - 크로셀 오퍼레이터 UI 요청
        - 다양한 리소스 요청 문서
    - [기획] 챕터 15 이벤트 배너 기획
        - 이펙트 배너 기획서
- 주의 사항
    - 대본 작성 시 정확한 값을 바탕으로 작성하여야 함
        - 올바른 예시 : 좌측으로 2 칸 걸어간 뒤, 0.5 초간 1 높이만큼 점프
        - 잘못된 예시 : 좌측으로 조금 걸어가서 높이 점프
    - 대본에는 타일맵 캡처본을 포함해서 어디에서 진행되는 이벤트인지 명시적으로 보여줄 것
    - 리소스 문서 타 파트에 전달하기 전에 반드시 상위 기획자에게 확인 받고 넘기기

5. 구현 확인, 피드백 반영

- 개요
    - 작업자가 실제로 구현한 스테이지를 확인하고, 상위 기획자들과 플레이스루를 진행한 뒤에 수정해야 할 피드백을 반영하여 폴리싱하는 단계
    - 대본을 여러 번 반복해서 수정하는 작업이 진행됨
    - 퀘스트 클라이언트와의 소통이 중요한 단계
- 과정
    - 대본 바탕으로 퀘스트 클라이언트 작업자에게 구현 요청

    - 작업자와 소통하면서 구현 완료
    - 완성된 결과물을 영상으로 촬영해 전달하거나 상위 기획자가 직접 플레이하는 방향으로 확인
    - 수정해야 할 사항(피드백)을 전달받고 대본 수정
    - 수정된 대본을 다시 퀘스트 클라이언트 작업자에게 전달, 이후 스테이지 완성될 때까지 계속 반복함
    - 최종적으로 스테이지 구현 완료되면 사운드 추가까지 하여 완전히 작업 종료
- 예시
    - 챕터 15 스테이지 1 플레이스루 피드백
    - 메인 2,3,4 스테이지 플레이스루 피드백
        - 플레이스루 진행 후 받은 피드백을 정리한 문서
- 주의 사항
    - 구현 결과물의 퀄리티를 위해 작업자와 긴밀하게 소통하여야 함, 애매하거나 문제가 되는 부분의 경우 즉각적으로 수정 조치
    - 피드백 내용을 이해하지 못했으면 반드시 상위 기획자에게 질문하여 확인해야 함
    - 피드백이 추상적인 경우, 상위 기획자에게 변경안을 전달하여 확인 받은 이후에 구현 요청하는 방향이 좋음 (경우에 따라 불가능할 수 있음)
    - 리소스 작업이 늦어지는 경우가 많으므로 리소스 작업 상태를 기획자 본인이 인지하고 있어야 하며, 플레이스루 진행 시 어느 리소스가 없고, 언제 완성되어 적용될 것인지 전달해야 함