탈출 성 세부 기획서 / 보드, 레벨, 난이도

5개 층 보드 / 칸 타입 가중치 / 이벤트 풀 / 열쇠 경로 / 난이도 곡선
/ 작성 기준 2026-06-07 / Ver 1.0 (원본 통합) / 작성 박도원 / 최초 작성 박도원

현황

착수 시점의 현황

턴 엔진/칸 생성/이벤트 4표는 구현돼 있고, escape 스테이지의 칸/풀 데이터는 일부만 채워짐

있는 것

- **생성 규칙** region별 칸 타입 가중치 추첨 구조 (근거: 메인 기획서)
- **이벤트 풀 일부** 함정, 회복, 이동 이벤트와 로봇 문구 초안

없는 것

- **열쇠 경로** 열쇠 지급 이벤트가 어느 풀에도 연결되지 않음
- **난이도 곡선** 층이 오를수록 위험해지는 기준이 없음

목표

이 문서의 목표

열쇠 3개를 모아 문을 열면 승리하는 클리어 가능한 한 판과, 층이 오를수록 위험해지는 곡선 제작

- **5층** 층 구성(1f~5f)
- **20판** 시드별 열쇠 3개 확보 가능 검사
- **8~12턴** 추적자 등장 후 평균 생존 목표 [제안값]

의도: 엔진 시연용 첫 시나리오를 끝까지 플레이 가능하게 함

근거: 메인 기획서의 '열쇠 3개 탈출 한 판' 목표를 레벨로 구체화

핵심 요소

핵심 요소 4

- **보드 구조** 시작 t_00, 목표 t_24, 고리/분기형 길 (의도: 갈림길과 돌아가기 제작 / 근거: 칸 약 49개, 간선 약 56개(실측))
- **칸 타입 가중치** 층마다 칸 타입 확률을 다르게 줌 (의도: 층별 분위기와 위험 차이 / 근거: generation 표)
- **이벤트 풀** 함정, 회복, 이동, 스토리 풀 구성 (의도: 운이 갈리는 칸 어휘 / 근거: 로봇 직장인 풍자 문구)

- **열쇠 경로** 열쇠 지급을 칸 풀/고정 칸에 연결 (의도: 수집 목표 보장 / 근거: 문 조건이 열쇠 3개)

칸 타입 구성

층별 칸 타입 가중치

타입	기본 가중치	확률	이벤트
default	45	약 47%	없음(휴식 칸)
trap	15	약 16%	피해 1, 1, 2, 3의 4단계
random	25	약 26%	회복, 스토리, 이동 풀 균등
move	10	약 11%	이동 6종만 추첨
상층 조정안	5층 trap 25, default 25	[제안값]	층별 난이도 곡선용

원본 타일

타일 구성 (원본 컨셉 기획서 Ver01)

기획 의도: 매 판 바뀌는 타일로 변칙 플레이, 매판 새로운 전략

타일	효과
열쇠 타일	열쇠 조각 순서대로 총 3개 등장
랜덤 이벤트 타일	전체 이벤트 중 랜덤 발생
몬스터 타일	몬스터 조우 피해, 7:3 확률로 몬스터 또는 회복 이벤트
스토리 타일	스토리 시청 개수별 엔딩 분기
랜덤성 이동 타일	밟은 칸 기준 −3~+3 순간이동

칸 타입 구성

칸 이벤트 추첨 순서

1. **칸 타입 결정** 고정 칸은 유지, 나머지는 가중치 추첨
2. **풀 선택** tile_events에서 타입별 풀 조회
3. **조건 확인** cond_group을 만족하는 행만 후보
4. **이벤트 실행** weight 비율로 한 행 추첨

이벤트 풀

이벤트 풀 구성

풀	구성	수치
함정	유모, 비서, 짐꾼, 수확기 로봇 4단계	HP -1 / -1 / -2 / -3
회복	치유 기계 2종	HP +1 / +2
이동	컨베이어 벨트 6종	-1, -2, -3 / +1, +2, +3칸
아이템	붕대, 실드, EMP, 열쇠 지급 4종	열쇠는 최대 3개
스토리	서사 칸용 4개 + 예비 2개	본문은 세부 6에서 작성

열쇠 경로

열쇠 경로 설계

해결할 문제

- **지급 이벤트 미연결** 열쇠 지급 이벤트가 어느 풀에도 없어 3개를 얻을 길이 없음
- **이중 정의** 열쇠가 스탯과 아이템으로 중복되어 있음
- **문 효과** 열쇠를 소모하지 않고 승리로 이어지지 않음

목표 설계

- **층당 1개 + 고정 칸** 랜덤 풀만으로 3개가 안 모이는 경우를 방지
- **아이템으로 통일** it_key 하나만 쓰고 스탯 정의는 정리
- **소모 후 승리** 문 효과가 열쇠 3개를 소모하고 승리 엔딩으로 이어짐

난이도

층별 난이도 곡선

층	위험 요소	완화 요소	비고
1f	함정 확률 낮음	회복 칸 비중 높음	조작 익히는 층
2~3f	추적자 접근, 이동 후퇴 칸	열쇠 1개씩 배치	열쇠 경로 확인 층
4f	함정 3~4단계 비중 상승	실드/EMP 지급 확대	[제안값]
5f	trap 25, default 25	열쇠 문 직전 회복 칸	[제안값]

리스크

리스크와 대응

리스크	대응
붕괴 타일 피해가 value 3과 효과 HP 2로 어긋남	하나로 통일하는 데이터 모순 정리를 첫 작업으로 둘 예정
이동 이벤트의 절반이 후퇴라 진행이 정체	층이 오를수록 후퇴 비중을 줄이는 안을 적용 예정
주사위 d100 같은 테스트 설정이 25칸 보드에 남음	d6 또는 2d6을 기본값으로 복구 예정

작업 계획

필요한 작업

- **레벨 작업**
  - **데이터 모순 정리** 기준선 확보
    - **붕괴 2/3 통일**
    - **열쇠 이중 정의**
    - **d100 복구**
  - **열쇠/층별 조정** 클리어 가능성
    - **열쇠 경로 연결**
    - **층별 가중치**
  - **이벤트 풀 작성** 본문과 수치
    - **풀별 weight**
    - **예비 이벤트 채움**

완수 방안

1. **모순 정리** 정리 후 data:validate 재검증 (의도: 기준선 / 근거: 구조 검증은 통과해도 의미 모순이 남음 / 도구: validate.mjs)
2. **열쇠 연결** tile_events 행 추가와 고정 칸 병행 (의도: 클리어 가능 / 근거: 랜덤 풀만으로는 부족 / 도구: CSV / 엑셀)
3. **가중치 조정** 층별 가중치를 곡선에 맞춤 (의도: 위험 상승 곡선 / 근거: 5층 조정안 / 도구: generation.csv)
4. **20판 시험** 시드별로 열쇠 3개 확보 가능 확인 (의도: 클리어 보장 / 근거: 목표 지표 20판 / 도구: dev 서버 / ?debug)

업데이트 로그

작성일	작성자	작성 내용	비고
2026-06-08	무작위총력전 팀	원본 타일 설계	이벤트 타일 5종, 몬스터 확률 (출처: 원본 컨셉 기획서)
2026-06-08	박도원	칸/이벤트 풀 초안	함정, 회복, 이동 풀과 층별 가중치 작성 (출처: 정리본)

2026-06-10	박도원	v2 데이터 개편	콘텐츠 표를 v2로 개편(0a09b8e) (출처: 정리본)
2026-06-11	박도원	데이터 모순 점검	붕괴 피해/열쇠 정의/주사위 설정 목록화 (출처: 정리본)
2026-06-12	박도원	이벤트/칸 풀 정리	풀과 층별 구성 확인, 열쇠 경로는 미연결 (출처: 정리본)
2026-11-25	박도원	원본, 정리본 통합	원본 기획서 내용 편입, 문체 정리