전투, 성장, 경제 세부 기획서

HIGH NUM

20261125

작성 박도원

목차

개요 - 2P

1. 목차
2. 로그
3. 문서 계층

현황 - 5P

1. 메인 확정 시점의 상황

목표 - 6P

1. 전투 규칙의 확정 기준

핵심 요소 - 7P

1. 핵심 요소 4가지

전투 규칙 - 8P

1. 턴 상태 전이
2. 상한 구조

수치 - 10P

1. 밸런스 상수

경제 - 11P

1. 상점 가격과 확률
2. 골드 순환
3. 칩 경험과 저장 규칙

작업 계획 - 14P

1. 리스크와 대응
2. 필요한 작업
3. 완수 방안

개요 – 로그

순번	작성일	작성자	작성 내용	비고
1	2026-08-04	박도원	Ver 1.0 작성	정산 순서와 표 구조 정리 (출처: 정리본)
2	2026-08-05	박도원	시작 재화 요청	시작 골드를 0에서 50으로 변경 (출처: 정리본)
3	2026-08-11	박도원	드로우 규칙 변경	홀스터를 다 채울 때까지 보충 (출처: 정리본)
4	2026-08-12	박도원	계산 공개 템포 확정	굴림, 공개, 발사 3단계로 분리 (출처: 정리본)
5	2026-08-13	박도원	저장/성장 반영	턴 시작 판 저장과 막마다 성장 도입 (출처: 정리본)
6	2026-08-19	박도원	시작 체력/난이도	시작 HP 100, 난이도 3종 적용 (출처: 정리본)
7	2026-08-21	박도원	시트 반영	newMobBal/newchips 값을 표에 반영 (출처: 정리본)
8	2026-08-24	박도원	전탄 장전 버튼	비어 있는 칸을 기대값 순으로 채움 (출처: 정리본)
9	2026-11-25	박도원	원본, 정리본 통합	원본 UI/UX 설계서, 추가 연출 기획서 대조, 문체 정리

개요 – 문서 계층



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

현황 – 메인 확정 시점의 상황

있는 것

정산식, 다이스 6종, 홀스터/장전 범위, 팀 시트

근거 메인 기획서 Ver 1.0

없는 것

코드 표, 상한 곡선 수치, id 체계, 저장 규칙

제약

시트가 계속 바뀌어 코드와 진단을 함께 고쳐야 함

근거 팀 시트가 회의마다 갱신됨

목표 – 전투 규칙의 확정 기준

같은 입력이면 같은 최종값이 나오고, 어느 단계에서 저장해도 그 턴의 세팅 단계에서 재개되는 규칙을 확정함.

10 → 17

홀스터 상한 범위

7 → 14

장전 상한 범위

유물 55 / 칩 20

표로 입력할 총량

의도 연출/UI가 얹힐 규칙 바닥을 흔들리지 않게 함.

근거 정산 로그 합이 최종 피해와 같아야 공개 연출과 내역 창이 같은 데이터를 씀.

핵심 요소 – 핵심 요소 4가지

상태 머신

세팅→굴림→계산 공개→발사→반격 순으로 전이함

의도 눈을 보고 고르는 시간과 계산 공개 시간을 분리함

근거 옛 흐름은 계산이 한꺼번에 떠서 읽히지 않음

정산 로그

결과를 한 줄씩 남겨 연출과 내역 창이 공유함

의도 '왜 이 값인지'가 보이게 함

근거 정산이 두 곳이면 값이 어긋남

상한/성장

시작치 + 성장 5 + 유물 2를 최대치로 둠

의도 곱연산 곡선을 감당할 자원을 늘려 줌

근거 정예/막 전환마다 +1이면 한 판에 최대 5번

표 데이터

다이스, 유물, 칩, 효과, 조건을 id 대역별 표로 둠

의도 시트와 코드를 id로 1:1 연결함

근거 수치가 흩어지면 조용히 어긋남

전투 규칙 – 턴 상태 전이

1

세팅

장전/해제, 칩 올리기, 전부 장전

2

굴림

약 0.85초, 굴림 직후 칩이 눈을 손질

3

계산 공개

약 1.9초, 화면을 누르면 건너뜀

4

발사

Bang 시점에 격발 문구와 화염

5

반격

적 공격 후 재세팅 또는 승패

전투 규칙 – 상한 구조

장전 상한 3종

홀스터 10 → 17

손에 들 수 있는 주사위

- 시작 10
- 성장 +1 × 5
- 유물 +2

장전 7 → 14

한 번에 쏘는 주사위

- 시작 7
- 성장 +1 × 5
- 유물 +2

드로우 4 ~ 7

쏜 만큼만 덱에서 보충

- 홀스터 충족까지
- 덱 잔량이 압박

수치 – 밸런스 상수

항목	값	이유
시작 체력 / 골드 / 칩 상한	100 / 100 / 5	초반 압박과 선택 여지를 맞춤
홀스터 / 장전 / 드로우 상한	10~17 / 7~14 / 4~7	상한 곡선의 시작과 끝
회복 (휴식, 이벤트, 막 클리어/전환)	20 / 5 / 12 / 10	전투 사이 리듬 조정
드로우 규칙	홀스터를 채울 때까지 보충	쏜 만큼만 덱에서 보충해 덱 잔량이 압박이 됨
베팅 다이스 보상	골드 +20	선택이 곧 보상 결정이 됨

경제 – 상점 가격과 확률

항목	값	이유
칩 가격 (일반, 희귀, 전설)	100 / 150 / 200	등급별 골드 압박
유물 가격 (일반, 희귀, 전설)	200 / 300 / 400	유물은 장기 빌드라 칩의 2배
상점 막 배수	1.0 / 1.2 / 1.5	후반일수록 비싸게 함
상점 등급 확률	55% / 30% / 15%	전설은 드물게 만나게 함
카테고리당 진열	3칸	선택 범위를 좁게 유지함

경제 – 골드 순환


1
전투 보상
보상 골드와 보상 다이스를 얻음
2
단일 창구
RunState.GainGold 한 곳에서만 증감
3
난이도 배수
창구에서 난이도 배수를 얹음
4
상점 지출
유물/칩을 가격표대로 구매
5
회복 선택
휴식/이벤트로 체력을 채움

경제 – 칩 경험과 저장 규칙

칩 사용

누르면 사용, 돌아가기, 버리기를 묻고 W자로 5칸 배치

의도 보험을 쓰는 순간을 선택으로 만듦

id로 저장

유물/칩은 id로 기록하고 불러올 때 복제함

근거 코드값은 세이브에 적힘

턴 시작 판

전투 도중 저장은 턴 시작 판을 기록함

의도 절반 끝난 턴을 적지 않음

작업 계획 – 리스크와 대응

⚠ 연출 중 저장하면 반격이 사라진 판이 될 수 있음	→ 🛡 StableSnapshot으로 턴 시작 판을 저장함
⚠ 상한을 깎는 칩이 이어 하기 때 되살아날 수 있음	→ 🛡 올려둔 주사위는 건드리지 않고 상한을 따로 검사함
⚠ 특수 다이스 무효 기믹이 덱 정산을 흩뜨릴 수 있음	→ 🛡 종류만 바꾸고 원래 코드를 기억해 되돌림

작업 계획 – 필요한 작업

1

상태 머신

CombatDirector/CombatState

2

정산/표

EffectTable, CondTable, DiceDef

3

유물/칩 입력

id 대역 진단 포함

4

저장/진단

스냅샷과 자동 플레이 대조

작업 계획 – 완수 방안

1

정산식/다이스 표 확정

코드값 숫자는 고정하고 이름/능력만 교체함

C# / DiceDef

의도 세이브 호환을 지킴

근거 코드값은 세이브에 적힘

2

유물/칩 표 입력

시트 갱신 후 id 겹침 진단을 돌림

xlsx / 진단 메뉴

3

상한/성장 연결

성장 5번 + 상한 유물 2개가 최대치에 들게 검토함

BalanceTable

4

자동 플레이 대조

층별 기준 피해와 실제 값을 비교함

RefDmg 표

의도 완료 기준: 같은 입력이면 같은 최종값