하이넘 세부 기획서 / 전투, 성장, 경제

전투 규칙 / 유물/칩 / 수치와 경제
낫휴먼 팀 프로젝트 / 작성 기준 2026-08-04 / Ver 1.0 (원본 통합) / 작성 박도원 / 최초 작성 박도원

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

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

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

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

리스크	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

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

완수 방안

1. **정산식/다이스 표 확정** 코드값 숫자는 고정하고 이름/능력만 교체함 (의도: 세이브 호환을 지킴 / 근거: 코드값은 세이브에 적힘 / 도구: C# / DiceDef)
2. **유물/칩 표 입력** 시트 갱신 후 id 겹침 진단을 돌림 (도구: xlsx / 진단 메뉴)
3. **상한/성장 연결** 성장 5번 + 상한 유물 2개가 최대치에 들게 검토함 (도구: BalanceTable)
4. **자동 플레이 대조** 층별 기준 피해와 실제 값을 비교함 (의도: 완료 기준: 같은 입력이면 같은 최종값 / 도구: RefDmg 표)

업데이트 로그

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