레벨, 적, 진행 세부 기획서

HIGH NUM

20261125

작성 박도원

목차

개요 - 2P

1. 목차
2. 로그
3. 문서 계층

현황 - 5P

1. 첫 빌드 시점의 상황

목표 - 6P

1. 층/적 구조의 확정 기준

핵심 요소 - 7P

1. 핵심 요소 4가지

레벨 디자인 - 8P

1. 지도 생성 규칙

적과 보스 - 9P

1. 적 수치표 (체력 / 공격력)
2. 정예 6종 기믹
3. 보스/최종 보스 기믹

허들/난이도 - 12P

1. 난이도 3종

유저 생애 - 13P

1. 한 판의 생애

스토리/이벤트 - 14P

1. 이벤트와 문안

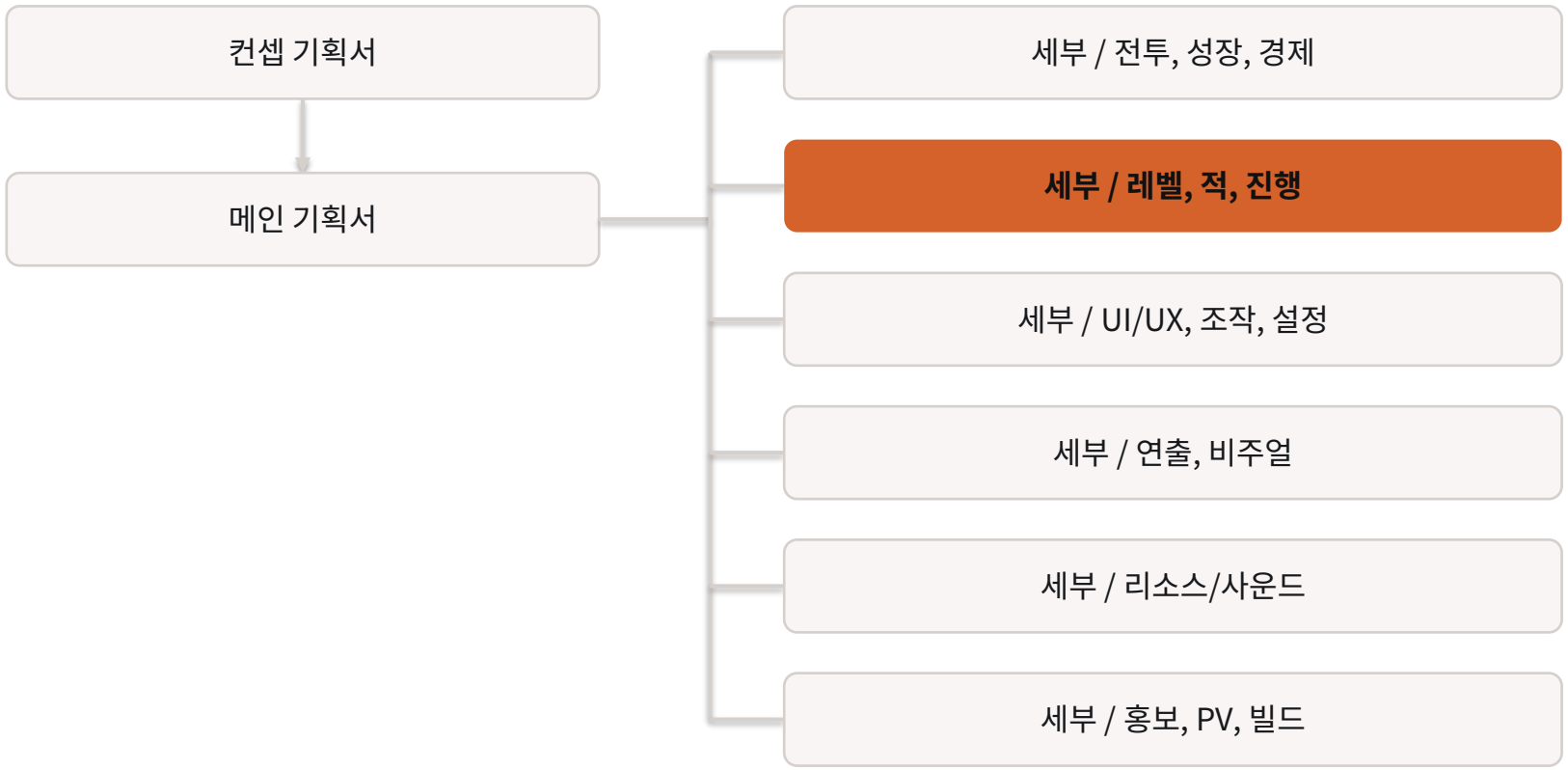
작업 계획 - 15P

1. 리스크와 대응
2. 필요한 작업
3. 완수 방안

개요 – 로그

순번	작성일	작성자	작성 내용	비고
1	2026-08-16	박도원	Ver 1.0 작성	지도, 몹, 기믹 설계안 정리 (출처: 정리본)
2	2026-08-17	박도원	몬스터-등급 리소스 연결	몹 그림 키와 등급을 연결 (출처: 정리본)
3	2026-08-19	박도원	지도/난이도 개편	노드 그래프, 난이도 3종, 엘리트 5층 적용 (출처: 정리본)
4	2026-08-21	박도원	몹 수치표 반영	newMobBal.xlsx 값을 표에 반영 (출처: 정리본)
5	2026-08-23	박도원	보스 인트로	이름 카드 중 단축키 격발을 차단 (출처: 정리본)
6	2026-08-26	박도원	기믹 변경	채무불이행/고름에 뒤덮인 존엄 규칙 확정 (출처: 정리본)
7	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 – 첫 빌드 시점의 상황

있는 것

전투 코어, 격자 지도, 유물/칩, 적 일러스트, 첫 빌드

근거 08-14 HighNumBuild

없는 것

노드 지도, 몹 수치표, 난이도 3종, 기믹 확정본

제약

격자 지도는 옆 열로 건너뛰어 선택 무게가 약함

근거 첫 빌드 플레이 인상

목표 – 층/적 구조의 확정 기준

어느 시드에서도 5층 정예/10층 휴식/11층 보스가 존재하고, 표의 체력/공격력이 전 층에 적용되며 보스가 기믹을 발동함.

34층

3막 구성

기믹 10종

정예 6 / 보스 3 / 최종 1

21 → 66,666,666

적 체력 범위

의도 매 판 다른 길과 보상으로 반복 플레이 동기를 줌.

근거 고정층이 난이도 곡선을 통제하고 길 선택이 변주를 만듦.

핵심 요소 – 핵심 요소 4가지

노드 그래프 지도

경로 4개/열 5개, 교차 금지, 고정층 1, 5, 10, 11

의도 고른 칸이 다음 칸을 정하게 함

근거 Slay the Spire의 지도 구조

표로 정하는 수치

막/슬롯별 체력/공격력 표를 그대로 씀

의도 기획 시트와 어긋나지 않게 함

근거 곡선 계산은 시트 값과 달라질 수 있음

빌드를 묻는 기믹

정예 6/보스 3/최종 보스 1이 규칙 하나씩 가짐

의도 한 가지 빌드로 끝까지 못 가게 함

근거 빌드 장르의 후반 단조로움 방지

시작방/보상 리듬

유물 2택과 난이도 3택으로 막을 열고 사이에 회복함

의도 빌드 방향과 위험 수준을 플레이어가 정하게 함

근거 막 전환을 성장 보상 지점으로 씀

레벨 디자인 – 지도 생성 규칙

1

노드 그래프

경로 4개를 1층에서 위로 걸어 올림, 열은 5개

2

교차 금지

한 걸음은 같은 열, 왼쪽, 오른쪽 중 하나

3

고정층

1 전투 / 5 정예 / 10 휴식 / 11 보스

4

표지판 쏘기

3D 표지판을 총으로 쏴 선택 확정

적과 보스 – 적 수치표 (체력 / 공격력)

막	정예 전	정예	정예 후	보스
1막	70 / 5	690 / 8	550 / 6	4,100 / 10
2막	5,000 / 8	16,800 / 12	11,900 / 10	70,470 / 15
3막	51,200 / 10	505,000 / 15	379,000 / 12	1,004,040 / 18
최종 보스	-	-	-	66,666,666 / 21

적과 보스 – 정예 6종 기믹

막	이름	규칙	의도
1	전염성 광견병	매 턴 적 공격력 +2	질질 끌수록 아파짐
1	한 푼의 목숨 값	공격마다 골드 -50, 3턴 내 처치 시 반환	빠른 처치를 지갑으로 압박
2	세 번 보면 죽는 그림	장전 수가 3의 배수가 아니면 피해 -33%	전부 장전을 끊고 수를 세게 함
2	돼지 목에 진주 목걸이	특수 다이스를 쓴 턴 체력 -15	몰아 쓰는 빌드에 세금
3	채무불이행	매 턴 유물 5개 비활성	유물 의존 판을 흔듦
3	네 탄생을 죽음으로 축복하리라	칩 미사용 시 피해 -25%, 사용 시 칩당 체력 -10	칩을 쓸지 저울질

적과 보스 – 보스/최종 보스 기믹

도망갈 수 없는 하루

1막 보스, 특수 다이스의 효과를 무효로 만듦

가족, 친구, 이웃...

2막 보스, 특수 다이스를 쓰지 않으면 공격 ×1.5

고름에 뒤덮인 존엄

3막 보스, 특수 다이스 개수에 비례한 실드를 둠

늑대와 개의 시간

최종 보스, 매 턴 보스 기믹 하나를 무작위로 흉내 냄

의도 쌓은 빌드의 마지막 시험으로 둠

허들/난이도 – 난이도 3종

이름	적 보정	보상 보정	이유
느긋한 길	공격력 -3 / 체력 -10%	획득 다이스 +30%	입문자가 규칙을 익힐 여지를 줌
여느 날의 길	보정 없음	획득 골드 +10%	기준 난이도로 둠
메마른 길	공격력 +3 / 체력 +30%	특수 다이스/전설 유물 확률 +5%	위험을 감수하면 보상이 큼
최종 보스	난이도 보정 제외	-	어떤 길로 와도 같은 벽으로 세움

유저 생애 – 한 판의 생애

1

타이틀

시작 / 이어하기 / 옵션 / 언어

2

튜토리얼

처음 한 번 7장 이미지로 규칙 안내

3

막 시작방

유물 2택 → 난이도 3택

4

층 진행

전투, 상점, 이벤트, 휴식 반복

5

결산

클리어/사망 시 기록 창과 도장

스토리/이벤트 – 이벤트와 문안

이벤트 14종

보물 45%/함정 25%/회복 30%, 눈 4 이상이면 회피

의도 전투 밖에서 위험과 보상을 고르게 함

서부극 문안

짧고 명령형, 음성 대사 없이 자막으로 전달함

근거 GAME_DESIGN 문안 음성 규칙

기믹 이름

이름 자체가 이야기가 되게 시적인 문장으로 지음

의도 플레이어가 이름만으로 기믹을 기억하게 함

작업 계획 – 리스크와 대응

⚠ 층 번호 row와 AbsFloor를 섞으면 조용히 어긋날 수 있음	→ 🛡 변환 함수만 쓰고 층 값은 절대 층으로 통일함
⚠ 시트 구간 체력과 몹 표 값이 달라 혼선이 생길 수 있음	→ 🛡 몹 표를 현행으로 정하고 시트값은 참고용으로 남김
⚠ 체력을 깎는 기믹이 플레이어를 즉사시킬 수 있음	→ 🛡 정산 뒤 살릴 수단(노잣돈/불사 칩)을 별도로 둠
⚠ 4막 구상이 3막 구현과 충돌할 수 있음	→ 🛡 3막 34층으로 고정하고 4막은 보류함

작업 계획 – 필요한 작업

1

지도 생성

StageMap 상수와 고정층

2

몹 표/난이도

MobStatTable과 3종 보정

3

기믹 10종

Gimmick 표와 의도 문장

4

보상/이벤트

상수, 삽화, 시작방 명단

작업 계획 – 완수 방안

1

시트에서 표로

newMobBal 값을 표로 옮기고 난이도는 막 시작방에서 고름

xlsx / C#

의도 길 구성에 손대지 않고 수치에만 얹음

근거 난이도가 지도를 바꾸면 검증이 두 배

2

지도 규칙 교체

격자를 노드 그래프로 바꾸고 열을 3에서 5로 늘림

StageMap

근거 옆 열 건너뛰기를 막기 위함

3

기믹을 몹에 묶기

층/등급 추첨 대신 몹이 자기 기믹을 들고 나옴

Gimmick

의도 이어 하기에도 같은 기믹이 돌아옴

4

층별 플레이 대조

RefDmg와 비교하고 진단 메뉴를 통과시킴

에디터 진단

의도 완료 기준: 어느 시드에서도 고정층 존재