하이넘 세부 기획서 / 레벨, 적, 진행

지도 / 적과 기믹 / 난이도 / 한 판의 생애
낫휴먼 팀 프로젝트 / 작성 기준 2026-08-16 / Ver 1.0 (원본 통합) / 작성 박도원 / 최초 작성 박도원

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

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

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

리스크	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

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

완수 방안

1. **시트에서 표로** newMobBal 값을 표로 옮기고 난이도는 막 시작방에서 고름 (의도: 길 구성에 손대지 않고 수치에만 얹음 / 근거: 난이도가 지도를 바꾸면 검증이 두 배 / 도구: xlsx / C#)
2. **지도 규칙 교체** 격자를 노드 그래프로 바꾸고 열을 3에서 5로 늘림 (근거: 옆 열 건너뛰기를 막기 위함 / 도구: StageMap)
3. **기믹을 몹에 묶기** 층/등급 추첨 대신 몹이 자기 기믹을 들고 나옴 (의도: 이어 하기에도 같은 기믹이 돌아옴 / 도구: Gimmick)
4. **층별 플레이 대조** RefDmg와 비교하고 진단 메뉴를 통과시킴 (의도: 완료 기준: 어느 시드에서도 고정층 존재 / 도구: 에디터 진단)

업데이트 로그

작성일	작성자	작성 내용	비고
2026-08-16	박도원	Ver 1.0 작성	지도, 몹, 기믹 설계안 정리 (출처: 정리본)
2026-08-17	박도원	몬스터-등급 리소스 연결	몹 그림 키와 등급을 연결 (출처: 정리본)
2026-08-19	박도원	지도/난이도 개편	노드 그래프, 난이도 3종, 엘리트 5층 적용 (출처: 정리본)
2026-08-21	박도원	몹 수치표 반영	newMobBal.xlsx 값을 표에 반영 (출처: 정리본)
2026-08-23	박도원	보스 인트로	이름 카드 중 단축키 격발을 차단 (출처: 정리본)
2026-08-26	박도원	기믹 변경	채무불이행/고름에 뒤덮인 존엄 규칙 확정 (출처: 정리본)
2026-11-25	박도원	원본, 정리본 통합	원본 UI/UX 설계서, 추가 연출 기획서 대조, 문체 정리