뒤로가는 RPG

JAMAIS VU

세부 기획서 / 데이터, 성장, 경제

20261025 / 박도원



목차

개요 – 2P

1. 목차
2. 로그
3. 문서 계층

설계 전제 – 5P

1. 파트 착수 조건
2. 파트 목표

핵심 기준 – 7P

1. 설계 원칙

데이터 계약 – 8P

1. 콘텐츠 의존 관계

성장/밸런스 – 9P

1. 성장과 호감도
2. 판정 경계값

재화/보상 – 11P

1. 획득과 소비 순환
2. 경제 거래의 규칙

제작 계획 – 13P

1. 필요 작업
2. 완료 게이트

개요 – 로그

순번	작성일	작성자	작성 내용	비고
1	2026-10-04	박도원	현행 데이터 분리안	장별 생성과 수치 결정표를 준비함
2	2026-10-07	박도원	1부 성장/보상 명세	대기 경험치와 상태 검증을 보강함
3	2026-10-25	박도원	무결성 기준 보강	참조 전수 검사를 납품 기준에 반영함
4				
5				
6				

개요 – 문서 계층



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

설계 전제 – 파트 착수 조건

상위 입력

격자 전투 규칙과 장 단위 인계를 계승함

의도 메인의 결정과 해당 파트의 공백을 구분함

근거 DataSchema.md, 역설계 데이터와수치 §2

제작 공백

성장, 보상, 호감도 테이블을 현행 구조로 맞춤

의도 메인의 결정과 해당 파트의 공백을 구분함

근거 DataSchema.md, 역설계 데이터와수치 §2

판본 충돌

원안 전직/힘민지와 역행 배율을 분리해야 함

의도 메인의 결정과 해당 파트의 공백을 구분함

근거 DataSchema.md, 역설계 데이터와수치 §2

설계 전제 – 파트 목표



준비와 성장의 효과를 예측 가능하게 만들고 참조 오류를 제거해야 함

0건
참조 오류

50%
준비 파티 시뮬 승률 하한

4단계
호감도 표시

의도 상위 기획의 약속을 검수 가능한 기준으로 고정함

근거 DataSchema.md, 역설계 데이터와수치 §2

핵심 기준 – 설계 원칙

표 단위

표와 장별 파일의 책임을 분리함

의도 상위 목표를 해당 파트의 제작 규칙으로 바꿈

근거 DataSchema.md, 역설계 데이터와수치 §2

결정적 성장

같은 레벨과 장비의 스탯을 같게 함

의도 상위 목표를 해당 파트의 제작 규칙으로 바꿈

근거 DataSchema.md, 역설계 데이터와수치 §2

보상 일관성

완료 보상은 한 번만 지급함

의도 상위 목표를 해당 파트의 제작 규칙으로 바꿈

근거 DataSchema.md, 역설계 데이터와수치 §2

데이터 계약 – 콘텐츠 의존 관계



성장/밸런스 – 성장과 호감도

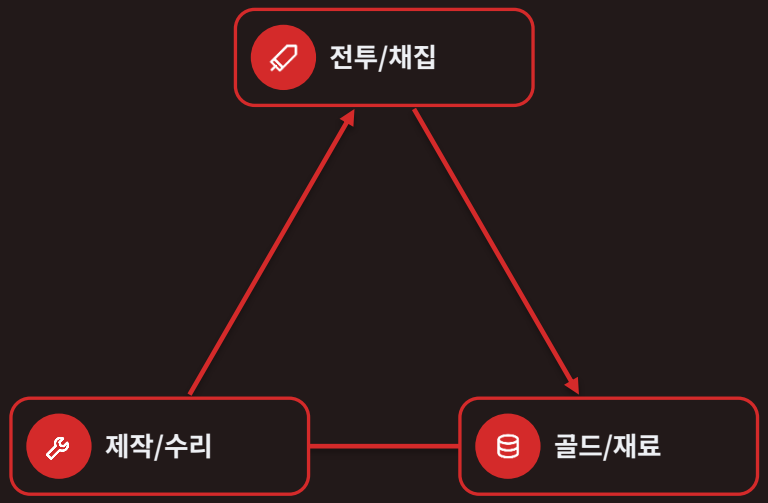
구분	규칙	검증
스탯	기본값+레벨 성장+장비+버프	같은 입력에서 동일 스탯이어야 함
레벨	1~99 / 장별 levelCap	상한 도달 뒤 초과 성장을 막음
경험치	등급 기본값×적 레벨/내 레벨	대기 동료 50%를 비교함
호감도	0~2 낯섦 / 3~5 친근 / 6~8 신뢰 / 9~10 유대	2→3, 5→6, 8→9 경계를 검사함
시작값	실비/아이리스 3, 헤르타 5, 리엔 4, 파이퍼 2	나머지 5명은 0으로 시작함

성장/밸런스 – 판정 경계값

항목	기준	예시 검수
회피 r=EVA/HIT	r≤0.1:0% / r=1:20% / r≥10:100%	중간은 GDD 로그 곡선을 사용함
방어	100/(100+유효 방어)	방어 0, 100, 300에서 1, 0.5, 0.25임
피해	최소 1 / 전이 상한 70%	0 이하 피해와 과도한 전이를 차단함
추가 행동	1.5배/2.5배 경계	임계 직전, 일치, 직후를 비교함
미결 기본안	가드 +30% / 내구 전투당 -1	첫 시뮬 후 결정표로 확정해야 함

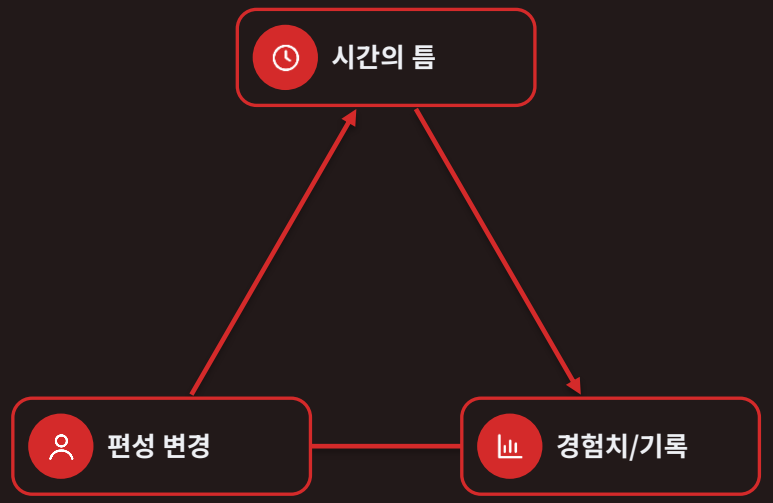
재화/보상 – 획득과 소비 순환

장비 준비



준비 비용은 장별 시뮬로 조정할 예정임

성장 보완



재방문 ×1.5는 구 역행안이므로 자동 계승하지 않음

재화/보상 – 경제 거래의 규칙

상황	상태 변경	실패/예외
구매/제작	비용 검사 후 차감과 획득을 함께 처리함	부족 시 상태를 변경하지 않음
장비	무기, 방어구, 장신구 2칸을 검사함	레벨, 전용, 적성 불일치 시 거절함
내구도 기본안	0이면 장비 스탯 50% / 골드 수리임	전투당 감소량은 미결 결정표로 관리함
무게 초과	필드 감속/전투 MOV -1을 적용함	캠프 창고에서 정리하게 함
퀘스트 보상	완료 플래그와 지급 기록을 함께 저장함	로드 후 완료 대화로 중복 지급하지 않음

제작 계획 – 필요 작업

1

결정표

확정, 기본안, 폐기 수치를 구분함

2

생성기

스키마와 장별 출력을 맞춤

3

검증기

ID, 가격, 조건을 검사함

4

시뮬

레벨/편성별 결과를 측정함

제작 계획 – 완료 게이트

1

참조

없는 ID와 중복을 전수 검사함

2

경계

호감도, 피해, 추가기회를 비교함

3

경제

부족, 완료, 재로드 거래를 재현함

4

인계

기준 시드와 결과표를 보존함