뒤로가는 RPG

JAMAIS VU

세부 기획서 / 전투 콘텐츠, 레벨, 난이도

20261024 / 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

레벨 설계 – 8P

1. 탈출 경로의 비용
2. 필드 배치 계약

보스 설계 – 10P

1. 늪의 덩어리 기믹

전투 콘텐츠 – 11P

1. 특수 목표와 예외

난이도 검수 – 12P

1. 허들과 관측 지표

제작 계획 – 13P

1. 필요 작업
2. 완료 게이트

개요 – 로그

순번	작성일	작성자	작성 내용	비고
1	2026-10-07	박도원	탈출 전투 설계	정면/우회의 비용 차이를 반영함
2	2026-10-10	박도원	필드 확대 시범안	1장 탐험 규모와 검증 범위를 정함
3	2026-10-24	박도원	전투 지형 명세	배치, 증원, 탈출 칸 검사를 보강함
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

턴제 코어와 강제/접촉 전투 구분을 계승함

의도 메인의 결정과 해당 파트의 공백을 구분함

근거 GDD_v2 §5, 원안 전투시스템(2023-09-03)

제작 대상

탈출, 수문, 공성, 최종전의 목표를 구체화함

의도 메인의 결정과 해당 파트의 공백을 구분함

근거 GDD_v2 §5, 원안 전투시스템(2023-09-03)

제약

고저차, 시야, 배치와 경로가 함께 맞아야 함

의도 메인의 결정과 해당 파트의 공백을 구분함

근거 GDD_v2 §5, 원안 전투시스템(2023-09-03)

설계 전제 – 파트 목표



강제 전투마다 처치 외의 판단을 주고 실패 원인을 지형으로 읽히게 해야 함

9+1전

1부 강제/선택 전투

3~4턴

정면 탈출 가설

약 6턴

우회 탈출 가설

의도 상위 기획의 약속을 검수 가능한 기준으로 고정함

근거 GDD_v2 §5, 원안 전투시스템(2023-09-03)

핵심 기준 – 설계 원칙

목표 차별화

탈출, 보호, 수문, 공성으로 목표를 나눔

의도 상위 목표를 해당 파트의 제작 규칙으로 바꿈

근거 GDD_v2 §5, 원안 전투시스템(2023-09-03)

위험의 지형화

짧고 위험한 길과 긴 안전길을 비교함

의도 상위 목표를 해당 파트의 제작 규칙으로 바꿈

근거 GDD_v2 §5, 원안 전투시스템(2023-09-03)

시야 대칭

AI의 판단에도 진영 시야를 적용함

의도 상위 목표를 해당 파트의 제작 규칙으로 바꿈

근거 GDD_v2 §5, 원안 전투시스템(2023-09-03)

레벨 설계 – 탈출 경로의 비용

상단: 높은 위험 / 하단: 낮은 위험

정면 돌파

3~4라운드 목표이며 집중 공격을 감수함

잘못된 우회

퇴로 차단 구간은 표지와 시야로 경고함

숙련 단축

지형/방해 효과 활용으로 위험을 줄임

외곽 우회

약 6라운드 무피해 경로를 목표로 함

짧은 이동 → 긴 이동

레벨 설계 – 필드 배치 계약

요소	배치 규칙	완료 기준
탐험 확대	1장 52×44→104×88 시범 후 확장함	빈 이동 시간과 우회 선택 수를 비교함
심볼	순찰, 추적, 고정 역할을 구분함	피해서 지나가는 경로를 확보함
안전지대	상점, 저장, 대화, 치료를 연결함	복귀 경로와 기능 접근을 검사함
접촉 지형	마른 땅, 늪, 호숫가에 전장 변형을 연결함	접촉 위치와 전장 ID가 일치해야 함
변형 맵	variantOf로 기본 맵과 연결함	그림 공유와 충돌 데이터 변경을 분리함

보스 설계 – 늪의 덩어리 기믹

1

수문 위협

보스의 진행 방향을 노출함

2

수문 파괴

침수 범위를 단계적으로 늘림

3

보스 유인

마른 타일로 끌어내게 함

4

약점 공략

젖은 타일의 무적을 피해 공격함

전투 콘텐츠 – 특수 목표와 예외

전투	목표/조건	실패/분기
E2	리엔 영입을 위한 보호/체력 조건	조건 불충족은 미영입 갈래로 연결함
E10	성벽, 성문, 폭탄, 첩자 4수단	여왕 체력 50% 이하 항복 조건을 적용함
14장 결투	아버지 HP 하한 1 / 증원	10턴 또는 전멸 후 서사를 계속함
최종 장치전	장치를 지킨 채 승리	시간 능력 사용 시 파괴 사실을 되돌리지 않음
일회용 덫	발동 뒤 SpentInto로 교체	같은 덫을 반복 발동하지 않음

난이도 검수 – 허들과 관측 지표

구간	의도	검증 방법
초반 탈출	낮은 레벨의 정면 돌파 위험을 유지함	우회 힌트 인지/경로 이탈을 관찰함
일반 전투	준비한 파티의 승률 50% 이상을 하한으로 삼음	고정 시드 묶음의 승률, 피해, 턴을 비교함
보스	실패 원인을 기믹으로 설명 가능하게 함	패배 직전 경고와 지형 변화를 확인함
후반 결투	연출 패배와 실력 부족을 혼동하지 않게 함	10턴 종료 뒤 서사 인계를 검사함
적 AI	시야 내 위협/어그로로 대상을 선택함	보이지 않는 적을 추적하는 오류를 검사함

제작 계획 – 필요 작업

1

논리 맵

목표, 배치, 고저차를 고정함

2

전투 스크립트

수문, 공성, 패배 예외를 분리함

3

적 편성

역할, 시야, 보상을 배치함

4

아트 명세

막힌 칸과 지형 마스크를 인계함

제작 계획 – 완료 게이트

1

경로

시작, 탈출, 목표 칸 연결을 검사함

2

기믹

침수, 덫, 증원 상태 전이를 검사함

3

승패

승리, 실패, 의도된 패배를 재현함

4

난이도

시드별 결과와 경로를 비교함