메이플피아 아카데미 세부 기획서 / 성장, 경제, 데이터, 저장

20261125_박도원

목차

개요 - 2P

1. 목차
2. 로그
3. 문서 계층

현황 - 5P

1. 수치/데이터 착수 시점의 현 상황

목표 - 6P

1. 데이터/경제 목표

핵심 요소 - 7P

1. 핵심 요소

성장/수치 - 8P

1. 성장 수치 기준

아이템 (원본) - 9P

1. 아이템 분류와 등급 (원본 아이템 기획서)
2. 장비, 젬, 인벤토리 규칙 (원본 아이템 기획서)

재화/보상 - 11P

1. 보상 순환

데이터 - 12P

1. 데이터 표 규모

저장/설정 - 13P

1. 저장 항목(제안)
2. 설정/현지화

작업 계획 - 15P

1. 필요한 작업
2. 완수 방안
3. 리스크와 대응

개요 – 로그

순번	작성일	작성자	작성 내용	비고
1	2026-08-19	박도원	원본 아이템 기획서 작성	아이템 분류, 등급, 장비 기능, 젬, 인벤토리, 소모, 동료 장비 (출처: 원본 아이템 기획서)
2	2026-09-23	박도원	Ver 0.1 작성	수치/데이터 범위 정리 (출처: 정리본)
3	2026-09-26	박도원	전투 데이터 확장	스킬 19행, 조우 5행으로 확대 (출처: 정리본)
4	2026-09-27	박도원	동료 성장 수치 반영	StatGrowth 0.08 적용 (출처: 정리본)
5	2026-11-25	박도원	원본, 정리본 통합	원본 기획서 내용 편입, 문체 정리
6				

개요 – 문서 계층



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

현황 – 수치/데이터 착수 시점의 현 상황

전투 프로토가 임시 수치로 돌아가기 시작했고, 기획 수치와 비교할 시점

있는 것

기획 수치

만렙 50, 1레벨 HP 200/MP 150, 레벨당 자동 상승이 있음

CSV 구조

몬스터, 스킬, 파티원, 조우 표가 프로토에 있음

경제 규칙

시작 한손검, 상점 구매, 확정 강화가 정해져 있음

없는 것

단일 기준

기획값과 프로토 값이 다름

상점, 드롭, 강화표

가격과 재료 표가 비어 있음

저장 규칙

서버 저장은 확정이나 항목/시점이 없음

목표 – 데이터/경제 목표

수치를 CSV 한 곳에서 관리하고, 자동 성장/확정 강화로 레벨 1~50 곡선이 끊김 없이 이어지며, 서버 저장 후 이어하기가 되게 함

1곳

수치 기준(CSV)

1~50

경험치/스탯 곡선 표

1회

완료/보상 지급

의도 밸런스 조정을 코드 수정 없이 하려는 의도

근거 프로토 수치가 임시이며 문서마다 값이 다름

핵심 요소

자동 성장

레벨당 HP+20, MP+10, 각 +2

확정 강화

실패 없이 재료로 강화

표 중심 데이터

행 추가로 확장

서버 저장

이어하기로 복귀

성장/수치 – 성장 수치 기준

항목	기획값	프로토 값/처리
1레벨 HP/MP	200 / 150, 힘, 민, 지 각 10	플레이어 120 / 40 → CSV로 통일
레벨당	HP+20, MP+10, 힘, 민, 지 +2 (공통)	직업별 추가 상승 없음
필요 경험치	1레벨 100, 레벨마다 +50	프로토 40+레벨×35 → 최종값 결정 필요
동료	유저 레벨을 따라 레벨당 +8%	StatGrowth 0.08로 둠
스킬 계수	10레벨 2배/30레벨 1.5배/50레벨 3.5배	30레벨 범위기가 낮은 점은 조정 대상

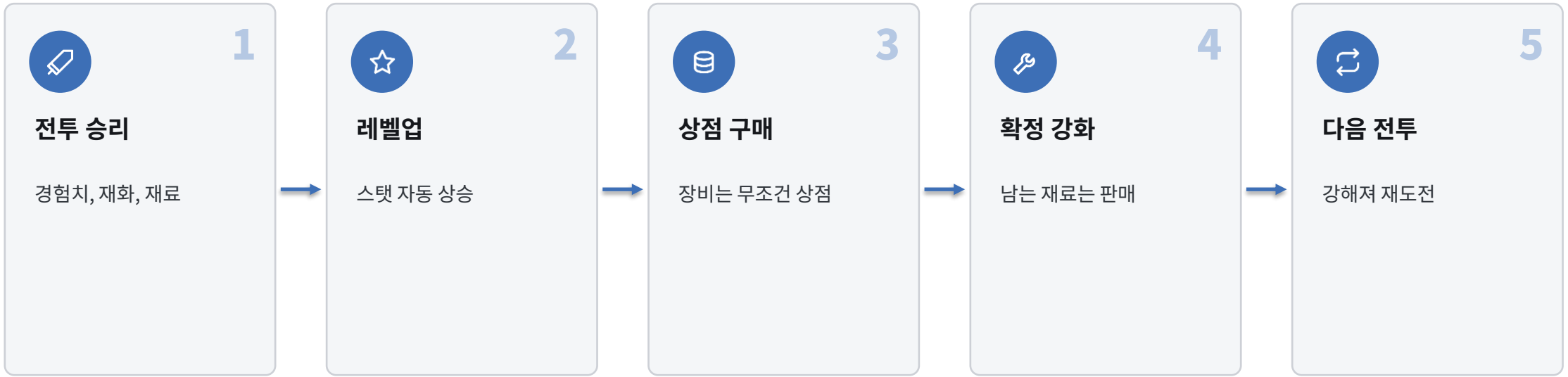
아이템 (원본) – 아이템 분류와 등급 (원본 아이템 기획서)

구분	내용
대분류	장비 (무기, 방어구, 장신구), 젬, 소모, 기타
무기	양손검, 한손검, 둔기, 창, 활, 석궁, 스태프, 완드 등
방어구, 장신구	상의, 하의, 상하의, 장갑, 신발, 방패 / 귀걸이, 목걸이, 반지
젬	액티브 스킬 (무기), 패시브 스킬 (방어구)
소모	필드 전용, 전투 전용, 공용
등급	일반 (흰색, 젬 슬롯 0, 성능 ×1) ~ 고급, 희귀, 영웅 ~ 전설 (노랑, 젬 슬롯 3, 성능 ×2.5)

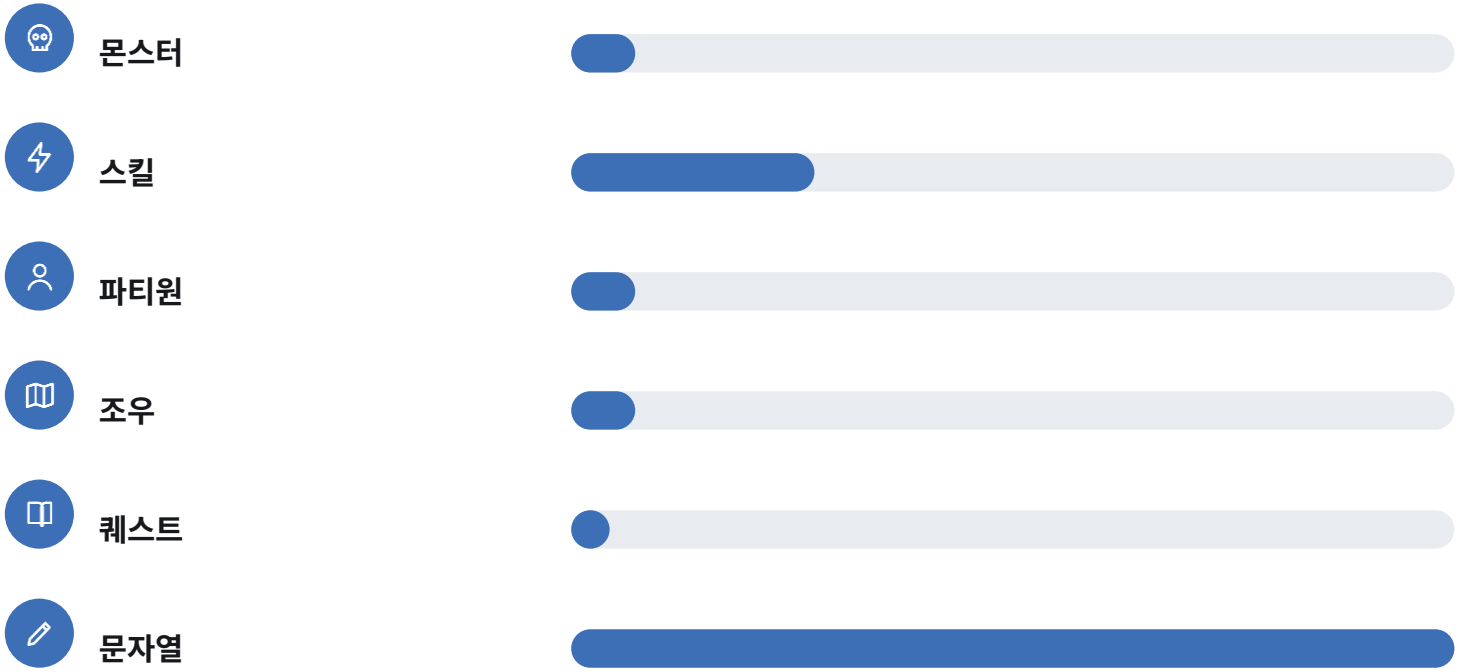
아이템 (원본) – 장비, 젬, 인벤토리 규칙 (원본 아이템 기획서)

항목	규칙
무기 고정 변수	종류, 사거리, 공속, 데미지, 등급
무기 객체 변수	속성, 강화 단계, 젬 슬롯 개수
젬	장비에 장착해야 스킬 사용, 퀘스트 보상과 적 드랍 수급, 젬 인벤토리 보관
인벤토리	장비, 젬, 소비, 기타의 파티 공용 인벤토리
장비 슬롯	캐릭터 개별 공간, 동료는 소모 아이템 1종 지닌 물건 슬롯
동료 장비	전용 무기 고정, 방어구, 젬, 장신구, 소모는 자유 교체

재화/보상 – 보상 순환


1
전투 승리
경험치, 재화, 재료
2
레벨업
스탯 자동 상승
3
상점 구매
장비는 무조건 상점
4
확정 강화
남는 재료는 판매
5
다음 전투
강해져 재도전

데이터 – 데이터 표 규모



몬스터	5행	슬라임, 박쥐, 책벌레, 골렘, 보스 (프로토 계수)
스킬	19행	플레이어/동료 4명 (프로토 계수)
파티원	5행	플레이어 + 동료 4명
조우	5행	보스는 도망 불가
퀘스트	3행	테스트용, 1장 3막 확장 필요
문자열	69행	전투 문자열 (프로토 계수, 헤더 제외)

저장/설정 – 저장 항목(제안)

항목	내용	이유
진행	퀘스트 상태, 플래그, 추적창 숨김	복귀 후 진행 확인을 지원
성장	레벨, 경험치, 습득 스킬/수업 완료일	수업 하루 1회 규칙에 필요
소지	인벤토리, 장착, 재화	상점/강화 결과를 보존
파티/위치	동료 영입/현재 맵/좌표	이어하기 툴팁에 표시
원자성	완료와 보상을 한 번에 기록	접속 끊김 시 보상 중복을 막음

저장/설정 – 설정/현지화

항목	방식	이유
문자열	localedataset로 분리, 코드에 직접 쓰지 않음	대사/UI 문구를 표에서 수정
옵션	SettingsUI에서 음량/전투 속도(예정)	전투 시간이 길어질 때를 대비
언어	한국어 우선, 다국어는 보류	범위를 1장 3막으로 제한

작업 계획 – 필요한 작업

1

수치 통일

기획값을 CSV로

2

곡선 표

레벨 1~50

3

상점/드롭

가격/재료표

4

저장 스키마

항목/시점

5

검증

재접속 복원

작업 계획 – 완수 방안

1

충돌 결정

경험치/HP 값을 팀에 확인해 한 값으로 고정

팀 확인

의도 테스트 기준 혼동을 없앰

2

표 이전

FieldLogic이 CSV 곡선을 읽도록 변경

mlua / CSV

근거 코드 수정 없이 패치하기 위함

3

저장 연결

저장 스키마 작성 후 이어하기에 연결

DataStorage

4

완료 기준

재접속 후 퀘스트, 위치, 파티가 복원

Maker 실행

작업 계획 – 리스크와 대응

⚠ 기획값과 구현값이 계속 갈라질 수 있음	→ 🛡 수치 수정은 CSV에서만 하는 규칙을 둠
⚠ 50레벨 궁극기를 쓸 콘텐츠가 부족할 수 있음	→ 🛡 레벨 진행표로 만렙 도달 시점을 3막 후반으로 맞춤
⚠ 저장 시스템이 늦어질 수 있음	→ 🛡 플레이스홀더로 UI를 먼저 완성