# 메이플피아 아카데미 세부 기획서 / 성장, 경제, 데이터, 저장

성장 수치, 재화/보상 순환, 데이터 표 구조, 저장, 설정, 현지화
/ 작성 기준 2026-09-23 / Ver 1.0 (원본 통합) / 작성 박도원 / 최초 작성 박도원

### 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

### 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) |

### 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

| 항목 | 수량 | 비고 |
|---|---|---|
| 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 |

### 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

### 완수 방안

1. **충돌 결정** 경험치/HP 값을 팀에 확인해 한 값으로 고정 (의도: 테스트 기준 혼동을 없앰 / 도구: 팀 확인)
2. **표 이전** FieldLogic이 CSV 곡선을 읽도록 변경 (근거: 코드 수정 없이 패치하기 위함 / 도구: mlua / CSV)
3. **저장 연결** 저장 스키마 작성 후 이어하기에 연결 (도구: DataStorage)
4. **완료 기준** 재접속 후 퀘스트, 위치, 파티가 복원 (도구: Maker 실행)

### 리스크와 대응

| 리스크 | 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 |

### 업데이트 로그

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

| | | | |
|---|---|---|---|
| 2026-11-25 | 박도원 | 원본, 정리본 통합 | 원본 기획서 내용 편입, 문체 정리 |