

개인 프로젝트

로캣: 잔향의 던전
컨셉 기획서

42체 수집 / 완전 동기 턴 / 퍼머데스 로그라이크

문서 최초 작성	문서 최종 수정
20260813	20260814
박도원	박도원

목차

개요 – 2P

1. 목차
2. 로그
3. 문서 계층

현 상황 – 5P

1. 자산과 제약

시작 동기 – 6P

1. 캐릭터에 게임 입히기
2. 장르 선택 근거

목표 – 8P

1. 프로젝트 목표

핵심 요소 – 9P

1. 설계 3대 기둥
2. 기둥을 받치는 설계 판단

재미 요소 – 11P

1. 재미의 순간
2. 판단/보상 매트릭스

주요 루프 – 13P

1. 세 겹의 루프

비주얼 방향 – 14P

1. 톤과 화풍
2. 공간 4층대

제작 과정 – 16P

1. 마일스톤 M0~M7
2. AI 분업과 승인

개요 – 로그

순번	작성일	작성자	작성 내용	비고
1	2026-08-13	박도원	원본 캐릭터 기획 완료	42체 엑셀 기획 확인
2	2026-08-14	박도원	컨셉 기획서 Ver 0.1 작성	목표/3대 기둥/루프 정리
3	2026-08-14	박도원	메인 기획 착수 방향 확정	리소스 규격/메카닉스 순서 결정
4				
5				
6				

개요 – 문서 계층



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

현 상황 – 자산과 제약

원본 캐릭터 기획만 있고 게임은 아직 없는 착수 직전 단계임.

있는 것

원본 캐릭터 기획 엑셀

로캣몬 42체의 이름, 컨셉아트, 기술 이름이 정리됨

근거 2026-08-13자 엑셀(파일명 날짜)

AI 협업 체계

구현은 Claude, 리소스는 Codex/이미지 생성 AI가 분담함

장르 레퍼런스

시렌/불가사의 던전 계열 턴제 로그라이크를 기준으로 삼음

없는 것/제약

규칙/엔진 없음

캐릭터 수치와 던전 구조가 전혀 정해지지 않음

게임용 도트 없음

컨셉아트뿐이라 스프라이트, 타일, UI를 새로 만들어야 함

단일 HTML 용량

외부 의존 없이 한 파일로 묶어야 해 리소스 용량이 한계가 됨

시작 동기 – 캐릭터에 게임 입히기

문제

정지된 캐릭터 기획

42체가 그림/설정으로만 있어 쓰임이 없음

의도 캐릭터가 읽히고 모이는 경험으로 확장하려 함

원본 기술의 실시간 전제

'7턴 후 자멸'처럼 게임 규칙에 안 맞는 설명이 섞임

해법

수집형 턴제 로그라이크

적을 포획해 파티로 삼는 구조가 42체 수집에 맞음

근거 원본이 육, 공, 해 속성 균등 42체임

AI 협업 제작 실험

발주/결정 1인이 AI 분업으로 한 편을 끝내 보려 함

시작 동기 – 장르 선택 근거

정체성 기준은 '내가 멈추면 세계도 멈춘다'임.

후보	수집 적합	신뢰 가능한 계산	단일 HTML 구현	판정
실시간 액션	보통	낮음(타이밍 의존)	보통	제외
ATB/카드 배틀	높음	중간	높음	제외 — 손을 떼도 시간이 흐름
턴제 그리드 로그라이크	높음(포획)	높음(한 수씩 계산)	높음	**채택**

목표 – 프로젝트 목표



원본 캐릭터 42체에 게임을 입혀, 위협을 읽고 적을 아군으로 삼는 한 수씩 계산하는 던전 탐험을 단일 HTML로 완성함.

42체	20층	40~70분	≤ 8MB
원본 기획 캐릭터 전원 수록	4층대 / 보스 4체	1회차 플레이 목표	단일 HTML 용량 목표

의도 캐릭터 수집의 동기와 퍼머데스의 긴장을 한 루프에 합치려 함.

근거 원본 기획이 육, 공, 해 속성 균등 42체라 수집 구조에 그대로 맞음.

핵심 요소 – 설계 3대 기둥

한 수씩 계산하는 수집 던전

완전 동기 턴

입력이 없으면 세계가 1스텝도 움직이지 않음

- 에너지 스케줄러
- 시드 RNG 결정론
- 자체 검증 하네스

적은 곧 아군 후보

포획으로 슬롯 3칸 파티를 꾸림

- 확률 % 공개
- 혼(魂) 15턴
- 42체 도감

완전 데이터 주도

규칙/수치를 JSON으로 분리해 AI 간 충돌을 막음

- 진실 우선순위
- 토큰 인터프리터
- 매니페스트 경유

핵심 요소 – 기둥을 받치는 설계 판단

레벨 하나의 통화

층, 적, 각인, 성장을 레벨로 통일함

의도 티어 없이 강함, 경험치, 포획을 일관되게 하려 함

불리하지 않은 메타

영구 보상은 시작 조건 개선만 허용함

의도 죽음이 허무하지 않되 강해지기만 하는 구조를 피하려 함

확률 투명성

포획 확률을 대상 지정 시 그대로 보임

의도 도박이 아닌 계산으로 읽히게 하려 함

진실의 우선순위

JSON > config > 기획서 > 매니페스트 > 엑셀

근거 여러 AI가 이어받는 인수인계 사고를 막기 위함

재미 요소 – 재미의 순간

위협 읽기

적 사거리/상성을 보고 한 칸 물러남

포획 도박

빈사/기절을 겹쳐 확률을 끌어올림

전멸 직전

혼이 남은 15턴 안에 부활을 노림

도감 채우기

새 로캣몬이 파티에 합류하는 순간

재미 요소 – 판단/보상 매트릭스

보상 크기 →

보스 포획

각인 고리, 기절, 빈사를 겹쳐야 성공

혼 부활

전멸 직전 되살림 씨앗/날숨 사용

층 탐색

아이템/계단을 찾는 가벼운 탐험

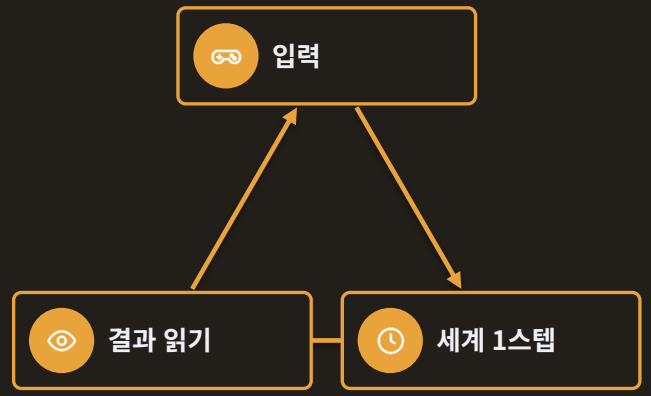
상성 전투

육→공→해→육으로 피해 2.2배 차

판단 부담 →

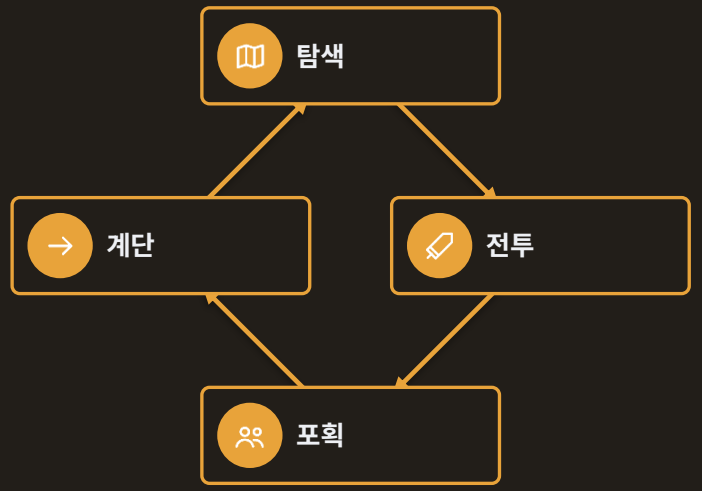
주요 루프 – 세 겹의 루프

코어 루프 (한 수)



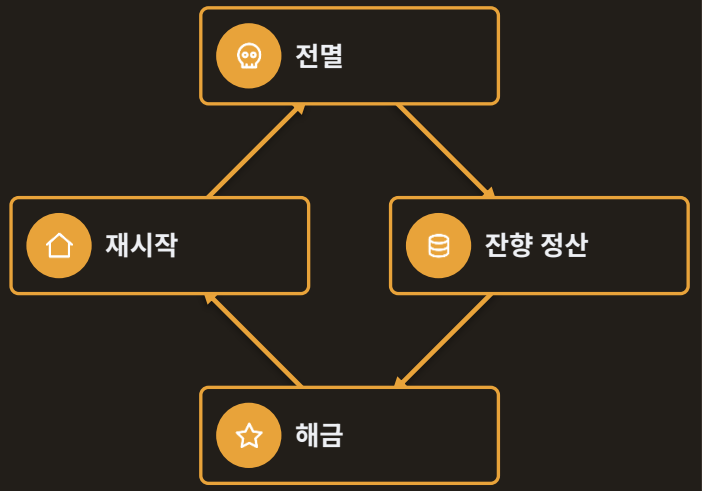
입력이 없으면 세계가 멈춤

인게임 루프 (층)



20층까지 반복, 보스는 5층마다

아웃게임 루프 (회차)



잔향, 해금, 도감만 이어짐

로캣: 잔향의 던전 / 컨셉 기획서

비주얼 방향 – 톤과 화풍



목표 이미지 예시 — 타이틀 키아트(제작 후 시안)

실루엣 우선

42체가 섞여도 구별되는 128px 도트

의도 디테일보다 구별성을 1순위로 둠

캐릭터 > 타일

타일은 채도/대비를 낮춰 조연에 머묾

잔향의 정적

깊을수록 어둡고 비네팅이 강해짐

비주얼 방향 – 공간 4층대

층대	층	분위기	속성 가중
회랑	1~5F	이끼 낀 지하 회랑	육 ×2
풍동	6~10F	무너진 풍동	공 ×2
서고	11~15F	가라앉은 수몰 서고	해 ×2
심층	16~20F	잔향의 심층	균등

제작 과정 – 마일스톤 M0~M7

1

M0~M1 뼈대

도형 스프라이트로 턴 엔진/던전 생성

방치 30초 정지

2

M2~M3 전투

토큰 인터프리터, 포획, 혼, 아군 AI

3

M4~M5 콘텐츠

42체, 레벨, 보스, 메타, 세이브

4

M6 아트 통합

128px 도트, 타일, UI 규격 검증

5

M7 폴리시

단일 HTML 오프라인 완성

제작 과정 – AI 분업과 승인

1

발주/결정

사용자가 방향, 승인, 규칙 확정

2

기획서 정리

Claude가 사양/인수인계 문서를 정리

3

리소스 제작

Codex/이미지 AI가 단계별 보고 후 제작

4

엔진 구현

Claude가 코드, 사운드, 도구를 구현

제작 관리 – 리스크와 대응

⚠ 초반이 가파른 퍼머데스 구조	→ 온보딩 구간과 노브(config.json)로 난이도를 조절함
⚠ 27MB 리소스가 단일 HTML에 안 들어감	→ 24색 감색과 PNG-8 변환으로 용량을 줄일 예정임
⚠ AI 산출물 간 수치/파일명 충돌	→ 진실 우선순위와 매니페스트/검증 스크립트로 대조함
⚠ IP 귀속(공동 창작 캐릭터)	→ 도감에 작성자를 표기하지 않고 외부 공개 시 재검토함

제작 관리 – 일정, 버전, 검수 도구

항목	방식	근거
일정	단계별 보고/승인 후 다음 단계로 진행	이미지 작업을 승인제로 운영하려 함
버전	문서 v1.x 기획서, 리소스 v2.0 규격	git 없이 파일/기획서 버전으로 관리
검수	`?selftest=1` 하네스 + 리소스 검증 스크립트	기계 검수 후 눈 검수 순서
규칙 공백	기획서 §18에 등재 후 사용자 확정	구현 중 발견 사항을 누적하려 함

다음 단계 – 메인 기획 착수 준비

1

원본 엑셀 분석

42체 스코어/기술을 규칙 형식으로 재가공

2

핵심 메카닉스 확정

턴, 전투, 포획, 혼, 성장 공식 설계

3

리소스 규격 확정

해상도/색 수/프레임 수를 못 박음

4

메인 기획서 착수

구현 구조/검증 기준을 확정