로캣: 잔향의 던전 — 컨셉기획서

> 재구성 기획서 (역설계) / 작성 기준 시점: 2026-08-16 (프로젝트 시작 시점) / 문서 버전: Ver 0.1 프로젝트 ID: P009 / 근거 수준: A / 작성: Claude (재구성) 이 문서는 결과물과 제작 기록으로부터 기획 의도를 역추정해 당시 작성한 것처럼 재구성한 것이다. 확인된 사실과 추정을 [근거]/[추정] 태그로 구분한다.

1. 한 줄 컨셉과 기획 의도

한 줄 컨셉: 플레이어가 손을 떼면 세계가 완전히 멈추는 8방향 그리드 로그라이크에서, 42체의 로캣몬을 포획해 3인 파티를 꾸리고 20층을 내려간다. 죽으면 「잔향」만이 다음 회차로 이어진다. [근거: GAME_DESIGN_DOC_v1.2.md §0]

기획 의도. - 기존 캐릭터 기획(원본 엑셀의 로캣몬 42체, 육/공/해 균등)에 **게임을 입혀** 캐릭터가 "읽히고 모이는" 경험을 만든다. 각 캐릭터는 이름, 컨셉아트, 기술 이름이 원본을 계승하고 수치만 재가공한다. [근거: GAME_DESIGN_DOC_v1.2.md §1.2] - 설계 3대 기둥: ① 완전 동기 턴, ② 적은 곧 아군 후보(포획, 슬롯 3칸), ③ 완전 데이터 주도. [근거: GAME_DESIGN_DOC_v1.2.md §1.1] - 퍼머데스 로그라이크의 긴장과 수집 게임의 성장을 한 루프에 합친다. 죽어도 잃지 않는 것은 잔향, 해금, 도감뿐이다. [근거: GAME_DESIGN_DOC_v1.2.md §11] - 난이도 조절을 티어 대신 **레벨 하나의 통화**로 표현해 강함, 경험치, 포획 확률이 서로 일관되게 한다. [근거: GAME_DESIGN_DOC_v1.2.md §4.3] - 사용자가 AI와 대화하며 만든 프로젝트이므로, 사양, 리소스, 구현이 서로 어긋날 때 따를 **진실의 우선순위**를 문서로 못 박아 AI 에이전트 간 인수인계 사고를 막는다. [근거: README.md §2]

2. 타깃, 플랫폼, 엔진, 범위, 인원, 도구

항목	내용
타깃	턴제 로그라이크(시렌/불가사의 던전 계열) 이용자, 캐릭터 수집 취향 [근거: GAME_DESIGN_DOC_v1.2.md §1]
플랫폼	웹(브라우저) 단일 `.html`, 외부 의존 0, 오프라인. 폰/태블릿 가로 가상 D-패드 지원, 세로 미지원 [근거: README.md, claude_a5dd7eb4-a3be-41b2-a50b-0aa85d938708.txt]
엔진	자체 엔진. Canvas 2D + DOM UI 오버레이, 논리 1280×720 [근거: GAME_DESIGN_DOC_v1.2.md §1]
범위	20층 1회차 40~70분, 로스터 42체, 보스 4체(5, 10, 15, 20F), 아이템 22종, 해금 8종 [근거: GAME_DESIGN_DOC_v1.2.md §1, BUILD_RESULT.md]
인원	발주/결정 1인(사용자) + AI(Claude 구현, Codex/이미지 생성 AI 리소스) [근거: claude_a5dd7eb4...txt]
도구	Python(PIL 기반 감색, 검증, 번들), 자체 개발 서버(캔버스 스크린샷 수신), `?selftest=1` 자체 검증 하네스 [근거: README.md, claude_a5dd7eb4...txt]

3. 핵심 재미와 차별점

- **플레이어 판타지**: 내가 멈추면 세계도 멈춘다 — 위협을 읽고 한 수씩 계산하고, 적을 약하게 만들어 내 편으로 삼는다. [추정: 기둥 1/2 조합과 포획 확률 표시 규칙에서 도출]
- 차별점 1 — **확률 투명성**: 포획 확률(%)을 대상 지정 시 그대로 노출하고 실측과 ±2%p 내에서 일치함을 자체 검증한다. [근거: GAME_DESIGN_DOC_v1.2.md §6.2, BUILD_RESULT.md]

- 차별점 2 — **상성 학습 장치**: 속성(육→공→해→육)과 데미지 계열(야성/신비/신성)을 분리해 가장 오해되기 쉬운 규칙을 로그에 매 타격 노출한다. [근거: GAME_DESIGN_DOC_v1.2.md § 12.3]
- 차별점 3 — **혼(魂) 시스템**: 쓰러진 아군이 15턴 남고 부활 수단이 있어 전멸 직전의 선택이 생긴다. [근거: GAME_DESIGN_DOC_v1.2.md § 6.5]
- 차별점 4 — **불리하지 않은 메타**: 해금은 "시작 조건 개선"만, 전투 수치 직접 상승은 금지. [근거: GAME_DESIGN_DOC_v1.2.md § 11.2]
- 레퍼런스: 시렌/불가사의 던전 계열(§ 1 장르 명시). 그 외 레퍼런스 게임은 기록 없음.

4. 세계관, 톤, 아트 방향

- 세계관: 로그라인/배경 스토리는 원본 엑셀에 있으며 게임은 이를 계승한다고만 기록되어 있다. 상세 내용은 기록 없음(엑셀 미열람). [근거: GAME_DESIGN_DOC_v1.2.md § 1.2]
- 공간 4층대: 이끼 낀 지하 회랑 1~5F / 무너진 풍동 6~10F / 가라앉은 수몰 서고 11~15F / 잔향의 심층 16~20F. 깊어질수록 어둡고 비네팅이 강해진다. [근거: GAME_DESIGN_DOC_v1.2.md § 10.2, § 13.3]
- 톤: 정적이고 잔향이 남는 분위기. 캐릭터 도트(128px)가 조연 타일(64px) 위로 솟는 구조, 타일은 채도/대비를 낮춰 조연에 머문다. [근거: ART_RESOURCE_SPEC_v2.0.md § 0, GAME_DESIGN_DOC_v1.2.md § 13.3]
- 아트: 실루엣이 1순위, 디테일은 2순위. 캐릭터 24색 + 투명, 2px 외곽선, 안티앨리어싱 금지. [근거: ART_RESOURCE_SPEC_v2.0.md § 0, § 2]
- 사운드: WebAudio 절차 생성, 층대 4트랙 + 보스 변주. [근거: BUILD_RESULT.md § 2.5]

5. 게임 흐름 개요

```
[홈] 시작 로캣몬/시작 층 선택, 잔향 상점
  → [던전] 1행동 입력 → 세계 1스텝 → 렌더 → 대기
       조우: 일반기/특수기/포획, 아이템, 함정, 특수 방, 계단
  → 20F 벨제버브 격파 또는 포획 → 클리어
  → [정산] 잔향 획득 → 해금 → [홈]
```

[근거: GAME_DESIGN_DOC_v1.2.md § 2] 진행 구조: 층별 적정 레벨표(1~2F에서 4레벨, 3~11F 층당 1레벨, 12~20F는 2층에 1레벨)로 학습→안정→사건화 곡선을 만든다. [근거: GAME_DESIGN_DOC_v1.2.md § 4.3]

6. 제작 방향 (파트별 설계 블록)

시스템 파트 — 완전 동기 턴과 결정론

- 의도(Why): 이 게임의 정체성은 "입력 없으면 세계가 안 움직인다"이다. 계산, 후퇴, 포획 판단의 전제이며, 어긋나면 모든 시스템이 무너진다.
- 설계(How): 에너지 스케줄러(기준 속도 100, 모든 행동 비용 100, 방향 전환 0), 월드 턴(플레이어 energy 100 소비 시점), 고정 처리 순서(플레이어→아군→적→필드 오브젝트), 시드 xorshift RNG만 사용. 대안인 실시간/ATB는 "손을 떼면 멈춘다"는 기둥과 충돌해 택하지 않았다.
- 필요(What): 시드 RNG, 스케줄러, `Math.random` 금지 lint, 자체 검증 하네스.

- 작업 방법: M0에서 도형 스프라이트로 먼저 만들고 "30초 방치 시 적 0칸 이동"으로 합격 판정한 뒤에만 다음 단계로 간다.
- 완료 기준: 600회 해석에도 월드 정지, 같은 시드+같은 입력이 같은 상태.
- 리스크/대안: 연출이 끝나지 않아 입력이 막히는 문제 → 키 입력 시 연출 즉시 종료(구현 중 발견).
- 근거: [근거: GAME_DESIGN_DOC_v1.2.md §3, README.md §4, BUILD_RESULT.md §3, claude_a5dd7eb4-a3be-41b2-a50b-0aa85d938708.txt]

콘텐츠 파트 — 42체 로스터/20층 던전

- 의도(Why): 수집의 동기와 층 진행의 변주를 데이터만으로 확장 가능하게 한다.
- 설계(How): 42체 전원 원본 스코어 합 30으로 동급, 티어 없음. 속성 14/14/14. 보스 4체(카이론, 메카리스, 암카라시, 벨제버브). 던전은 BSP+MST+루프 15%, flood fill 검증, 층대 4종 지형(낭떠러지/얕은 물/돌풍).
- 필요(What): `characters.json`, `floors.json`, `items.json`, 토큰 101종 사전.
- 작업 방법: 엑셀 → `build_characters.py`로 스탯/기술 재가공 → 토큰 검증 → 인터프리터 구현.
- 완료 기준: 미정의 토큰 0, 시드 200개 맵에서 도달 불가 0.
- 리스크/대안: 원안 기술이 실시간 전제(예: 7턴 자멸)여서 그리드 전투용으로 재가공(§8.4).
- 근거: [근거: GAME_DESIGN_DOC_v1.2.md §4.1, §7, §8, §10, BUILD_RESULT.md]

아트 파트 — 128px 도트와 24색 파이프라인

- 의도(Why): 42체가 한 화면에 섞여도 구별되는 실루엣, 단일 HTML에 들어가는 용량.
- 설계(How): 정면 고해상도 → 128×128 정면 → 측면/후면 → 11프레임 × 4방향 시트(1408×512), 24색 감색, 접지선 y=116 고정. 처음 32px로 시작했으나 형태가 뭉개져 128px로 전환.
- 필요(What): 이미지 생성 AI, 원본 컨셉아트, 감색/검증 스크립트.
- 작업 방법: 단계별 보고/승인(정면 → 측면/후면 → 애니메이션), 이후 기계 검수 후 눈 검수.
- 완료 기준: `verify_assets.py` 564건 실패 0, 애니메이션 전수 점검 지적 0.
- 리스크/대안: 이미지 생성 AI의 체크 패턴 배경/마젠타 오염 → 후처리로 제거.
- 근거: [근거: ART_RESOURCE_SPEC_v2.0.md, codex_rollout-2026-08-16T21-25-59-01a00a89-363d-7383-a3c2-0c8286fcd010.txt, BUILD_RESULT.md]

사운드 파트 — 파일 없는 절차 생성 사운드

- 의도(Why): 번들을 불리지 않고 층대 분위기를 귀로 전달한다.
- 설계(How): WebAudio로 BGM 4트랙(72/84/63/98 bpm) + 보스 변주 + SE 12종, 리버브 임펄스까지 합성, 음악용 난수를 게임 RNG와 분리.
- 필요(What): WebAudio, OfflineAudioContext 검증.
- 작업 방법: 실제 파형 렌더로 무음/클리핑 검사.
- 완료 기준: 12종/4트랙 무음 0/클리핑 0.
- 리스크/대안: 브라우저 오디오 잠금 → 요청 기억 후 잠금 해제 때 재생.
- 근거: [근거: BUILD_RESULT.md §2.5, GAME_DESIGN_DOC_v1.2.md §18-29]

UI 파트 — 1280×720 고정 레이아웃

- 의도(Why): 상성, 확률, 사거리 같은 숨은 규칙을 화면에서 학습하게 한다.
- 설계(How): 상단 바 36px, 맵 960×576, 파티 패널 320px, 로그 108px. 층대 강조색 1색만 변화, 로그에 속성 아이콘 병기, 사거리를 한글 문장으로 표기.
- 필요(What): ui.json 매니페스트, 아이콘 25종.
- 작업 방법: 좌표를 기획서에 확정하고 구현이 그 좌표를 쓴다.
- 완료 기준: 해금 42체에서도 진입 버튼이 화면 안에서 클릭 가능.
- 리스크/대안: 목록 길이 증가로 버튼이 밀림 → 패널을 화면에 묶고 목록만 스크롤.
- 근거: [근거: GAME_DESIGN_DOC_v1.2.md § 12, § 18-28]

데이터 파트 — 단일 진실 원천

- 의도(Why): AI 여러 명이 만든 산출물 간 충돌을 규칙으로 해결한다.
- 설계(How): 진실 우선순위 characters.json > config.json > 기획서 > 매니페스트 > 원본 엑셀. 엔진은 매니페스트를 경유하고 파일명을 추측하지 않는다.
- 필요(What): JSON 스키마 부록 F, 토큰 검증기.
- 작업 방법: 구현 중 발견된 규칙 공백은 § 18에 등재.
- 완료 기준: 기획서와 JSON 불일치 0.
- 리스크/대안: 수치 변경 시 `build_characters.py` 재실행 필요.
- 근거: [근거: README.md § 2, GAME_DESIGN_DOC_v1.2.md § 7, 부록 F]

7. 제작 단계(마일스톤)

단계	목표	산출물/검증
M0	코어 턴 엔진	도형 스프라이트, 30초 방치 시 정지
M0.5	에셋 파이프라인	감색, 매니페스트 4종, 번들 8 MB 이하
M1	던전 생성, 시야, 계단	시드 100개 도달 가능
M2	전투(토큰 인터프리터)	미정의 0, 1:1 4~6턴
M3	포획, 파티, 혼, AI	AI 6프로필
M4	42체, 레벨, 각인, 보스	20층 L20
M5	메타/세이브	전멸→해금→재시작
M6	아트 통합	규격 검증 통과
M7	폴리시	단일 HTML 오프라인
[근거: GAME_DESIGN_DOC_v1.2.md § 17] 실제로는 2026-08-16~17 이틀에 M0~M7이 구현되었다. [근거: BUILD_RESULT.md, claude_a5dd7eb4...txt]		

8. 리스크와 결정이 필요한 사항

- 초반이 가파른 퍼머데스 구조: 봇 기준 평균 3.7F 도달, 온보딩으로 완화. 사람 플레이 실측 기록 없음. [근거: BUILD_RESULT.md §5]
- 잠정 3건(만복도, 특수기 쿨다운, 추가 로스터)의 확정 여부. [근거: GAME_DESIGN_DOC_v1.2.md §18]
- IP 귀속(공동 창작물): 크레딧 미표기로 확정했으나 외부 공개 시 재검토 필요. [추정: 작성자 12인 공동 창작이라는 기록과 공개 여부 미정]
- 40~70분 1회차 목표의 실제 플레이 검증: 기록 없음.