

개인 프로젝트

로캣: 잔향의 던전

세부 기획서 / 로스터, 보스, 전투 데이터

42체 재가공 / 보스 4체 / 아군 AI 6프로필 / 데이터 밸런스

문서 최초 작성	문서 최종 수정
20260816	20260817
박도원	박도원

목차

개요 – 2P

1. 목차
2. 로그
3. 문서 계층

현 상황 – 5P

1. 로스터 착수 시점

목표 – 6P

1. 로스터 목표

핵심 요소 – 7P

1. 전투 데이터 기둥

로스터 – 8P

1. 데이터 구조
2. AI 프로필 분포
3. 원본 기술 재가공 규칙

적/보스 – 11P

1. 보스 4체

아군 AI – 12P

1. 아군 행동 판단

데이터/밸런스 – 13P

1. 밸런스 기준선

스토리 – 14P

1. 캐릭터 서사 방침

리스크 – 15P

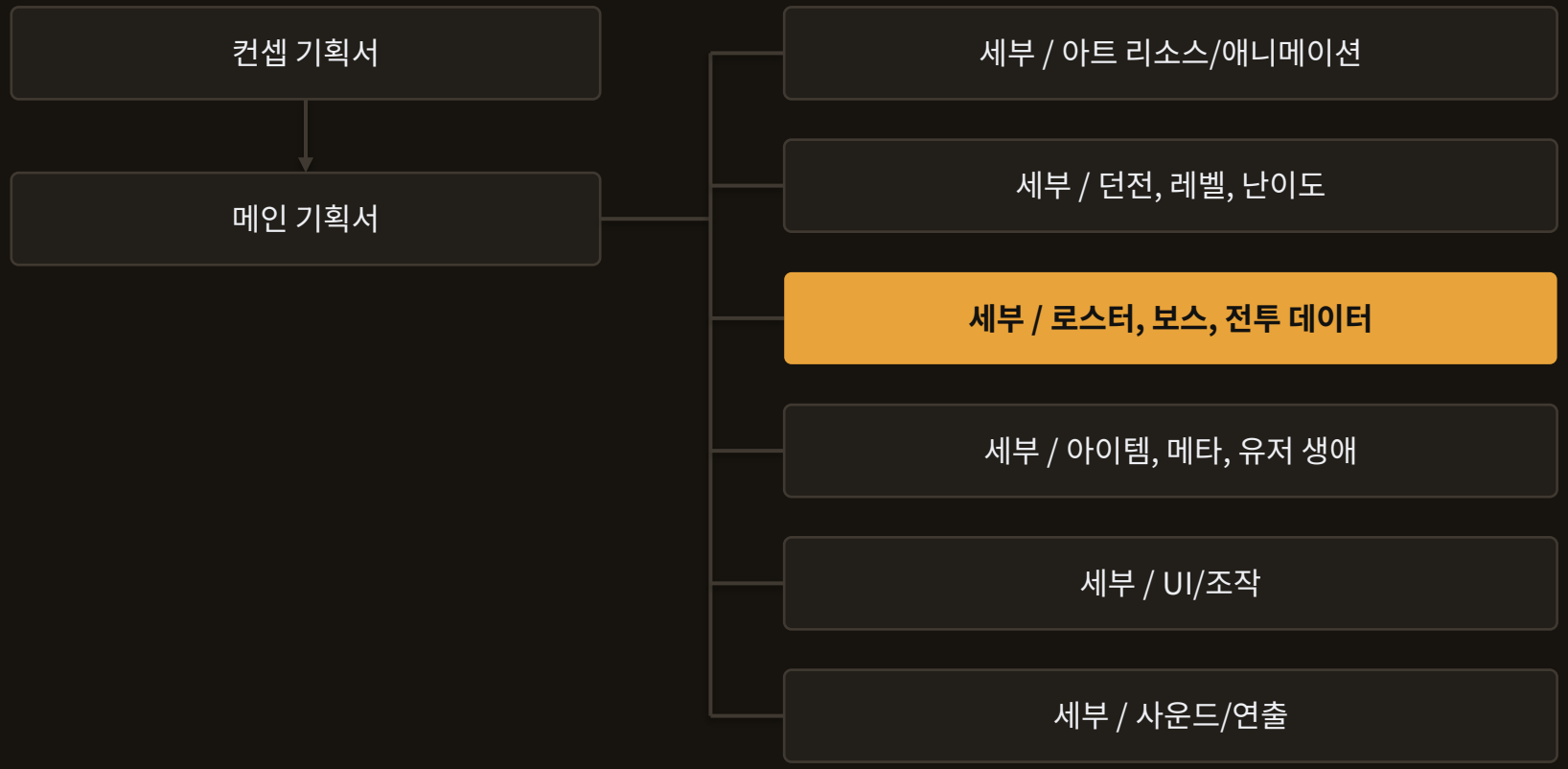
1. 데이터 리스크

로캣: 잔향의 던전 / 세부 기획서 / 로스터, 보스, 전투 데이터

개요 – 로그

순번	작성일	작성자	작성 내용	비고
1	2026-08-16	박도원	42체 데이터 변환/보스 구현	characters.json, 보스 4체 훅
2	2026-08-16	박도원	전투, 포획, AI 검증	자체 검증 20/20 통과
3	2026-08-17	박도원	동료 낙오 방지	5칸 이상 가속, 12칸 이상 순간이동
4	2026-08-17	박도원	벨제버브 좌우 이미지 교체	사용자 제보 반영
5				
6				

개요 – 문서 계층



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

로캣: 잔향의 던전 / 세부 기획서 / 로스터, 보스, 전투 데이터

현 상황 – 로스터 착수 시점

있는 것

원본 42체 스코어

HP, ATK, DEF, MAG, SPD 합이 모두 30임

근거 엑셀 srcScores

원본 기술 설명

일반기, 특수기, 패시브의 서술 보유

전투 공식

스탯 변환, 상성, 랭크가 메인에서 확정됨

없는 것

기술 데이터 형식

서술을 실행 가능한 규칙으로 옮긴 것이 없음

보스 설계

층대별 변곡 보스와 페이즈가 없음

아군 판단 규칙

조작 외 2인의 행동 로직이 없음

로캣: 잔향의 던전 / 세부 기획서 / 로스터, 보스, 전투 데이터

목표 – 로스터 목표

42체를 티어 없이 동급으로 만들고 차이를 기술, 패시브, 레벨로만 두며, 모든 규칙을 JSON 데이터만으로 확장함.

42/42	101종	4체
스코어 합 30 / 코스트 1~6	토큰 사전 미정의 0	5, 10, 15, 20F 보스

의도 '쓰레기 등급' 캐릭터를 없애 수집 동기를 모든 개체에 유지하려 함.

근거 원본 스코어가 이미 합 30으로 균등함.

로캣: 잔향의 던전 / 세부 기획서 / 로스터, 보스, 전투 데이터

핵심 요소 – 전투 데이터 기둥

동급 42체

개성은 기술/패시브로만 만듦

토큰 인터프리터

효과 문자열을 엔진이 해석함

재현 가능한 AI

난수 없이 조건 순서로 행동함

읽히는 규칙

사거리/상성을 한글 문장으로 노출

로스터 – 데이터 구조

characters.json (CHR_001~042)

기본 정보

속성 육, 공, 해 14체씩

- id, name, type
- logline/concept

수치

원본 스코어에서 공식 변환

- srcScores
- base/growth

기술

토큰 문자열로 기술

- 일반기
- 특수기(코스트 1~6)
- 패시브

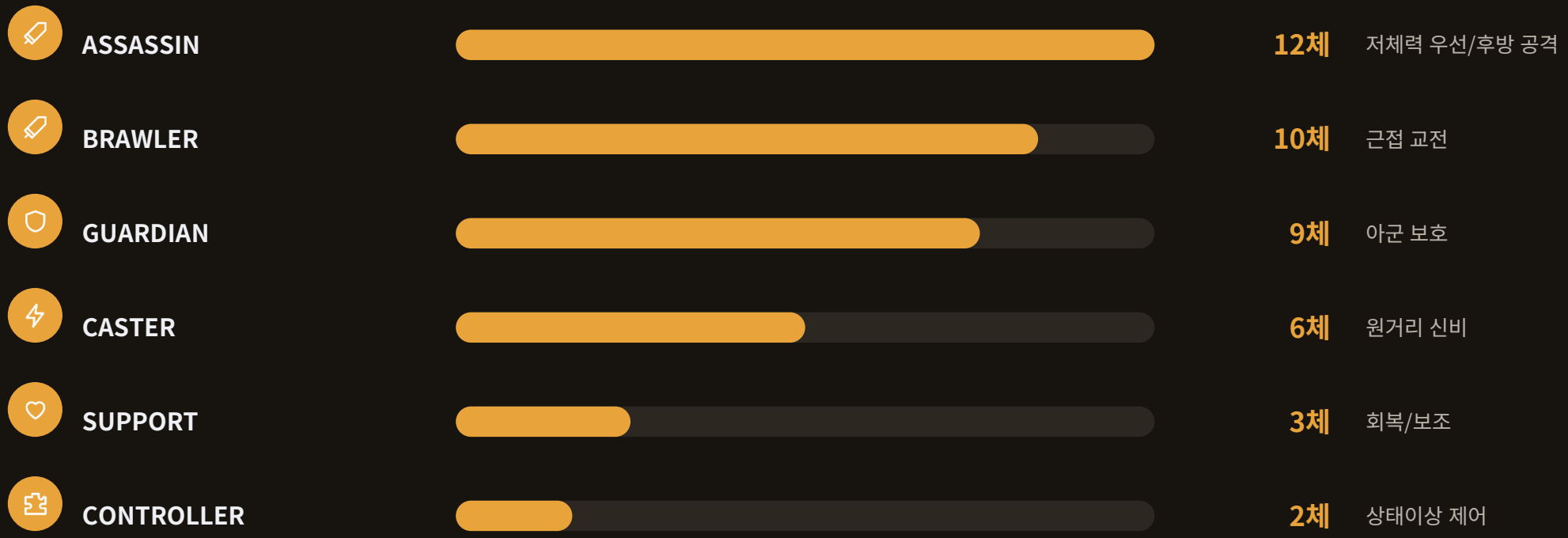
행동

AI 프로필/출현 층

- ai
- spawn.floors

로스터 – AI 프로필 분포

원본 기술 성격을 6프로필로 분류하며 합계는 42체임.



로캣: 잔향의 던전 / 세부 기획서 / 로스터, 보스, 전투 데이터

로스터 – 원본 기술 재가공 규칙

원본 설명은 srcDesc로 보존하고 그리드 전투에 맞게 수치/조건만 바꿈.

캐릭터	원본	재가공
아젤리아	7턴 후 자멸	특수기 사용 시 최대 HP −8%
오카미	밤에 강화	복도/암실에서 강화
코스모 도리스	리타이어	계단 강제 귀환 + 기절 3턴
괴룸파	일반기 45% 자힐	근접 약공 + 8% 자힐

적/보스 – 보스 4체

층	보스	핵심 패턴	비고
5F	카이론	HP 50% 이하 '거대한 위협', 사거리 +1	우회 가능
10F	메카리스	3턴마다 '기계의 포효', 호위 2체	우회 가능
15F	암카라시	물 위 DEF ×1.5	우회 가능
20F	벨제버브	3페이즈, '탈피'로 ATK +3랭크 누적	필수, 포획해도 클리어

아군 AI – 아군 행동 판단

1

상황 평가

거리, HP, 사거리 내 적 확인

2

조건 평가

프로필 조건을 위에서부터 검사

3

첫 만족 행동

난수 없이 처음 맞는 행동 실행

4

지휘 모드

자유, 밀착, 집중, 절약, 비용 0

로캣: 잔향의 던전 / 세부 기획서 / 로스터, 보스, 전투 데이터

데이터/밸런스 – 밸런스 기준선

기준	목표값	측정 방법
동레벨 1:1 전투	중앙값 4~6턴	12F에서 봇 측정
상성 격차	약 2.2배	×1.5 / ×0.7 = 2.14배
특수기 효율	1회 ≈ 일반기 1.6회	평균 코스트 4.26
3인 파티 보정	전투 시간 1/2.4	층별 적 수로 보정
수정 순서	config → 적 수 → 만복 → 메타	characters.json은 최후

로캣: 잔향의 던전 / 세부 기획서 / 로스터, 보스, 전투 데이터

스토리 – 캐릭터 서사 방침

원본 로그라인 계승

이름, 컨셉, 기술명을 그대로 씀

의도 원본 기획을 해석 없이 유지하려 함

짧은 카피

로그/도감 문구로만 서사를 전달함

크레딧 미표기

도감에 작성자를 적지 않음

근거 12인 공동 창작물로 보여 귀속을 단정하지 않음

로캣: 잔향의 던전 / 세부 기획서 / 로스터, 보스, 전투 데이터

리스크 – 데이터 리스크

⚠ 토큰 정의 없이 효과가 비활성화됨	→ 🛡 미정의 토큰은 콘솔 에러와 검증으로 잡음
⚠ 시작 3종이 1F에서 지나치게 우세(1.8~2.4배)	→ 🛡 시작 파트너 1인 동행으로 약점 속성 보완
⚠ 복도에서 아군이 교착하거나 낙오함	→ 🛡 자리 교대와 거리 검사를 AI 앞단에 넣을 예정임

로캣: 잔향의 던전 / 세부 기획서 / 로스터, 보스, 전투 데이터

구현 계획 – 작업 순서

1

변환 스크립트

엑셀 → characters.json

build_characters.py

2

불변식 검증

합 30/코스트 1~6 확인

3

인터프리터

토큰 101종 구현

미정의 0

4

봇 밸런스

턴 수/승률 측정 후 노브 조정

로캣: 잔향의 던전 / 세부 기획서 / 로스터, 보스, 전투 데이터