

개인 프로젝트

로캣: 잔향의 던전

세부 기획서 / 아이템, 메타, 유저 생애

재화, 보상, 경제 / 잔향 해금 / 온보딩과 엔딩 / 저장

문서 최초 작성	문서 최종 수정
20260816	20260819
박도원	박도원

목차

개요 – 2P

1. 목차
2. 로그
3. 문서 계층

현 상황 – 5P

1. 경제 설계 착수 시점

목표 – 6P

1. 경제/생애 목표

핵심 요소 – 7P

1. 경제 기둥

아이템 – 8P

1. 아이템 22종 구성
2. 만복도와 층 지도

메타 진행 – 10P

1. 잔향 정산
2. 해금 가격

유저 생애 – 12P

1. 첫 플레이에서 엔딩까지

저장/설정 – 13P

1. 저장 구조

리스크 – 14P

1. 경제/생애 리스크

구현 계획 – 15P

1. 작업 순서

로캣: 잔향의 던전 / 세부 기획서 / 아이템, 메타, 유저 생애

개요 – 로그

순번	작성일	작성자	작성 내용	비고
1	2026-08-16	박도원	아이템/메타 데이터 설계 착수	엔진 구현 세션과 함께 시작
2	2026-08-16	박도원	메타/세이브 구현	전멸 → 해금 → 재시작 확인
3	2026-08-17	박도원	만복도 상한 200/발주자 결정 7건	크레딧 미표기 확정 포함
4	2026-08-19	박도원	시작 층 선택/시작 레벨 품목/몬스터 탐지	101/101 검증 통과
5				
6				

개요 – 문서 계층



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

로캣: 잔향의 던전 / 세부 기획서 / 아이템, 메타, 유저 생애

현 상황 – 경제 설계 착수 시점

있는 것

회차 루프

전멸 후 잔향만 이어지는 구조가 확정됨

근거 컨셉 기획서 아웃게임 루프

레벨/경험치 공식

도달 레벨표로 성장 곡선이 정해짐

메타 원칙

영구 보상은 시작 조건 개선만 허용함

없는 것

재화/가격표

잔향 획득량과 해금 가격이 없음

아이템 목록

회복, 포획, 식량의 종류와 출현 층이 없음

초반 경험 설계

첫 플레이의 안내/난이도 완화가 없음

로캣: 잔향의 던전 / 세부 기획서 / 아이템, 메타, 유저 생애

목표 – 경제/생애 목표

던전 안에서는 자원 관리가, 회차 사이에서는 허무하지 않은 보상이 반복 플레이 동기를 만들게 함.

22종	8종	40~70분
아이템	잔향 해금	1회차 플레이

의도 죽어도 잃지 않는 것을 잔향, 해금, 도감 3가지로 한정해 보상을 명확히 하려 함.

근거 컨셉의 '불리하지 않은 메타' 기둥.

로캣: 잔향의 던전 / 세부 기획서 / 아이템, 메타, 유저 생애

핵심 요소 – 경제 기둥

단일 메타 재화

잔향 하나로 해금을 구매함

시작 조건만 강화

전투 수치 직접 상승은 금지함

만복도 상한

무한 파밍을 막되 정상 진행은 허용

선택하는 지름길

건너뛰기는 강제가 아닌 선택지

로캣: 잔향의 던전 / 세부 기획서 / 아이템, 메타, 유저 생애

아이템 – 아이템 22종 구성

items.json (9개 카테고리)

회복, 투지, 부활

자원 관리의 핵심

- 잔향초 HP 40%
- 파랑 열매 투지 +4
- 되살림 씨앗

포획 고리 4종

확률 배율 1.0 / 1.6 / 2.2 / 3.5

- 4F, 11F, 15F 단계 출현

부적/두루마리

캐릭터당 부적 1개

- 층 지도
- 전체 기절
- 귀환

식량/도구

만복도 회복 +75 / +175

- 마른 열매
- 잔향 만두
- 쐐기

로캣: 잔향의 던전 / 세부 기획서 / 아이템, 메타, 유저 생애

아이템 – 만복도와 층 지도

처음 설계는 상한 100이었으나 예산이 모자라 상한 200으로 키울 예정임.

항목	규칙	목표
만복도	최대 200, 매 턴 −1, 0이면 HP −2	예산 1,700턴 ≥ 필요 1,200턴
식량 배치	층당 1~2개 확정	정상 진행은 굶지 않음
층 지도	20턴간 몬스터를 알파 0.5로 표시	계단 찾기 이상의 정보 가치
비활성화	HUNGER_RATE=0	잠정 채택 시스템을 끌 수 있게 함

메타 진행 – 잔향 정산

1
도달층
층 × 10

2
신규 도감
개체당 25

3
보스 처치
보스당 50

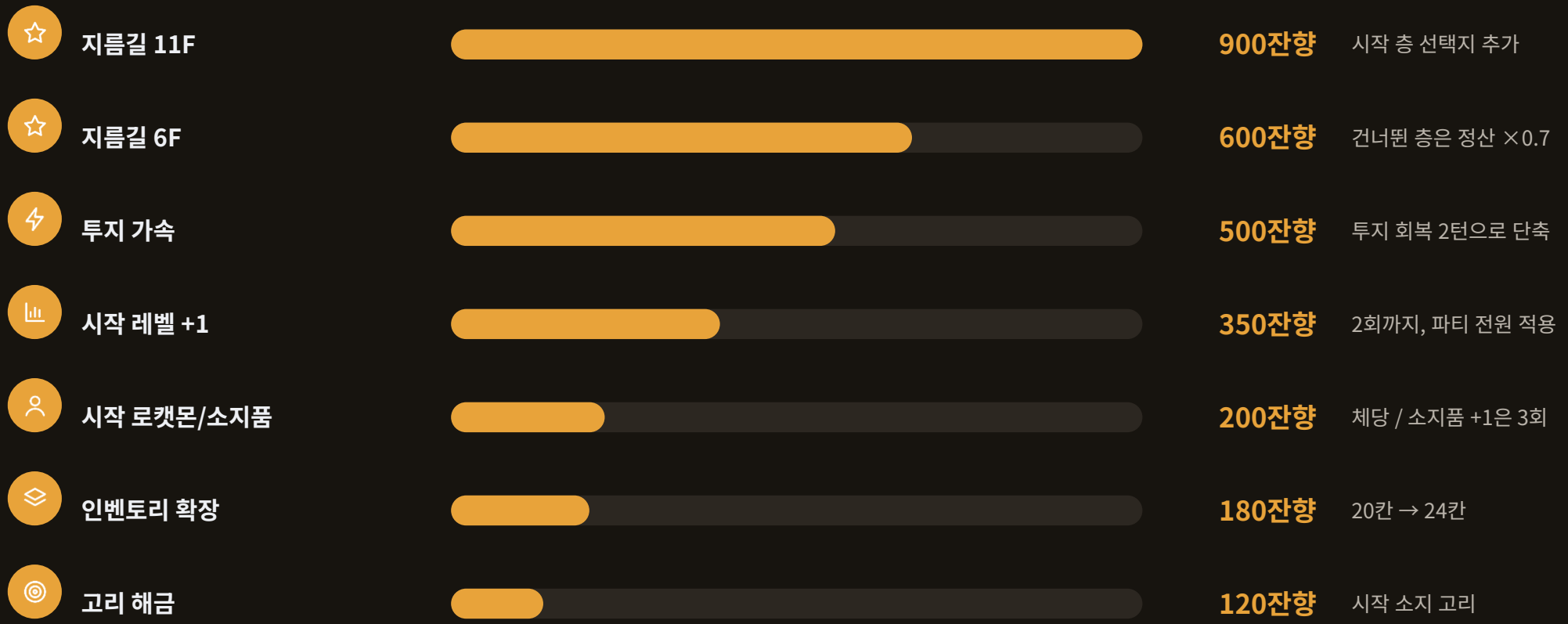
4
클리어 보너스
총합 ×2

5
해금 구매
상점에서 사용

로캣: 잔향의 던전 / 세부 기획서 / 아이템, 메타, 유저 생애

메타 진행 – 해금 가격

모두 시작 조건 개선이며 시작 레벨 +1은 2회까지만 구매함.



로캣: 잔향의 던전 / 세부 기획서 / 아이템, 메타, 유저 생애

유저 생애 – 첫 플레이에서 엔딩까지

1

타이틀/시작 선택

시작 로캣몬/시작 층 선택

2

온보딩 1~10F

적 피해를 낮춰 학습함

3

중간 보스

5, 10, 15F, 우회 가능

4

20F 벨제버브

격파/포획 모두 클리어

5

정산/해금

잔향으로 다음 회차 준비

로캣: 잔향의 던전 / 세부 기획서 / 아이템, 메타, 유저 생애

저장/설정 – 저장 구조

키/항목	내용	규칙
rocat_meta_v1	잔향, 해금, 도감, 설정	음악, 효과음, 터치, 필터 저장
rocat_run_v1	중단 세이브 1슬롯	층 이동 시 저장, 로드 시 삭제
차단 환경	메모리 모드	localStorage 막힘 대비
검증	freezeMeta/thawMeta	플레이어 세이브와 무관하게 판정

리스크 – 경제/생애 리스크

⚠ 초반 벽 때문에 이탈하는 사용자	→ 🛡 온보딩 계수와 시작 층 선택으로 완화함
⚠ 해금 누적으로 시작 선택 UI가 화면을 넘음	→ 🛡 패널을 화면에 묶고 목록만 스크롤함
⚠ 40~70분 목표의 실제 검증이 없음	→ 🛡 봇 지표로 대체하고 사람 플레이 기록을 추가할 예정임

로캣: 잔향의 던전 / 세부 기획서 / 아이템, 메타, 유저 생애

구현 계획 – 작업 순서

1

items.json

22종 정의와 출현 층

2

메타 세이브

잔향/해금 스키마와 상점 UI

3

예산 계산

만복도/식량 배치 봇 검증

4

자체 검증

해금/지름길 검증 7건

로캣: 잔향의 던전 / 세부 기획서 / 아이템, 메타, 유저 생애