

개인 프로젝트

딥웹

세부 기획서 / 인벤토리, 장비, 경제

슬롯/그리드 / 보안 컨테이너 / 재보급 / 분쇄/프린터

문서 최초 작성	문서 최종 수정
20260903	20260904
박도원	박도원

목차

개요 - 2P

1. 목차
2. 로그
3. 문서 계층

현황 - 5P

1. 착수 직전 상황

목표 - 6P

1. 파트 목표

핵심 요소 - 7P

1. 인벤토리/경제 요소

인벤토리 - 8P

1. 장비 슬롯 구성
2. 가방 등급별 칸 수

아이템 데이터 - 10P

1. 아이템 분류별 수량 목표

보안 컨테이너 - 11P

1. 사망 정산 흐름

장비 내구도 - 12P

1. 내구도/탄약 초기값

재보급 - 13P

1. 재보급 지급 규칙

분쇄/프린터 - 14P

1. scrap 순환

개요 – 로그

순번	작성일	작성자	작성 내용	비고
1	2026-09-03	박도원	Ver 0.1 작성	인벤토리/경제 초안
2	2026-09-04	박도원	밸런스 초안 v0.1	scrap 통합 방향 포함
3	2026-09-04	박도원	런 소유권/정산 수정	정산 1회/직렬화
4	2026-09-04	박도원	결산/바닥 물건 완료	탐사 결산 규칙 추가
5				
6				

개요 – 문서 계층



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

현황 – 착수 직전 상황

확정된 것

진행은 소지품

열쇠/장비가 사망 시 사라지는 구조임

보안 컨테이너

사망 시 보존할 물건을 고르는 장비임

정해야 할 것

경제 순환

재료, 제작, 분쇄의 비용 균형이 미정임

아이템 정의

기존 정의 175종의 정리 방침이 미정임

목표 – 파트 목표

무엇을 가져가고 버릴지가 재미가 되는 인벤토리와, 전부 잃어도 다시 나갈 수 있는 경제 안전망을 정함.

155종	7슬롯	대기 0
아이템 정의 목표	장비 슬롯	제작/수리 대기시간

의도 파밍의 압박과 재도전의 부담 없음을 함께 만들기 위함.

근거 메인 기획서: 복귀 판단 루프에 짐과 열쇠가 연결됨.

핵심 요소 – 인벤토리/경제 요소



인벤토리 – 장비 슬롯 구성

슬롯	넣을 것	비고
근접	무기, 서류 케이스 등 보조가방	우클릭 사용
원거리	총기, 훅, 휴대용 레이더	좌클릭, 빈 슬롯은 안내 문구
방호복	G0~G5, 현장 교체 금지	내구도 0이면 사망
특수 1/2	장비, 사이드 파우치, 보안 컨테이너	컨테이너 2개까지
방어구	G0~G5, 물리 피격만 경감	내구 40~300
가방	6등급, 그리드 6~28칸	무게 상한 16~88

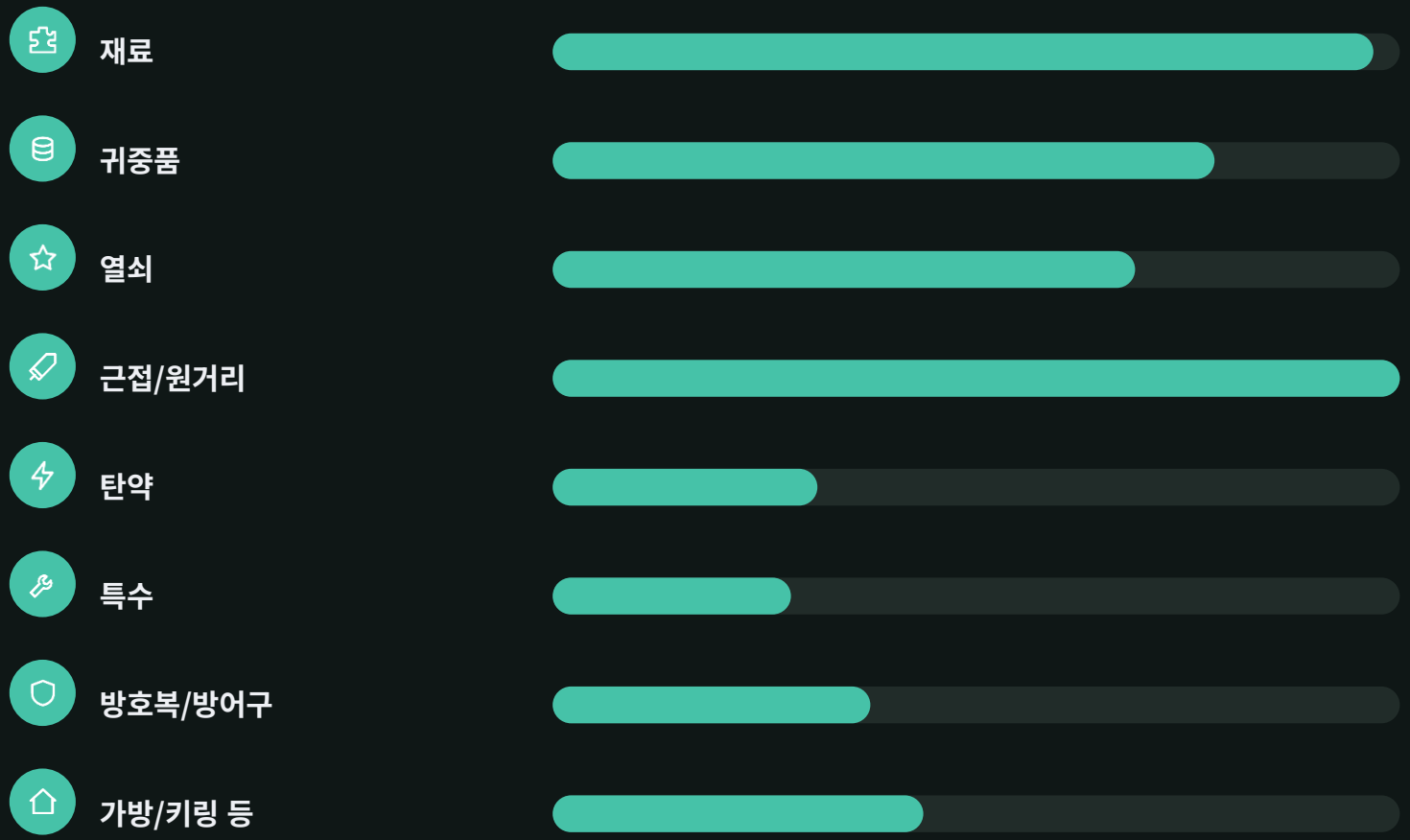
인벤토리 – 가방 등급별 칸 수

무게 상한은 G0 16에서 G5 88로 늘며 이동/로프 관성에 영향을 줌.



아이템 데이터 – 아이템 분류별 수량 목표

기존 정의 175종에서 폐기 시스템 전용/중복 정의를 정리해 155종으로 맞출 계획임.



재료	31종	공통 재료 scrap 포함
귀중품	25종	판매/수집용
열쇠	22종	아이콘 1개 공유, 색/라벨 구분
근접/원거리	32종	각 16종
탄약	10종	.357/마취 탄약 2종 추가
특수	9종	제트팩/부스터 등
방호복/방어구	12종	등급 G0~G5
가방/키링 등	14종	가방 6/보조 4/키링 1/소모품 3

보안 컨테이너 – 사망 정산 흐름

보관함 중첩은 금지하고 키링만 예외로 두어 우회를 막을 예정임.

1

사망

활성 런에서 한 번만 정산함

2

컨테이너 보존

보안 컨테이너 본체/내용물은 원 슬롯에 남음

3

스냅샷

나머지 소지품은 시체 스냅샷이 됨

4

중복 방지

컨테이너 내용은 스냅샷에서 제외함

장비 내구도 – 내구도/탄약 초기값

장비	초기값	이유
전기충격봉 / 나이프 / 대형 둔기	120 / 90 / 60(사용당 2)	저렴한 비살상 무기의 쓰임을 만듦
권총 / 소총 / 테이저	200 / 400 / 30발	탄약 소모를 선택 비용으로 만듦
그래플링 훅	80회	독립 탄약 없이 사용 횟수로 처리함
확인사살	근접 내구 5 소모	안전 확보에 장비 비용을 부과함

재보급 – 재보급 지급 규칙

1

부족 판정

분류의 유효 장비가 없을 때만 지급함

2

공간 판정

권총+탄약 세트가 못 들어가면 지급 안 함

3

지급

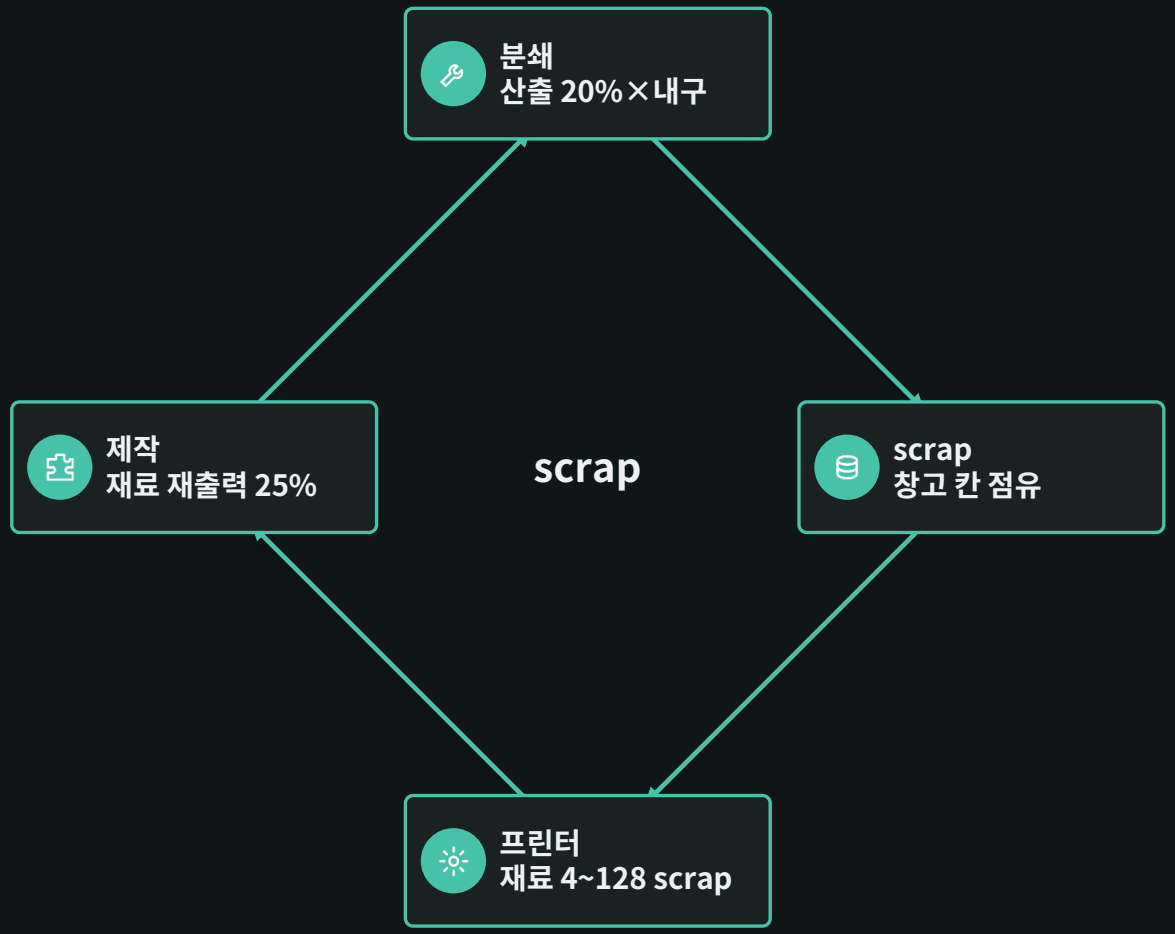
시설 등급 −2, G0 하한, 비용/대기 없음

4

출처 표시

판매/분해 산출 0, 시체 스냅샷에도 유지함

분쇄/프린터 – scrap 순환



순환 차익 손실

제작→분쇄 반복에 손실이 남도록 검산함

의도 무한 이득을 막음

공간 부족 시 취소

입력은 보존하고 거래 전체를 취소함

근거 원자적 저장 원칙

작업 계획 – 파트 필요 작업

1

그리드/장비

Inventory/Equipment와 겹침 금지 테스트를 만듦

2

보존 처리

사망 정산 회귀 테스트를 만듦

3

경제 데이터

economy, shelter, recipes 데이터를 분리함

4

UI 연결

드래그 앤 드롭과 분쇄 미리보기를 붙임

작업 계획 – 완수 방안

수치는 모두 제안값이며 승인 전에는 코드에 반영하지 않을 예정임.

1

1. 그리드

슬롯 타입/스택 한도를 지키도록 함

2

2. 컨테이너

사망 후 내용 중복 제공이 없어야 함

3

3. 은신처

입출고, 분쇄, 프린터를 연결함

4

4. 재보급

사망 뒤 재보급으로 재출격 가능해야 함