

개인 프로젝트

딥웹

세부 기획서 / 은신처/유저 생애, 저장, 네트워크

은신처 시설 / 첫 런 / 리텐션 / 세이브 / 시체 교환

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. 메타/저장 요소

유저 생애 – 8P

1. 온보딩 흐름
2. 플레이 시간, 리텐션, 엔딩

은신처 – 10P

1. 시설 효과 기준
2. 은신처 규칙

저장/설정 – 12P

1. 저장 데이터 구조

네트워크 – 13P

1. 서버 교환 흐름
2. 시체/리더보드 규칙

작업 계획 – 15P

1. 파트 필요 작업
2. 완수 방안

개요 – 로그

순번	작성일	작성자	작성 내용	비고
1	2026-09-03	박도원	Ver 0.1 작성	은신처, 저장, 네트워크 초안
2	2026-09-04	박도원	기획서 v0.4	사용자 답변 1~30 반영
3	2026-09-04	박도원	런 소유권/정산 수정	정산 1회 보장
4	2026-09-04	박도원	v0.4 테스트판 빌드	단일 HTML 오프라인 빌드
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

탈출 규칙

시작 지점 E 2초 홀드로 소지 유지 탈출함

시체 비동기

시체는 약탈 경쟁이 아닌 흔적임

정해야 할 것

은신처

시설 종류와 업그레이드 규칙이 미정임

서버 범위

무엇을 서버에서 주고받을지 미정임

목표 – 파트 목표



잃어도 다시 하고 싶은 반복 구조와, 서버 없이도 플레이가 이어지는 저장 구조를 확정함.

9종

은신처 시설

3개

서버 보관 시체(플레이어별)

1개

계정당 세이브

의도 손실의 부담을 낮추고 흔적과 기록으로 재도전 동기를 만듦.

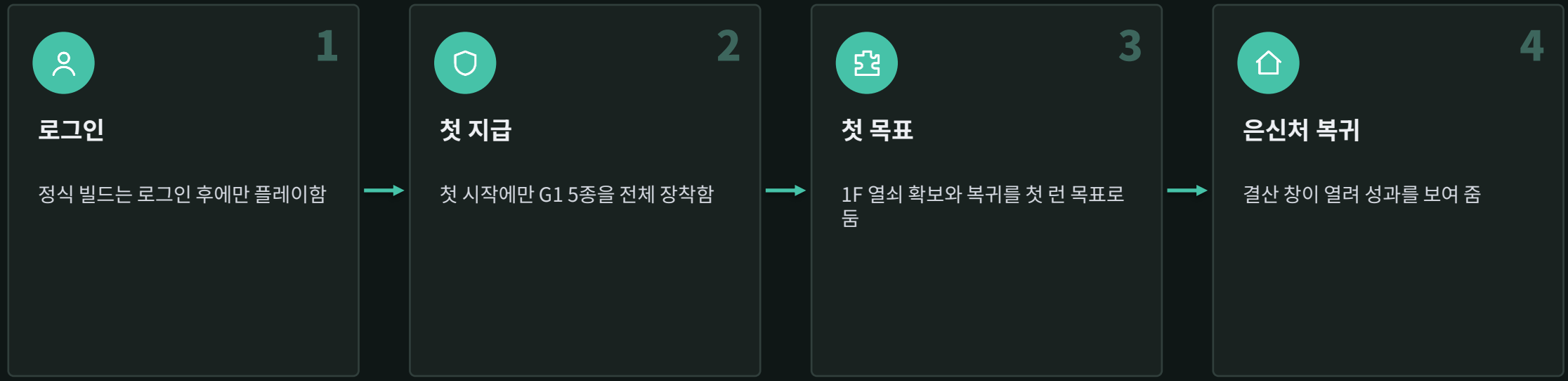
근거 메인 기획서: 사망, 탈출, 시체 흐름을 게임 전체 구조로 확장함.

핵심 요소 – 메타/저장 요소


회차 구조
은신처
정비, 제작, 재보급 거점임
시설 9종
즉시 처리
유저 생애
첫 런부터 반복까지 설계함
첫 런 지급
5~15분 런
저장
로컬이 정본임
계정 세이브
런/대기 큐
네트워크
출격 때만 교환함
시체 3개
리더보드

유저 생애 – 온보딩 흐름

별도 튜토리얼 씬 없이 첫 지급과 안내 문구로 유도할 예정임.



유저 생애 – 플레이 시간, 리텐션, 엔딩

항목	설계	이유
런 1회	5~15분	브라우저 세션 길이에 맞춤
리텐션 1	시설 업그레이드/제작 등급 상승	대기시간 없이 즉시 성장함
리텐션 2	타인의 시체와 리더보드 기록	비동기 흔적이 재도전 이유가 됨
리텐션 3	열쇠 22종 수집	깊이 도달이 열쇠 보유로 이어짐
엔딩	해당 없음, 최고 층 기록으로 반복함	서사 엔딩 없는 반복 구조이기 때문임

은신처 – 시설 효과 기준

시설	효과(제안값)	이유
발전기	다른 시설의 등급 상한(G0~G5)	성장 순서를 한 곳에 묶음
저장고	레벨당 +40칸	가져올 짐의 여유를 키움
정수/여과기	레벨당 시작 생명유지 +10초	체류 시간을 영구 성장으로 보상함
작업 벤치	레벨당 수리 비용 −10%	수리 손실을 완화함
분쇄기/프린터	처음부터 제공	창고 정리를 초반부터 플레이어에게 맡김

은신처 – 은신처 규칙

대기시간 없음

업그레이드, 제작, 수리가 즉시 끝남

의도 다시 하고 싶은 마음을 끊지 않음

수리 손실

수리마다 최대 내구가 3% 줄어듦

근거 하한은 출고값의 20%임

저장소 포화

반출/제작 시 처리 규칙을 정함

근거 후속 확인 항목

시즌 없음

시즌은 설계/구현하지 않음

근거 범위를 1인 개발에 맞춤

저장/설정 – 저장 데이터 구조

저장 대상	위치	비고
계정 세이브	로컬, 계정당 1개	창고, 시설, 장착, 사망 이력임
활성 런	로컬	새로고침 시 이어하기함
공개 대기 큐	로컬	다음 출격 때 서버에 올림
서버 공개 데이터	서버	시체 3개와 리더보드뿐임
설정/현지화	한국어 단일, 한글 폰트 2종	다국어는 범위 밖, 폰트 사용권 확인함

네트워크 – 서버 교환 흐름

서버 권위 검증은 하지 않으며 리더보드는 비공식 표시를 둘 예정임.



네트워크 – 시체/리더보드 규칙

시체

플레이어별 최근 3개

만료 없이 보관함

의도 과도한 시체 인플레이션을 막음

회수 1개

시체마다 런당 1개, 스택 통째로 가져감

리더보드

탈출 성공만 인정

최고 층은 탈출 성공 시에만 기록함

비공식 기록

탈출 실패 최고 층은 프로필에 따로 표시함

작업 계획 – 파트 필요 작업

1

은신처 씬

시설 9종과 즉시 처리 UI를 만듦

2

세이브

로컬 계정, 런, 큐 직렬화를 만듦

3

온라인

시체/리더보드 교환과 보안 규칙을 만듦

4

재접속 경과

무입력 경과 시뮬레이션을 만듦

작업 계획 – 완수 방안

1

로컬 우선

서버 없이 오프라인 테스트 저장 키로 검증함

2

경로 시험

새
저장→출격→탈출→재출격→새로고침을 통과함

3

사망 경로

시간 만료 사망과 재보급까지 확인함

4

온라인 검증

실계정/서버 연동은 별도로 점검함