

기획서 D5 — 세부

전선을 깐다

성장 / 콘텐츠 기획서

LAY THE LINE / D5 GROWTH

작성
박도원

문서 최초 작성
2026-11-20

문서 최종 수정
2026-11-20

목차

개요 - 2P

1. 목차
2. 로그
3. 문서 계층

성장 구조 - 5P

1. 성장 축 지도
2. 판 내 빌드
3. 에이전트 육성
4. 장비
5. 관계 / 서사 진척

거점 - 10P

1. 사무소 시설
2. 파견

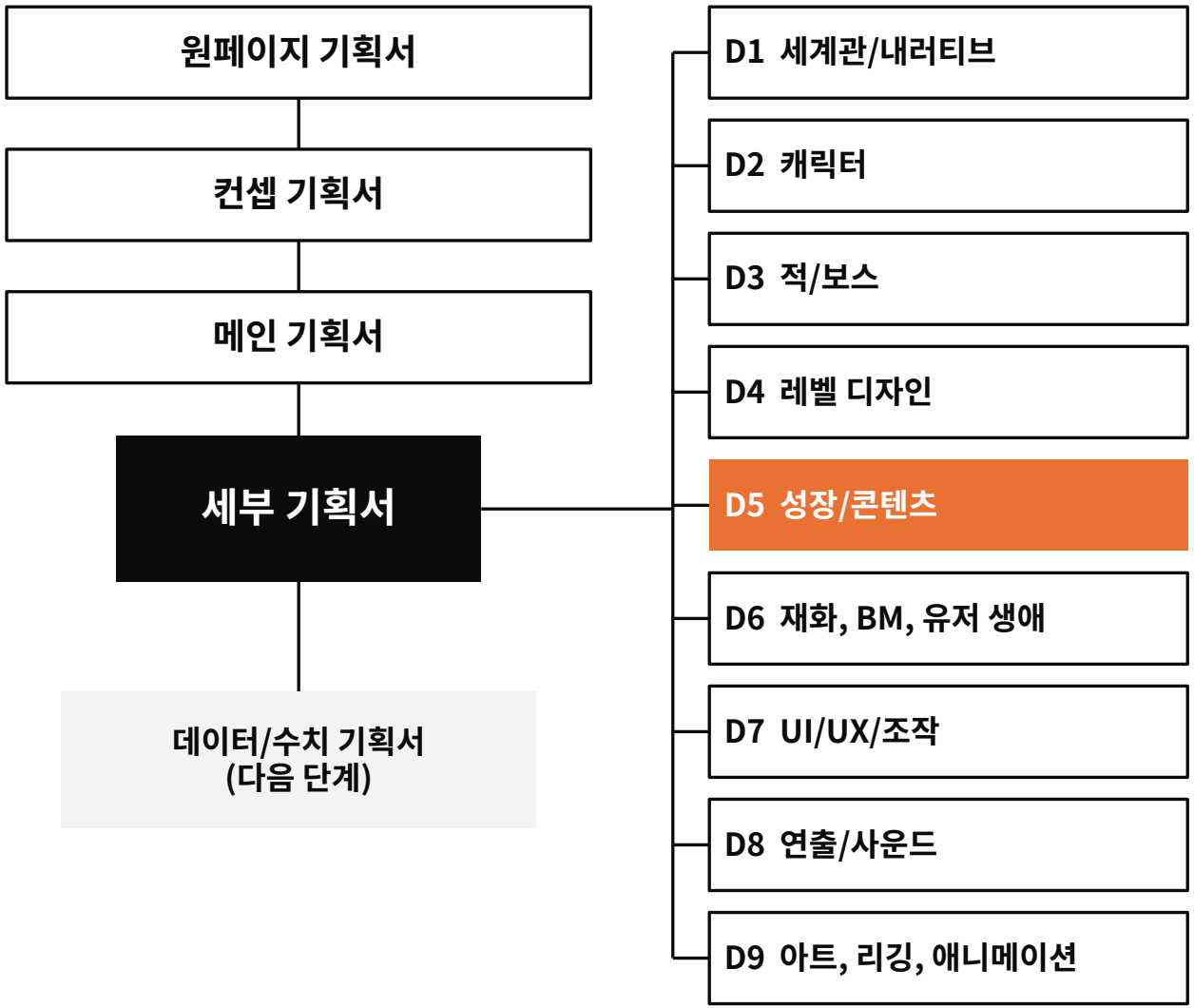
콘텐츠 - 12P

1. 콘텐츠 주기
2. 심야 송전

개요 - 로그

순번	작성일	작성자	작성 내용	비고
1	2026-11-20	박도원	문서 최초 작성	성장 축/판 내 빌드, 육성, 장비, 유대, 거점, 파견, 콘텐츠 주기/엔드게임 작성
2	2026-11-20	박도원	앙상블 서사 반영	유대(플레이어 대상) 폐기 → 관계(2인)/서사 진척(1인) 2트랙 (9P)
3				
4				
5				

개요 – 문서 계층



이 문서의 역할

판 안의 성장과 판 밖의 성장을 분리/연결하고, 반복 플레이할 콘텐츠를 정의

상위 목표

컨셉 : 아웃게임/메타 루프
메인 : M2 레벨업 카드 / M4 설비

하위 산출물

성장 수치 테이블 / 카드 풀 데이터 / 거점 시설 데이터 / 콘텐츠 일정

성장 구조 – 성장 축 지도

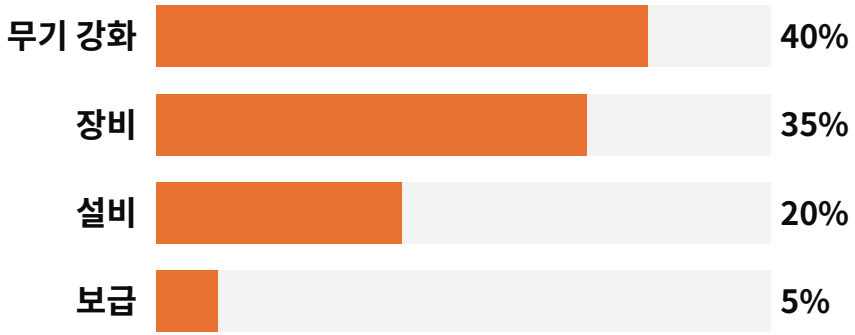
판 안 (매 판 초기화)	에이전트 (영구)	계정 / 거점 (영구)
팀 레벨 / 스크랩	레벨 / 돌파	계정 레벨
무기 강화 Lv1~5 →	스킬 / 잠재 →	점등 지역 수
장비 카드 6칸	전용 공구 / 작업복	사무소 시설
설비 / 진화	관계 / 서사 진척	파견
→ 쾌감 / 빌드	→ 애착 / 수집	→ 의미 / 세계 변화

축 사이 연결

연결	방식
판 안 ← 에이전트	에이전트 스킬 Lv이 판 안 무기의 시작 성능을 올림
에이전트 ← 계정	점등 지역이 늘수록 돌파 재료 작전 해금

성장 구조 – 판 내 빌드

카드 풀



출현 가중치 기본값 / 전력 부족 시 설비 0 / 같은 설비 3장 → 설비 진화

장비 카드 12종 (6칸)

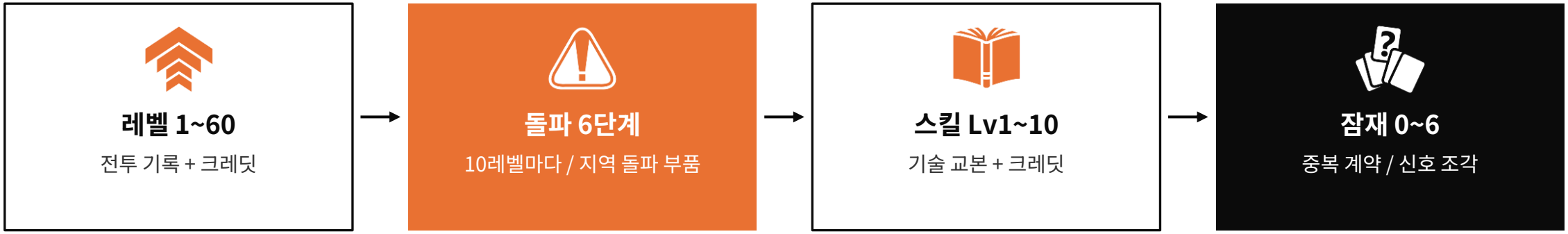
강화 배터리 스킬 쿨 -	**방진 마스크** 최대 HP +	**작업 장갑** 설치 속도 +
공구 벨트 투사체 +1	**무전기** 연계 게이지 +	**보온병** 지속력 회복 +

외 6종 : 반사 조끼 / 안전화 / 헤드램프 / 절연 테이프 / 비상식량 / 현장 지도

진화 조합 (에이전트별 1개 / 예시)

에이전트	무기 Lv5	+ 장비	진화 (접속함 통전 시)
세라	번개 고리	강화 배터리	천둥 고리 — 연쇄 무제한
마레	롱 리치	헤드램프	일식 — 관통탄 폭발
한결	도시락	비상식량	만찬 — 착탄 자탄 6발

성장 구조 – 에이전트 육성



단계별 효과

단계	주는 것	주 소모	막히는 지점
레벨	기본 능력치	전투 기록	돌파 상한 (10, 20, …)
돌파	레벨 상한 + 가설 특성 강화	돌파 부품 (주간 보스)	주간 보스 횟수
스킬	판 안 무기 시작 Lv / 스킬 효과	기술 교본 (일반 작전)	작업 지시서
잠재	고유 패시브 6단계	중복 / 신호 조각	과금 / 장기 플레이

성장 구조 – 장비

전용 공구

무기형 장비 / 계약(가챠) 획득

항목	규칙
슬롯	에이전트당 1
효과	기본 공격 형태 강화 (예: 연쇄 +1)
전용	본인 착용 시 추가 효과 + 외형 변경
등급	S / A / B
강화	Lv1~60 / 구리 소모

작업복 3부위

일반 작전 드롭 / 파밍형



헬멧



조끼



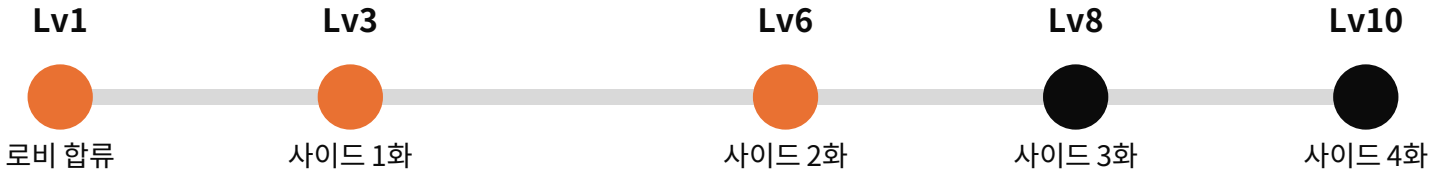
장화

세트	효과 (예시)
2세트	지속력 소모 -10%
3세트	교대 진입기 피해 +30%
부옵션	4줄 / 강화 시 랜덤 성장

성장 구조 – 관계 / 서사 진척

서사 진척 — 에이전트 1인 / Lv1~10

캐릭터 ↔ 자기 서사 (출전 동기)



경험치 획득

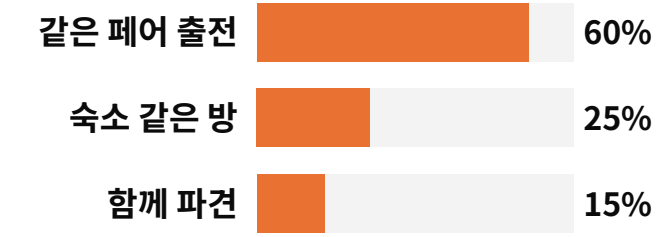


관계 — 에이전트 2인 / 28쌍 / Lv1~5

캐릭터 ↔ 캐릭터



경험치 획득



플레이어 대상 호감도/선물 없음 — 모든 관계 수치는 에이전트 사이에만 존재 (D1 서사 원칙)

에피소드는 전용 페어 4쌍 / 나머지 24쌍은 2인 대화 3종 / 사이드 3화(어두운 톤)는 서사 진척 Lv8 이후

거점 – 사무소 시설



사무소 로비 무드 시안 — 점등 지역이 늘수록 창밖이 밝아짐

관제실

전력량(kWh) 생산 / 점등 지역 수 비례

정비고

장비 강화 비용 -

훈련장

전투 기록 생산

식당

작업 지시서 +30 / 일

통신실

파견 슬롯 +

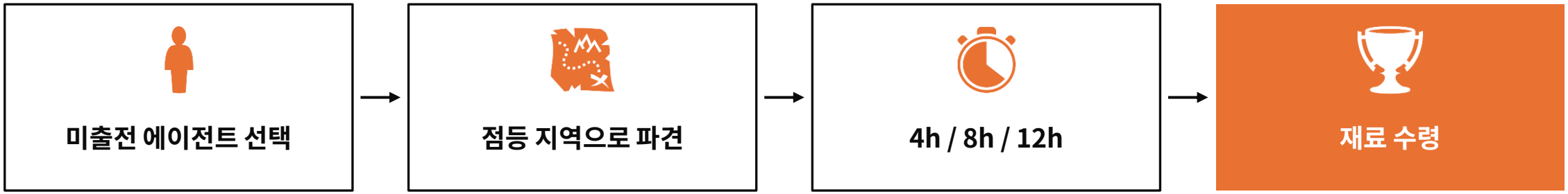
숙소

같은 방 2인 관계 경험치 +

시설 업그레이드 흐름

작전 점등 → 관제실 kWh 생산 → 시설 업그레이드 → 작전 보상/편의 ↑

거점 – 파견



설계 목적

수집 가치
출전 못 하는 에이전트도 일을 함

점등 의미
밝힌 지역만 파견지가 됨

복귀 동기
접속 안 해도 쌓임 → 수령하러 옴

파견 보상은 일반 작전 1회분의 60% 이하 — 직접 플레이를 대체하지 않음

콘텐츠 - 콘텐츠 주기

매일 (20~30분)	매주	6주 (버전)
일반 작전 / 지시서 소모	주간 보스 3회	신규 에이전트 1~2
긴급 수리 3회	심야 송전 주간 보상	이벤트 스토리 + 작전
파견 수령	작업 일지 주간 임무	심야 송전 시즌 리셋
로비 대화		신규 지역 or 챕터

버전 운영 리듬

1~2주 신규 픽업 / 이벤트	3~4주 복각 / 미니 이벤트	5~6주 시즌 마감 / 다음 예고

콘텐츠 - 엔드게임 — 심야 송전

100m	200m	300m	400m	500m	600m	700m	800m	900m	1000m

500m마다 보스 / 보상 상자

→ 끝없이

규칙

항목	내용
구조	구간이 끝나지 않음 / 접속함마다 계속/귀환 선택
변형 규칙	주마다 3개 (예: 지속력 소모 2배, 단선 빈도 ↑)
페어	주간 도전 3회 / 회차마다 다른 페어 (3페어 필요)
랭킹	최대 거리 / 6주 시즌 / 구간별 칭호

3페어

시즌 참여에 필요한 육성 폭

6주

랭킹 시즌 = 버전 주기