

기획서 D6 — 세부

전선을 깐다

재화 / BM / 유저 생애 기획서

LAY THE LINE / D6 ECONOMY

작성
박도원

문서 최초 작성
2026-11-20

문서 최종 수정
2026-11-20

목차

개요 - 2P

1. 목차
2. 로그
3. 문서 계층

재화 - 5P

1. 재화 목록
2. 재화 흐름
3. 작업 지시서

BM - 8P

1. 계약(가챠)
2. 상품 구성

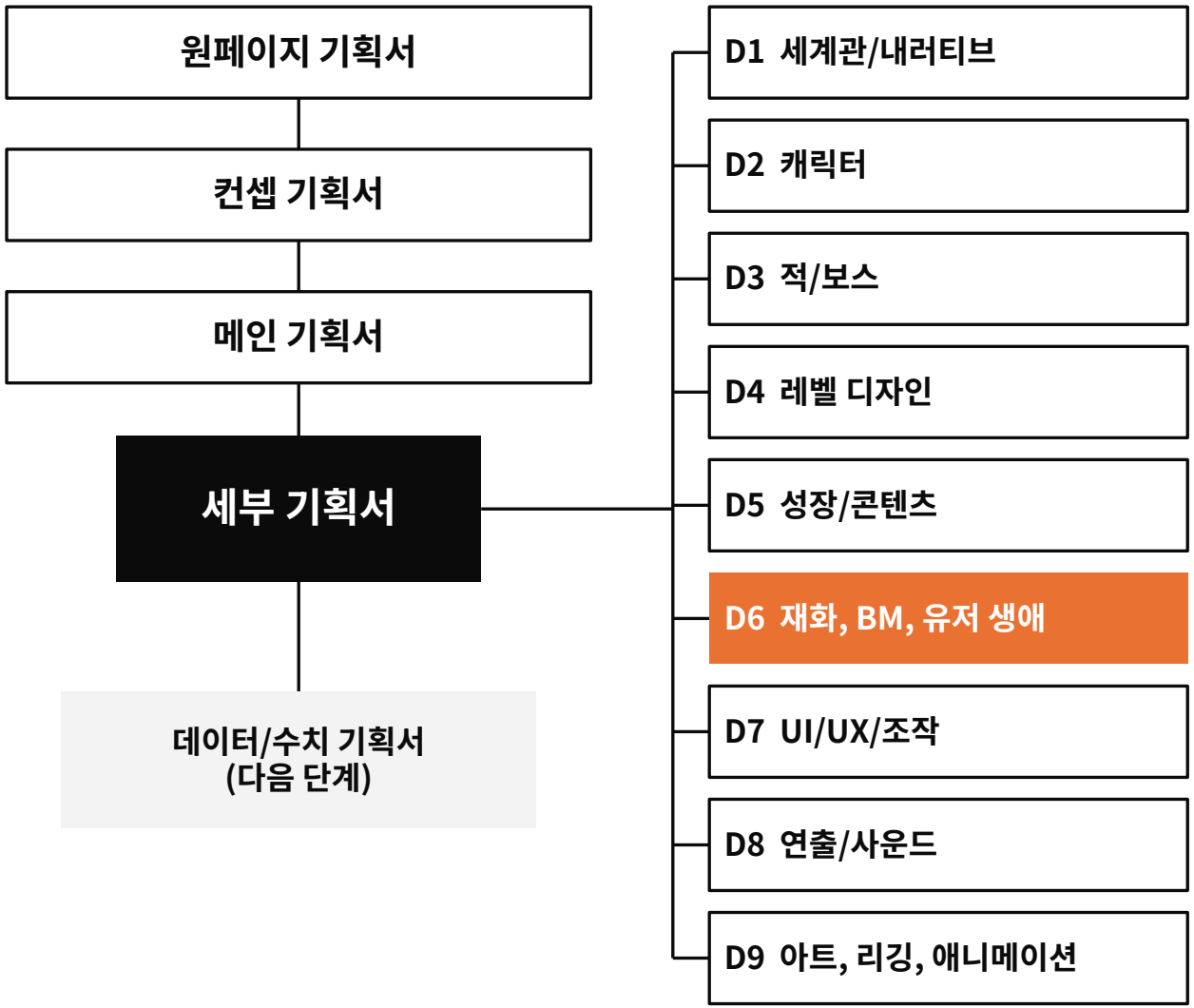
유저 생애 - 10P

1. 생애 단계
2. 첫 30분
3. 허들 지도
4. 이탈 방지/복귀

개요 - 로그

순번	작성일	작성자	작성 내용	비고
1	2026-11-20	박도원	문서 최초 작성	재화 9종, 흐름, 지시서, 계약, 상품, 생애, FTUE, 허들, 복귀 작성
2	2026-11-20	박도원	앙상블 서사 반영	유대 선물 → 추억 물품(2인 관계) / 에이전트 편지 → 사무소 게시판
3				
4				
5				

개요 – 문서 계층



이 문서의 역할

재화가 어디서 나와 어디로 사라지는지, 유저가 언제 무엇에 막히고 무엇으로 돌아오는지 설계

상위 목표

컨셉 : 사업 목적 지표(D1 45%/D30 12%)
D5 : 성장 축 / 콘텐츠 주기

하위 산출물

재화 수치 테이블 / 상점 데이터 / 확률 공시 / 온보딩 스크립트

재화 – 재화 목록

	재화	성격	획득	소비
	배터리	유료 / 무료	결제 / 업적 / 별 보상	계약 / 지시서 충전
	계약서	가챠 티켓	배터리 160 교환 / 이벤트	계약 1회
	크레딧	일반	모든 작전 / 긴급 수리	모든 육성 비용
	작업 지시서	행동력	6분당 1 / 최대 240	작전 입장
	전투 기록	성장재	일반 작전 / 훈련장	에이전트 레벨
	돌파 부품	성장재 (지역별)	주간 보스	돌파
	구리	성장재	일반 작전 / 분해	장비 강화
	전력량 kWh	거점	관제실 (점등 지역 비례)	시설 업그레이드
	추억 물품	관계	파견 / 상점	숙소 배치 → 2인 관계 경험치

재화 – 재화 흐름

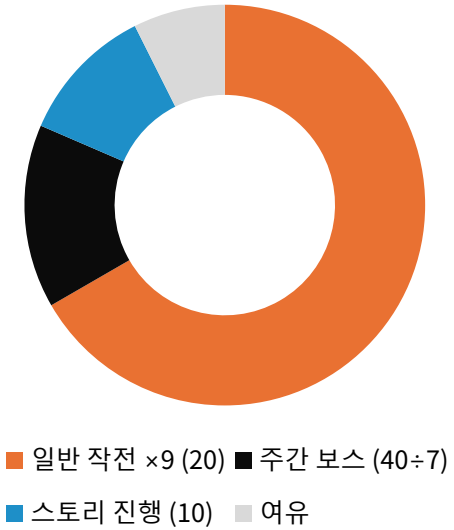

획득처
재화
소모처
작전 (지시서)
크레딧 / 기록 / 구리
레벨 / 스킬 / 장비
주간 보스
돌파 부품
돌파
거점 / 파견
kWh / 추억 물품
시설 / 관계
결제
배터리 / 계약서
계약 (수집)
수집한 에이전트로 더 높은 작전 → 더 많은 획득

재화 – 작업 지시서 (행동력)

240
최대 보유

6분
1 회복 → 하루 240

+30
식당 시설 / 일



설계 근거

결정	이유
하루 240 = 일반 작전 9~12판	1판 8~10분 → 하루 20~30분 루틴 (D5 매일 콘텐츠)
소탕은 ★3 스테이지만	숙련 플레이 동기 유지 (D4 스테이지 조건)
배터리 충전 하루 6회 제한	과금 격차 상한 — 재료 획득 2.5배 이내
넘침 보관함 (최대 +120)	접속 못 한 날의 손해 완화 → 이탈 방지

BM – 계약 (가챠)

S 에이전트 0.7%

A 에이전트 8%

B 전용 공구 / 재료 91.3%

보장 구조

10회마다 A 이상 1 → 80회 S 확정 (천장) → 픽업 50% / 실패 시 다음 S 픽업 확정

배너 종류

배너	특징
에이전트 픽업	S 1 + A 2 픽업
페어 배너	전용 콤비 페어 동시 픽업
전용 공구	S 1.0% / 천장 70
상시	천장 카운트 별도

근거 : 장르 표준 범위 안에서 ‘페어 배너’만 차별화 — 2인 교대 핵심과 수집 동기를 직접 연결 (D2 페어 콤비)

BM – 상품 구성



월정액

30일간 매일 배터리 / 지시서 +60



작업 일지 (패스)

6주 시즌 / 무료/유료 트랙



작업복 스킨

외형만 / 능력치 없음



성장 패키지

계정 Lv 구간별 1회 한정

판매 원칙

원칙	이유
전투력 직접 판매 금지 (능력치 상품 X)	랭킹(심야 송전)의 공정성 / 실력 = 교대 숙련
모든 S 에이전트 무과금 획득 경로 보장	수집형 신뢰 / 장기 리텐션
스킨은 로비/인게임 양쪽 반영	애착 = 밝은 캐릭터 톤의 상품화

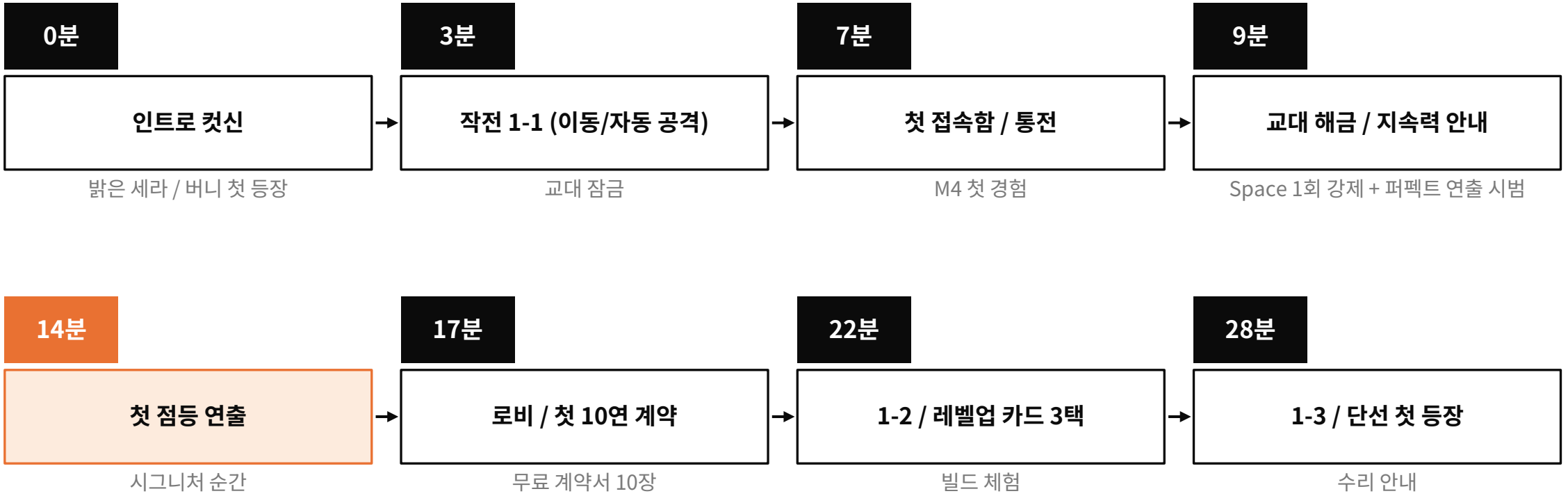
유저 생애 – 생애 단계

D0 첫날	D1~7 정착	D8~30 성장	D31~ 정착 후
첫 30분~2시간	계정 Lv 1~20	계정 Lv 20~40	계정 Lv 40+
첫 점등 경험 첫 10연 계약 1장 중반	1~2장 클리어 일일 루틴 형성 두 번째 페어	돌파 벽 / 주간 보스 3~4장 / 속성 페어 작업 일지 첫 시즌	심야 송전 랭킹 3페어 육성 / 잠재 6주 이벤트 순환

단계별 목표 지표

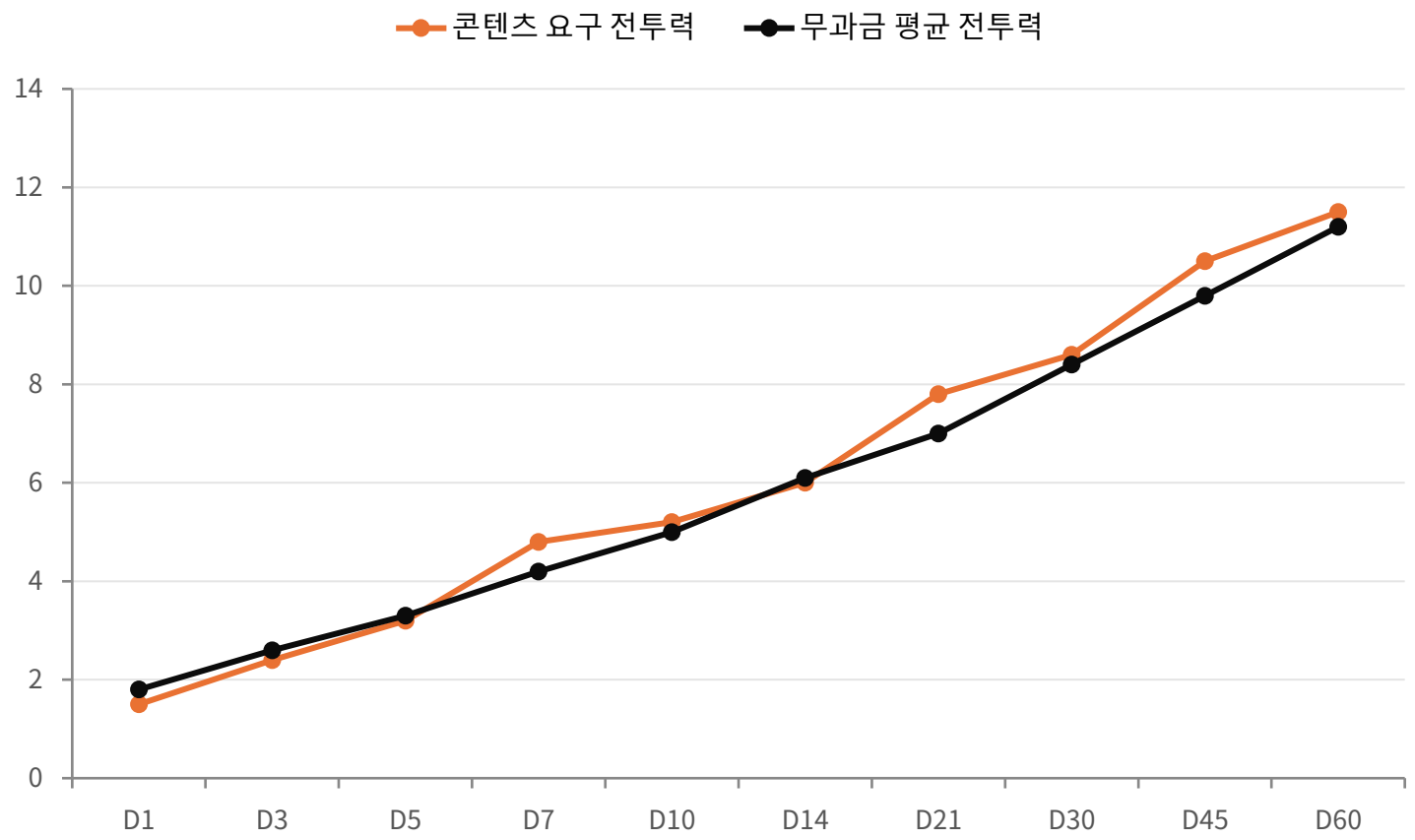
단계	지표	목표	핵심 위험
D0	튜토리얼 완료	90% ↑	교대 조작 이해 실패
D1	재접속	45% ↑	첫 점등의 감동 부족
D7	재접속	25% ↑	2-10 첫 벽
D30	재접속	12% ↑	목표 상실 (엔드게임 전)

유저 생애 – 첫 30분 (온보딩)



한 번에 메카닉 하나씩 — 가설(자동) → 디펜스 → 통전 → 교대 → 점등 순서, 보스 학습 순서(D3)와 동일

유저 생애 – 허들 지도



벽 → 완화 장치

D7 / 2-10

돌파 벽

돌파 재료 2배 이벤트 (첫 주)

D21 / 3-10

속성 벽

체험 에이전트 대여

D45 / 4-10

졸업 벽

작업 일지 성장 패키지

벽은 3번만, 각 벽 직전에 완화 장치를 미리 공개 — '막혔다'가 아니라 '다음 할 일'로 보이게

유저 생애 – 이탈 방지 / 복귀



지시서 넘침 보관
놓친 날 손해 완화



파견 누적
돌아올 이유



복귀 작전
7일 미접속 시 / 보상 3배 7일



사무소 게시판
미접속 3일 / 에이전트끼리 남긴 쪽지 (밝은 톤)



월드맵 변화 요약
자리 비운 동안 이벤트 지역 표시



따라잡기 패스
지난 시즌 일지 일부 수령

이탈 신호 → 대응

신호	대응
같은 스테이지 3회 실패	추천 페어 / 속성 안내 팝업
교대 횟수 분당 1회 미만	퍼펙트 교대 연습 미니 작전 추천