

개인 프로젝트

디퍼 (Deeper)

세부 기획서 / 난이도, 보상, 점수

여유배율 검증표와 점수 경제

문서 최초 작성	문서 최종 수정
20260807	20260807
박도원	박도원

목차

개요 - 2P

1. 목차
2. 로그
3. 문서 계층

현황 - 5P

1. 착수 시점 현황

목표 - 6P

1. 파트 목표

핵심 요소 - 7P

1. 핵심 요소

난이도 곡선 - 8P

1. 여유배율 검증표
2. 한 레벨 부족 시 유예
3. 종료 지점 설계

보상/경제 - 11P

1. 코어 수급

점수/기록 - 12P

1. 점수표

난이도 곡선 - 13P

1. 리스크와 대응

작업 계획 - 14P

1. 작업과 완수 방안

개요 – 로그

순번	작성일	작성자	작성 내용	비고
1	2026-08-07	박도원	밸런스 설계	여유배율 검증표, 점수표, 종료 지점 확정
2	2026-08-07	박도원	점수/코어 구현	코어 수급과 점수 가산을 게임에 반영
3				
4				
5				
6				

개요 – 문서 계층



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

현황 – 착수 시점 현황

카메라 곡선과 존 분포표가 숫자로 존재하는 상태임.

있는 것

CAM_CURVE, 존별 T_raw, 드릴 Lv1~5

의도 계산의 입력값이 됨.

근거 02 메인/03 지형 결과.

없는 것

여유배율 검증표, 점수표, 종료 지점

의도 계산으로 먼저 확정함.

근거 구현 전에 표로 닫음.

제약

엔드리스지만 반드시 끝나야 함

의도 기록이 효율을 재게 함.

근거 Lv5 상한 16배.

목표 – 파트 목표

전 구간에서 조금 앞서지만 안심할 수 없는 상태를 유지하고, 점수가 최적 경로를 보상하게 함.

1.35~1.42

적정 레벨 여유배율

약 19분

Z5 끝까지

약 7,650KM

이론상 한계

의도 한 레벨 뒤처지면 역전 가능, 두 레벨이면 패배가 되게 함.

근거 한 레벨 부족 시 42~73초 유예, 두 레벨 부족 시 20초 이내.

핵심 요소

여유배율 검증

v_player ÷ v_cam을 존 끝에서 계산

의도 난이도를 숫자로 닫음.

근거 T_raw 표 사용.

코어 수급률

필요 약 57%, 40% 미만 사망

의도 포기도 선택지.

근거 배치 3/6/9/12 대비.

점수 경쟁

심도 1KM=1점, 수집/발견 가산

의도 효율을 재는 기록.

근거 기록은 KM로 표시.

난이도 곡선 – 여유배율 검증표

존 끝	적정 Lv	v_player	v_cam	여유배율
Z1 / 90	Lv1 (×1)	0.847	0.62	1.37배
Z2 / 230	Lv2 (×2)	1.026	0.76	1.35배
Z3 / 430	Lv3 (×4)	1.299	0.95	1.37배
Z4 / 690	Lv4 (×8)	1.636	1.18	1.39배
Z5 / 1090	Lv5 (×16)	2.097	1.48	1.42배

난이도 곡선 – 한 레벨 부족 시 유예



난이도 곡선 – 종료 지점 설계

1

Lv5 상한

Z6 이후 v_player 최대 1.69 타일/초

16 ÷ 9.47

의도 영구 상한.

근거 T_raw 고정.

2

교차점

카메라 속도가 1.69가 되는 약 1,415타일

곡선 역산

의도 필연적 추격.

근거 CAM_CURVE 앵커.

3

종료

뷰포트 여유 18타일 소진, 약 1,530타일

약 7,650KM

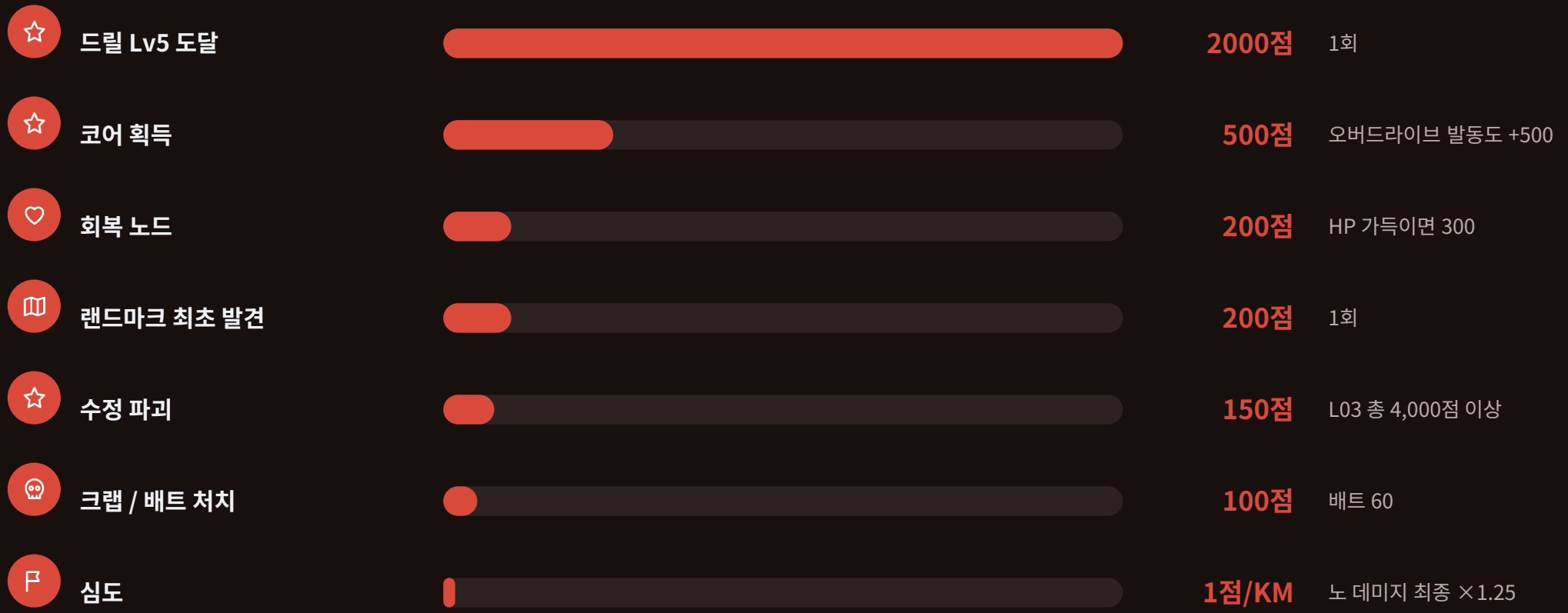
의도 반드시 끝남.

근거 완벽 플레이는 8,500~9,000KM.

보상/경제 – 코어 수급

존	랜드마크	배치 코어	누적	필요 누적	탐사율
Z1	3개	3	3	2	67%
Z2	4개	6	9	5	56%
Z3	5개	9	18	10	56%
Z4	6개	12	30	17	57%

점수/기록 – 점수표


드릴 Lv5 도달
2000점
1회
코어 획득
500점
오버드라이브 발동도 +500
회복 노드
200점
HP 가득이면 300
랜드마크 최초 발견
200점
1회
수정 파괴
150점
L03 총 4,000점 이상
크랩 / 배트 처치
100점
배트 60
심도
1점/KM
노 데미지 최종 ×1.25

난이도 곡선 – 리스크와 대응

⚠ 구현 곡선이 명세와 달라지면 검증표가 무효가 됨	→ 구현값으로 T_raw/여유배율을 다시 계산하고 정본을 정함.
⚠ 랜드마크를 전부 무시해도 오래 버틸 수 있음	→ 무시 시 150~200타일에서 사망하는지 실플레이로 확인함.
⚠ 노 데미지 보너스가 안전 플레이만 보상할 수 있음	→ 배율 1.25로 제한하고 점수 비중을 보며 조정함.

작업 계획 – 작업과 완수 방안

1

표 계산

여유배율, 유예, 종료 지점 계산 확정

계산표

의도 수치 근거.

근거 메인 목표 1.35~1.42.

2

CONFIG 반영

점수, 코어, 곡선을 상수표 한 곳에 둠

CONFIG

의도 튜닝 집중.

근거 M5/M8.

3

밸런스 QA

전부 무시/전부 탐사/한 레벨 부족 역전 3종 실플레이

체크리스트

의도 검증.

근거 Lv5 도달 690타일 부근.