

기맞기획 11기

ARK ON THE GROUND
컨셉 기획서

방주 동력선 복구 작전 / 경험 목표와 제작 범위

문서 최초 작성	문서 최종 수정
20260917	20260918
박도원	박도원

목차

개요 – 2P

1. 목차
2. 로그
3. 문서 계층

시작 동기 – 5P

1. 착수 조건
2. 복구 체험의 필요

경험 설계 – 7P

1. 성공 기준
2. 핵심 요소
3. 재미의 변화
4. 세 층위의 반복

표현 방향 – 11P

1. 동력 복구의 명암
2. 제작 범위

제작 계획 – 13P

1. 단계별 산출물
2. 버전과 검수
3. 메인 착수 작업
4. 메인 인계 기준

개요 – 로그

순번	작성일	작성자	작성 내용	비고
1	2026-09-17	박도원	아이디어 노트와 상황 설정	첫 체험과 재방문 목표의 출발점임
2	2026-09-18	박도원	핵심 규칙 인계안	메인 기획의 판단 기준으로 사용할 예정임
3				
4				
5				
6				

개요 – 문서 계층



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

시작 동기 – 착수 조건

창작 전제

지상에 오른 방주의 동력 복구를 과제로 다룰 예정임

보유 조건

박도원 개인 기획으로 문서, 표, 도식을 작성할 예정임

미확정 조건

엔진/내부 API/실측 참여 지표를 확인해야 함

시작 동기 – 복구 체험의 필요



동력 이상을 직접 복구하는 행동으로 옮겨, 새로운 이용자도 같은 상황을 체험하게 할 예정임

이동

현장 접근

연결

복구 행동

점등

상황 변화

의도 스토리 설명을 조작 경험으로 연결함

근거 planning_sources/P044/C_Maple2_ARK_ON_THE_GROUND_기획서/13_게임_콘셉트와_설계_의도.md §2

경험 설계 – 성공 기준

첫 결과의 진입 장벽을 낮추고, 재도전에서는 경로 숙련의 차이가 드러나게 할 예정임

180초
한 판 제한 목표

10노드
복구 단계

28일
반복 참여 기간

의도 첫 체험과 숙련을 함께 제공함

근거 planning_sources/P044/C_Maple2_ARK_ON_THE_GROUND_기획서/13_게임_콘셉트와_설계_의도.md §5/11; 수치는 기획 목표임

경험 설계 – 핵심 요소

방주 동력선 복구 작전

동등한 출발

계정 성장과 성적을 분리할 예정임

- 동일 드론 성능
- 스토리 선행 조건 없음

가시적인 복구

행동의 결과를 화면에 남길 예정임

- 번호 순 연결
- 구역별 점등

선택 가능한 숙련

참여와 경쟁을 나눌 예정임

- 미완성 점수 인정
- 시간/무피격 보너스

경험 설계 – 재미의 변화

위: 진행의 성취 / 아래: 위험의 선택

첫 점등

내 연결로 어둠이 줄어드는 변화를 확인함

연속 복구

익숙한 구간을 빠르게 이어 기록을 개선함

주기 관찰

멈춰서 감지 영역이 꺼지는 순간을 기다림

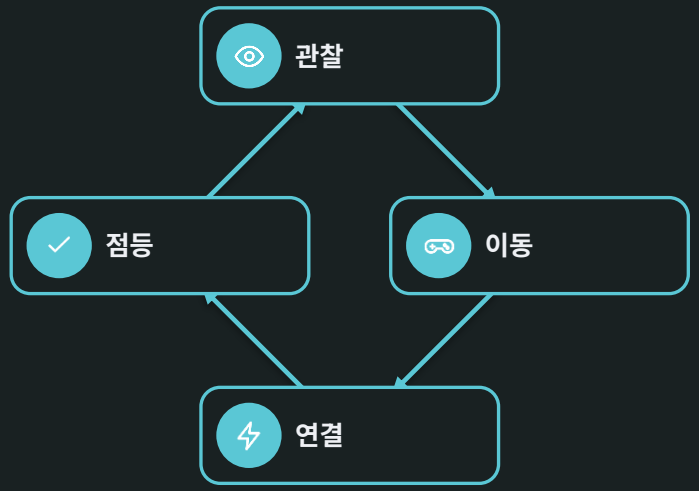
무피격 경로

우회 시간과 피격 손실을 비교해 선택함

왼쪽: 첫 참여 / 오른쪽: 재도전

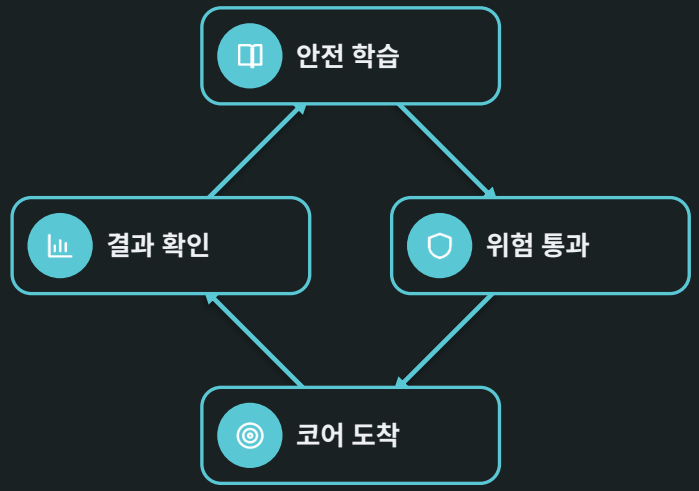
경험 설계 – 세 층위의 반복

코어 루프 / 초 단위



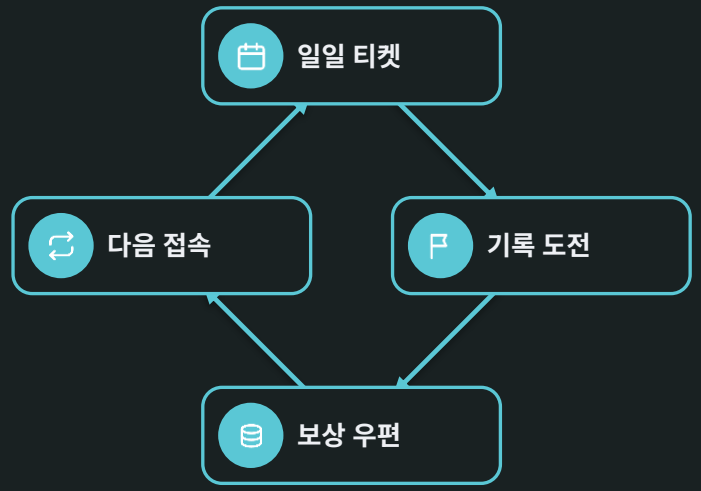
다음 번호를 확인하며 위험을 통과함

인게임 루프 / 한 판



시간 종료에도 유효 진행 점수를 남김

아웃게임 루프 / 일 단위



누적 참여와 최고점 개선을 병행함

표현 방향 – 동력 복구의 명암



목표 이미지 예시 / 생성 콘셉트 시안 / 공식 화면 아님

공간

어두운 시설과 점등 선로의 대비를 사용할 예정임

위험

감지 테두리, 아이콘, 경고음을 함께 제공할 예정임

서사

경고 방송으로 상황만 전하고 비밀은 남길 예정임

표현 방향 – 제작 범위

항목	설계	판정 기준
게임 범위	이벤트 허브 내부의 드론 미니게임	독립 앱/전투력 연동을 제외함
기획 산출물	규칙, 화면, 데이터, 예외, 검수표	착수 가능한 설계까지 작성함
후속 검증	프로토타입과 이용자 테스트	실제 구현 완료로 기술하지 않음
계승 기준	프로젝트 v14/v7의 정리안	초기 RTS/유료 티켓 규칙과 혼용하지 않음

제작 계획 – 단계별 산출물

1

컨셉

참여 동기와 체험 범위를 정할 예정임

2

메인

입력, 점수, 서버 책임을 정의할 예정임

3

세부

맵, 경제, 화면, 연출, 데이터를 명세할 예정임

4

검증

경계 사례와 테스트 계획을 대조할 예정임

제작 계획 – 버전과 검수

항목	설계	판정 기준
일정	09/17 아이디어, 09/19 문서, 09/20 시스템 정리	단계 날짜는 별도 근거표로 관리함
버전	MD, Excel, PPT의 상수를 한 변경표로 관리함	기간, 티켓, 점수의 불일치 0건을 목표로 함
검수	정상 흐름보다 중복, 단절, 마감 경계를 먼저 대조함	점수/보상 확정 주체 누락을 막음
리스크	실측 경제, API, 엔진 규격 확보 전 운영 확정을 보류함	가정값에 근거와 교체 조건을 남김

제작 계획 – 메인 착수 작업

핵심 규칙 초안

플레이

복구 행동을 판정 항목으로 바꿀 예정임

- 이동/연결 조건
- 피격/종료 조건

운영

반복 참여의 비용을 정할 예정임

- 기간과 갱신
- 티켓과 제출 유예

검증

예외별 기대 결과를 적을 예정임

- 미완성 점수
- 중복 요청

제작 계획 – 메인 인계 기준

1

규칙 합의

10노드/180초와 보상 분리를 기준안으로 삼음

2

산식 대조

미완성, 완성, 피격 사례를 수기로 계산함

3

범위 고정

추가 규격을 보완 설계로 표시함

4

인계

누락 항목과 검증 조건을 메인에 넘길 예정임