ARK ON THE GROUND — 컨셉기획서

> 재구성 기획서 (역설계) / 작성 기준 시점: 2026-09-17 (프로젝트 시작 시점) / 문서 버전: Ver 0.1 프로젝트 ID: P044 / 근거 수준: B / 작성: Claude (재구성) 이 문서는 결과물과 제작 기록으로부터 기획 의도를 역추정해 당시 작성한 것처럼 재구성한 것이다. 확인된 사실과 추정을 [근거]/[추정] 태그로 구분한다.

1. 한 줄 컨셉과 기획 의도

한 줄 컨셉: 정비 드론으로 끊긴 동력 노드 10개를 180초 안에 순서대로 연결해 방주 중앙 코어를 되살리는, 니케 4.5주년 이벤트용 상하 시점 경로 연결 미니게임 "방주 동력선 복구 작전". [근거: 01_이벤트_설명.md]

기획 의도. - 스토리 대사로는 전달되지 않는 "불안정한 동력을 복구하는 수고와 긴장"을 손으로 체험시킨다. 미니게임은 스토리의 비밀을 공개하지 않고 상황만 이해시킨다. [근거: 13_게임_콘셉트와_설계_의도.md] - 전투력/육성과 점수를 완전히 분리해 신규/복귀 이용자도 불리하지 않게 한다. 스토리 열람은 입장 조건이 아니다. [근거: 13_게임_콘셉트와_설계_의도.md] - 28일 동안 하루 한두 판씩 반복하게 하는 재방문 구조와, 최고점 경쟁이라는 숙련 목표를 한 이벤트에 공존시킨다. [근거: 13_게임_콘셉트와_설계_의도.md] - 서버가 입장, 점수, 보상을 확정하는 라이브 서비스 수준의 구현 설계까지 포함해, 기획자가 운영 가능한 이벤트를 설계할 수 있음을 보이는 과제 산출물이다. [추정: 과제 파일명 "기간이벤트기획서"와 데이터 테이블, ERD, 시퀀스 요구가 기획서 범위를 서버 설계까지 확장]

2. 타깃, 플랫폼, 엔진, 범위, 인원, 도구

- 타깃: 니케 이벤트 참여 이용자 전반, 특히 신규/복귀층의 첫 체험과 숙련층의 경쟁. [근거: 13_게임_콘셉트와_설계_의도.md]
- 플랫폼/엔진: 기존 니케 클라이언트 내 이벤트 콘텐츠. 구체적 엔진/버전은 기록 없음. [근거: 00_니케_구조_확인.md]
- 범위: 이벤트 기간 2027-04-23 05:00 KST 이상 ~ 2027-05-21 05:00 KST 미만(28일). 구현은 하지 않고 기획서/데이터 테이블/다이어그램까지. [근거: 03_규칙_설계.md, 통합인벤토리_2026-11-15.md]
- 인원/도구: 박도원 1인 작성, AI(Codex 등) 보조. 도구는 MD, 엑셀(26시트), SVG 다이어그램, PPT. [근거: README.md, rollout-2026-09-20T18-56-13]

3. 핵심 재미와 차별점

- 플레이어 판타지: 지휘관으로서 정비 드론을 몰아 위험 구간을 넘고, 연결할 때마다 방주 구역이 밝아지는 복구의 인과를 본다. [근거: 13_게임_콘셉트와_설계_의도.md]
- 차별점 1: 구간 난도가 시간이 아닌 **다음 노드 번호**로 열려 느린 이용자도 같은 순서를 만난다. [근거: 02_보상_설계.md]
- 차별점 2: 미완성 플레이도 연결 점수/참여 횟수로 인정해 첫 보상을 숙련에서 분리한다. [근거: 02_보상_설계.md]
- 차별점 3: 순위 보상은 점수 절대값이 아닌 유효 참가자 내 백분위다. [근거: 13_게임_콘셉트와_설계_의도.md]

- 레퍼런스: 니케 3.5주년 스토리+리듬 미니게임+일일 보상 구성, 에반게리온 협업의 이벤트 맵+미니게임. [근거: 00_니케_구조_확인.md]

4. 세계관, 톤, 아트 방향

- 세계관: 4주년 이후 방주가 지상으로 상승해 랩처 위협에 노출됐다는 과제의 창작 전제. 실제 확정 스토리가 아니다. [근거: 13_게임_콘셉트와_설계_의도.md]
- 톤: 긴장감 있는 현장 업무. 경고 방송과 환경 묘사만 쓰고 비밀은 선행 공개하지 않는다. [근거: 13_게임_콘셉트와_설계_의도.md]
- 아트: 어두운 구획이 점등되는 연출, 랩처 감지 영역은 색만이 아니라 테두리, 아이콘, 경고음으로 표시. 콘셉트 이미지는 생성 이미지(`assets/동력선_복구_콘셉트.png`)이며 공식 화면이 아니다. [근거: 13_게임_콘셉트와_설계_의도.md, README.md]

5. 게임 흐름 개요

- 코어 루프: 이벤트 허브 → 미니게임 메인(티켓/최고점 확인) → 입장(티켓 1장 차감, 맵 3종 중 배정) → 180초 플레이(노드 1→10→코어) → 서버 결과 확정 → 보상 우편 → 재도전. [근거: 13_게임_콘셉트와_설계_의도.md, 08_화면_설계.md]
- 진행 구조: 노드 1~3 학습, 4~6 고정 감지 영역, 7~8 순찰, 9~10/코어 교차 순찰. [근거: 03_규칙_설계.md]
- 메타 진행: 일일 첫 완료 상자, 누적 1, 7, 14, 28회와 35, 42, 49, 56회 반복 보상, 종료 후 순위 보상. [근거: 02_보상_설계.md]

6. 제작 방향 (파트별 설계 블록)

시스템 파트 (서버 판정, 티켓, 세션)

- 의도(Why): 순위/보상이 걸린 이벤트에서 부정과 중복 지급을 막고, 클라이언트 점수를 신뢰하지 않는 구조를 확보한다.
- 설계(How): 입장, 점수, 최고점, 종료, 랭킹, 우편을 서버가 수행하고 DB는 제약과 원자 기록만 담당한다. 요청 ID와 고유 제약으로 멱등성을 보장하고 UTC로 판정, KST로 표시한다. 클라이언트 점수가 아닌 입력 로그로 점수를 재구성하는 방식을 택해 위조를 차단한다.
- 필요(What): 서버 객체 EventManager, PlaySessionManager, ScoreManager, SettlementManager, RewardDispatcher, DB 19개 테이블.
- 작업 방법: 규칙 문서(03) → 시스템 책임(04) → 테이블(05) → ERD/시퀀스 순. 검증은 예외 시나리오(동시 입장, 중복 제출, 종료 경계) 열거.
- 완료 기준: 모든 상태 전이에 서버 주체/고유 키/실패 시 롤백이 명시된다.
- 리스크/대안: 실시간 입력 검증 부하. 대안으로 입력 배치 검증(원문 18쪽의 클라이언트 처리안). 실제 구현 방식은 미확정.
- 근거: [근거: 03_규칙_설계.md, 04_이벤트_시스템_설계.md, 05_데이터_테이블.md]

콘텐츠 파트 (맵/허들)

- 의도(Why): 한 판 안에서 학습, 인지, 숙련을 모두 겪게 하고, 허들로 유저 그룹을 자연스럽게 나눈다.

- 설계(How): 노드 10개+코어를 4개 구간으로 나누고 구간별 감지 영역을 PULSE/PATROL/CROSS로 늘린다. 맵 3종은 방향만 다르고 장애물 수, 거리, 점수 상한이 같아 공정성을 지킨다.
- 필요(What): 맵 3종 좌표(map_node, map_hazard), 플레이 테스트.
- 작업 방법: 기획이 구간 규칙 확정 → 레벨 좌표 제작 → 테스트로 코어 완성율/노드별 도달율 측정 → 순찰 속도/반경 조정.
- 완료 기준: 첫 유효 완료율/코어 완성율이 목표 가정(02 문서 점수대 20/40/30/10%)에 근접.
- 리스크/대안: 7번 이후 완성율 급락 시 순찰 속도/감지 반경을 우선 조정하고 보상 조건은 건드리지 않는다.
- 근거: [근거: 02_보상_설계.md, 13_게임_콘셉트와_설계_의도.md]

보상/경제 파트

- 의도(Why): 참여, 재방문, 숙련 경쟁을 서로 다른 보상으로 분리한다.
- 설계(How): 일일 상자, 누적 횟수 보상, 반복 보상, 백분위 순위 보상(1/10/30/100%)을 둔다. 공개 데이터가 없는 퍼널은 "가정 시나리오"로 표시한다.
- 필요(What): 지표 M01~M07 실측, 아이템 단가, 경제 검수.
- 작업 방법: 가정 입력 → 지급량 계산(엑셀 허들_모델/보상_총량) → 실측으로 교체 → 총량 승인.
- 완료 기준: 실측 입력으로 총 지급량이 허용 범위 안에 든다.
- 리스크/대안: 총량 초과 시 출시 전 수량/구간을 재조정하며 운영 중 조건은 변경하지 않는다.
- 근거: [근거: 02_보상_설계.md, 12_지표_조사_및_산정_근거.md]

UI, 사운드, 아트 파트

- 의도(Why): 위험은 색에 의존하지 않고 전달하며 복구의 인과를 시각화한다.
- 설계(How): 화면 S00~S07, 위험 영역 테두리, 아이콘, 경고음, 연결마다 선로 점등, 종료 표시 04:59:59 KST까지.
- 필요(What): 이벤트 허브 배경, 드론, 노드, 랩처 감지 영역 아트, 경고음, 점등 연출.
- 작업 방법: 화면 설계 → 와이어프레임 → 아트 제작(기록 없음).
- 완료 기준: 서버 확정 전에는 결과 화면이 나오지 않고 오류 시 현재 화면에 사유가 남는다.
- 리스크/대안: 실제 니케 UI와 불일치 가능. 제안안임을 명시.
- 근거: [근거: 08_화면_설계.md, 00_니케_구조_확인.md]

7. 제작 단계(마일스톤)

단계	목표	산출물
M1 규칙/보상 확정	기간, 티켓, 점수, 보상 수치 고정	01, 02, 03 문서
M2 시스템 설계	서버 책임, 테이블, 시퀀스	04/05 문서, ERD/시퀀스 SVG, 엑셀
M3 지표/의도 보강	가정 시나리오 명시, 용어/의도 정리	11, 12, 13 문서
M4 발표 통합	목차 재분류 PPT	통합 PPT v14(174장)
M5 (미착수) 프로토타입/플레이 테스트	난도/점수 분포 검증	기록 없음

단계	목표	산출물
[근거: README.md, rollout-2026-09-20T18-56-13] 단계 분할 자체는 [추정: 파일 번호 순서와 버전 이력에서 역산].		

8. 리스크와 결정이 필요한 사항

- 가정 수치(10만 명, 85%, 횟수 분포, 보상 수량)를 실측으로 교체해야 한다. [근거: 12_지표_조사_및_산정_근거.md]
- 인게임 입력 검증 방식(실시간 서버 vs 클라이언트 처리 후 제출) 결정. [근거: rollout-2026-09-20T18-56-13, 04_이벤트_시스템_설계.md]
- 로그 보존 기간, 이탈 시 반환 정책, 맵 3종 실좌표는 미확정. [근거: 05_데이터_테이블.md]
- 4주년 이후 스토리 전제는 향후 공식 발표와 정합성 재검토 필요. [근거: 00_니케_구조_확인.md]