

기맞기획 11기

ARK ON THE GROUND

세부 기획서 / 보상과 유저 생애

티켓 공급/참여 목표/순위 보상/경제 검수

문서 최초 작성	문서 최종 수정
20260919	20260920
박도원	박도원

목차

개요 – 2P

1. 목차
2. 로그
3. 문서 계층

설계 기준 – 5P

1. 파트 착수 조건
2. 목표와 핵심 원칙

참여 설계 – 7P

1. 유저 생애와 티켓

보상 설계 – 8P

1. 참여 보상 조건
2. 최고점 순위와 경계

경제 검수 – 10P

1. 가정 총량과 교체 지표

작업 계획 – 11P

1. 제작 작업
2. 검증과 완료 기준

개요 – 로그

순번	작성일	작성자	작성 내용	비고
1	2026-09-19	박도원	참여 보상 인계안	일일, 횟수, 반복, 순위를 분리함
2	2026-09-20	박도원	지표와 총량 검수안	운영 실측이 필요한 지표를 구분함
3				
4				
5				
6				

개요 – 문서 계층



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

설계 기준 – 파트 착수 조건

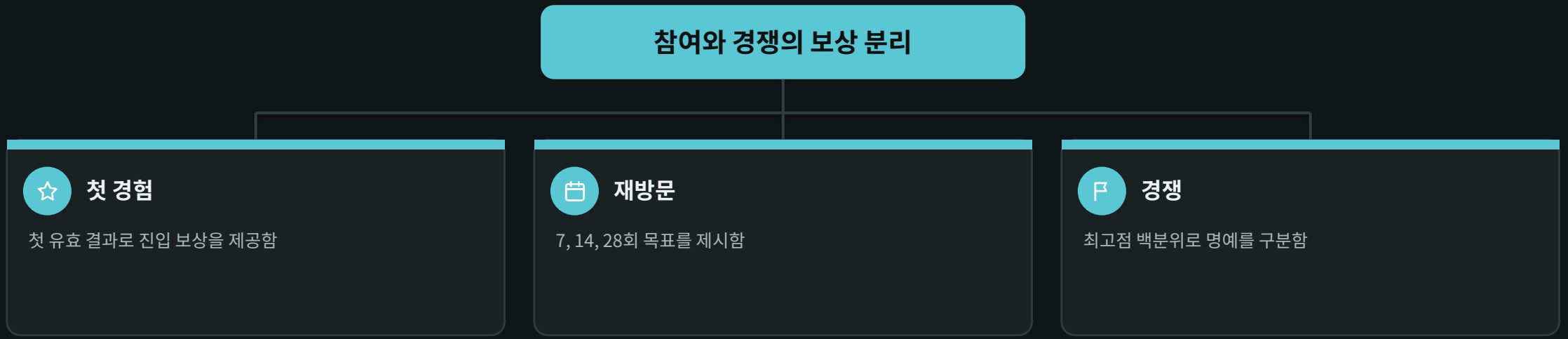
메인 계승

하루 2장/상한 4장/최대 56회를 계승함

착수 대상

보상 조건, 총량, 재방문 검수를 설계해야 함

설계 기준 – 목표와 핵심 원칙



참여 설계 – 유저 생애와 티켓

항목	설계	판정 기준
발견/첫 판	S03 안내와 안전 1~3노드로 시작함	스토리 열람/계정 전투력 조건 없음
일일 반복	05:00 KST 이후 첫 조회에 2장/상한4	미접속일 소급 지급 없음/초과분 소멸함
시간 부담	1판 최대180초/하루 1~2판 목표	일일 순수 플레이 3~6분을 기준으로 검수함
소모/포기	승인 시 1장 소모/단순 포기 반환 없음	포기는 마지막 유효 상태로 정산하는 보완안임
종료/엔딩	28일 후 잔여 티켓 소멸/최종 순위 고정	기념품과 코어 복구로 마무리하며 별도 서사 결말 없음

보상 설계 – 참여 보상 조건

항목	설계	판정 기준
R_DAILY	일자당 첫 유효 완료	성장 상자 1개임
R_COUNT_01 / 07	누적 1회 / 7회	모집 티켓 1장 / 성장 상자 3개임
R_COUNT_14 / 28	누적 14회 / 28회	모집 티켓 2장 / 기념 테두리 1개임
R_REPEAT_07	35, 42, 49, 56회, 최대4회	회당 성장 상자 2개임
지급 경로	조건별 원장 생성 후 기존 우편 발송	우편 만료는 발송 후 30일임

보상 설계 – 최고점 순위와 경계

항목	설계	판정 기준
정렬	점수 내림차순 → 최초 확정 시각 → 수치 계정 ID	서버별 유효 완료 계정만 집계함
상위 1%	ceil(N×0.01)까지	모집 티켓5 + 방주의 선봉 칭호1임
상위 10% / 30%	직전 경계 초과~ceil(N×0.10/0.30)	모집 티켓3 / 2장임
나머지	30% 경계 초과~N	모집 티켓1장임
작은 N/동점	경계는 비감소/중복 구간은 빈 구간 허용함	N=1이면 1등 보상만, N=0이면 지급 없음

경제 검수 – 가정 총량과 교체 지표

항목	설계	판정 기준
가정 입력	노출10만/유효 완료85%/완료 일수별 그룹	M01~M04의 실측으로 교체해야 함
순위 인원	850 / 7,650 / 17,000 / 59,500명	합계85,000명/상호 배타 구간임
모집 티켓	85,000 + 110,000 + 120,700	합계315,700장/참가자당 약3.71장임
성장 상자	1,293,000 + 213,000 + 62,000	합계1,568,000개, 테두리32,000, 칭호850임
검수 조건	M05 난도/M06 가치/M07 우편 실패율	수량은 비용이 아니며 운영 중 약속 보상은 유지함

작업 계획 – 제작 작업

1

조건표

보상10묶음/아이템11행을 작성함

2

모델

완료 횟수와 서로 다른 완료 일수를 구분함

3

고지

티켓, 동점, 포기, 마감 규칙을 안내함

작업 계획 – 검증과 완료 기준

1

산식

순위 인원 합계와 지급량을 재계산함

2

경계

0/1/7/14/28/35/56회 발동을 검사함

3

운영

포기 편향/14/28회 도달/수령률을 확인함