

기획서 01 — 컨셉

전선을 깐다

컨셉 기획서

LAY THE LINE / CONCEPT

작성
박도원

문서 최초 작성
2026-11-20

문서 최종 수정
2026-11-20

목차

개요 - 2P

1. 목차
2. 로그
3. 문서 계층

왜 시작했는가 - 5P

1. 시장 관찰
2. 아이디어 구조

무엇을 얻는가 - 7P

1. 프로젝트 목적

핵심 요소 - 8P

1. 4대 축
2. 장르 결합
3. 서사 구조

재미 요소 - 11P

1. 재미 지도

주요 루프 - 12P

1. 코어 루프
2. 인게임 루프
3. 아웃게임/메타 루프

비주얼 - 15P

1. 톤 대비
2. 컬러 스크립트
3. 감정 톤 규칙

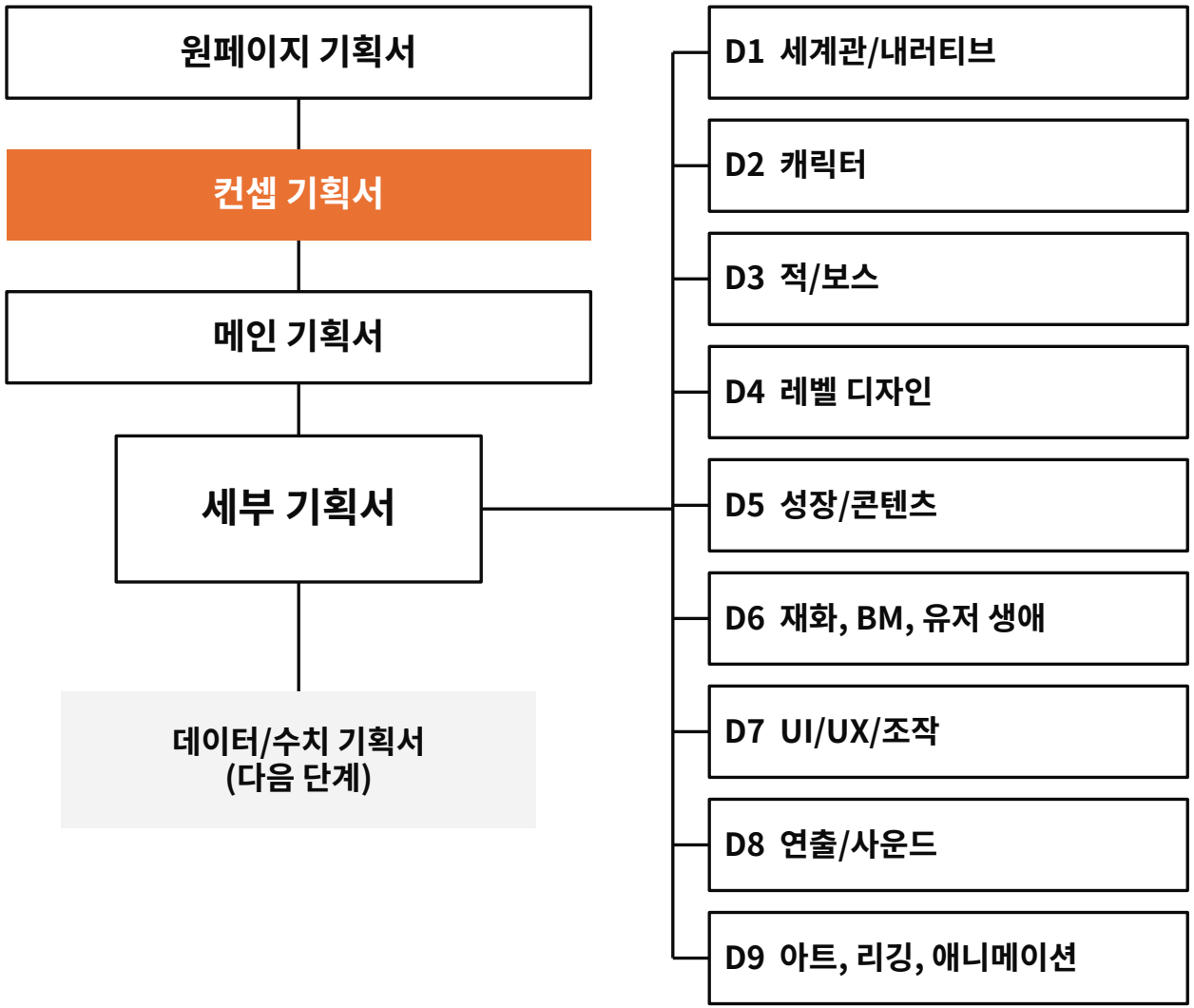
제작 과정/관리 - 18P

1. 제작 일정
2. 문서-제작 게이트
3. 조직/운영
4. 리스크 관리

개요 - 로그

순번	작성일	작성자	작성 내용	비고
1	2026-11-20	박도원	문서 최초 작성	배경, 목적, 핵심 요소, 루프, 비주얼, 제작 계획 작성
2	2026-11-20	박도원	서사 구조 추가	주인공 없는 앙상블 서사 / 캐릭터 간 관계 중심 (10P)
3				
4				
5				

개요 – 문서 계층



이 문서의 역할

프로젝트를 왜 하고, 무엇을 얻으며, 어떤 경험을 만들지 정의

상위 목표

원페이지 기획서의 한 줄 약속
“폐허에 내 손으로 불을 다시 켠다”

하위 산출물

메인 기획서(핵심 메카닉스 설계)가 이 문서의 목적/4대 축을 목표로 삼음

왜 시작했는가 – 시장 관찰



수집형 RPG

인게임 동질화

턴제/액션 반복 → 전투가
‘숙제’가 됨



뱀서라이크

장기 애착 부족

한 판의 쾌감은 강하나
캐릭터/성장이 판마다 휘발



포스트 아포칼립스

절망/생존 일색

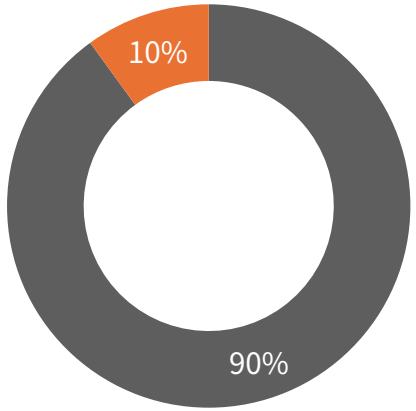
‘다시 세우는’ 희망 판타지가 비어
있음

기회

캐릭터 애착
×
한 판의 쾌감
×
복구 판타지

세 장르가 각자 비워 둔 칸을 서로 채우는 조합 → 단일 장르로 경쟁하지 않는다

왜 시작했는가 – 아이디어 구조



■ 살 수 없는 땅
■ 생존 가능 지역

지표면 비율 — 남은 10% 안에서도 전력망은 전부 소실

90% 사람이 살 수 없는 땅

↓

EMP 전 지구 회로/전선 소실

↓

발전소 ◯ 핵을 피한 도시엔 남아 있음

↓

송전 × 보낼 선도, 복구 체계도 없음

→

플레이어의 동사

손으로 전선을 깐다

깔고 / 지키고 / 잇는다

세계관 → 게임 규칙 번역

세계관 사실	게임 규칙
전선을 손으로 깔아야 한다	가설 역이 경로를 따라 케이블을 전진 설치
폐허엔 변이체/무법자가 들끓는다	엄호 역이 몰려오는 적을 자동 공격으로 저지
2인 1조로 출전한다	Space로 역할 교대 — 교대 자체가 전술
정해진 주인공 없이 에이전트들이 움직인다	출전한 2인이 그 판의 주인공 — 이야기도 캐릭터끼리의 관계로 진행

무엇을 얻는가 - 프로젝트 목적



유저가 얻는 것

폐허를 내 손으로 밝히는 성취

성공 판정 지표

70% ↑

한 판 더 의향

45% ↑

D1 리텐션



사업이 얻는 것

수집형 시장 내 인게임 차별화

성공 판정 지표

60% ↑

CBT 재참여 의향

12% ↑

D30 리텐션



팀이 얻는 것

하이브리드 장르 설계/검증 역량

성공 판정 지표

8주 이내

프로토 검증 기간

캐릭터 1인/6주

3D 툰 파이프라인

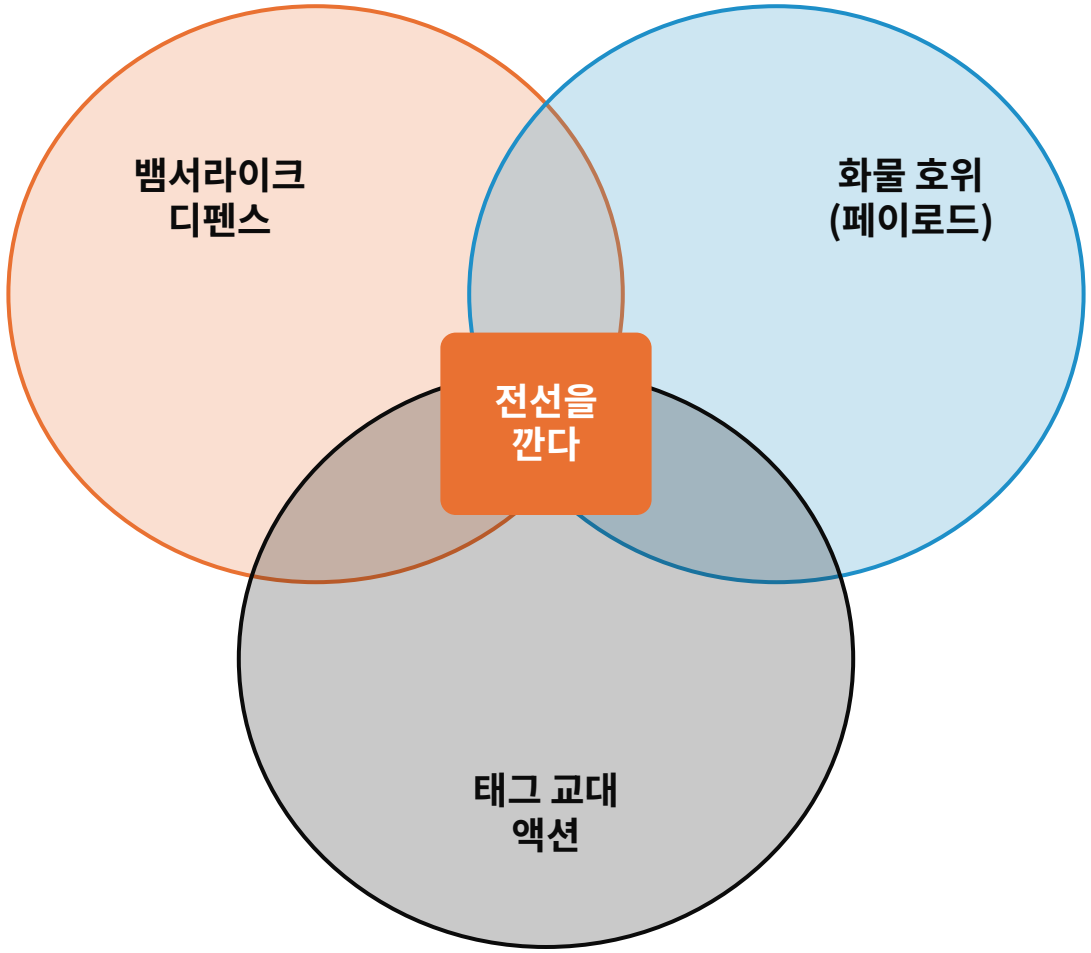
지표는 마일스톤 게이트(18P)에서 Go / No-go 판정 기준으로 사용

핵심 요소 – 4대 축



목적 연결 : 성취/의미 → 유저 목적 | 쾌감/숙련 → 인게임 차별화(사업 목적)

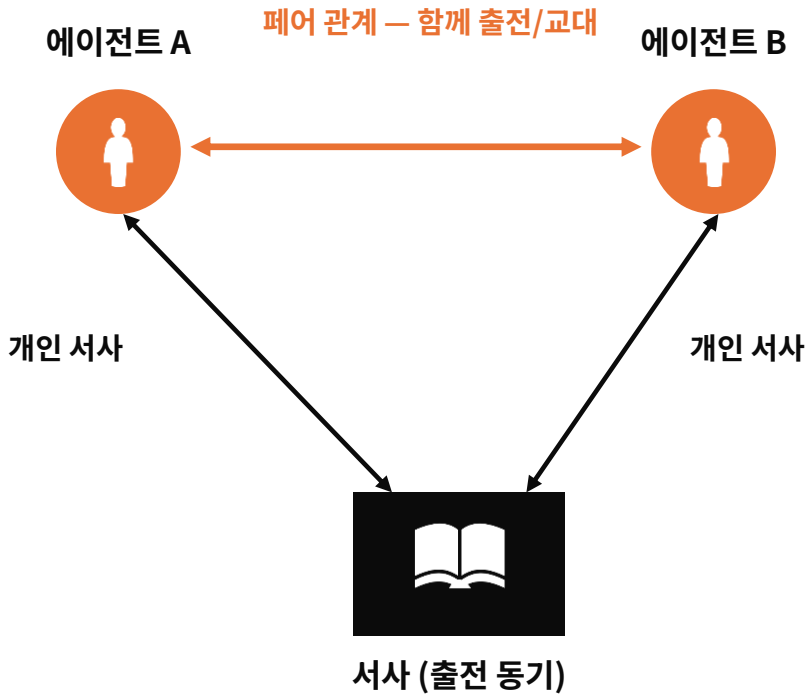
핵심 요소 – 장르 결합



뱀서 × 화물	멈추면 몰린다 → 전진 압박이 있는 디펜스
화물 × 교대	작업자와 전투원을 바꾸는 결정 = 설치 속도 vs 화력
뱀서 × 교대	두 캐릭터의 무기 빌드를 한 판에 동시 성장
+ 수집형 RPG	어떤 2인을 묶을지가 아웃게임 수집 동기

핵심 요소 – 서사 구조 — 정해진 주인공 없음

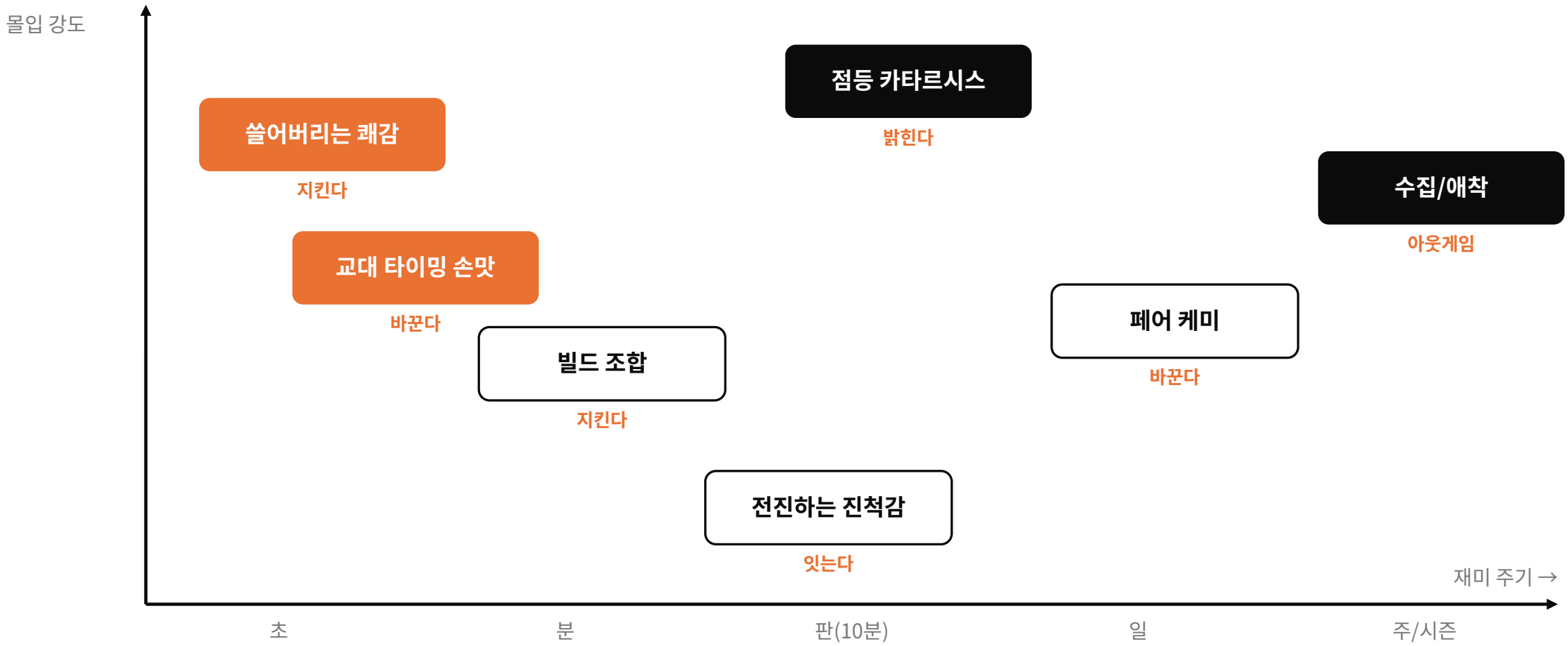
	일반 수집형 (지휘관형)	전선을 깐다 (앙상블형)
주인공	플레이어 아바타 고정 (지휘관/선생)	**없음 — 장, 작전, 사건마다 바뀜**
플레이어 위치	이야기 속 인물 / 대사의 청자	**화면 밖 — 편성하고 지켜보는 사람**
관계의 중심	캐릭터 ↔ 플레이어 (호감/연애)	**캐릭터 ↔ 캐릭터 / 캐릭터 ↔ 자기 서사**
애착의 원천	'나를 좋아해 준다'	**'저 둘의 사이가 좋다' / '저 애의 이야기가 궁금하다'**
레퍼런스	—	케이온 / 유루유리 / 이터널 리턴



플레이어 = 화면 밖 편성/관찰자 (대사의 청자 아님)

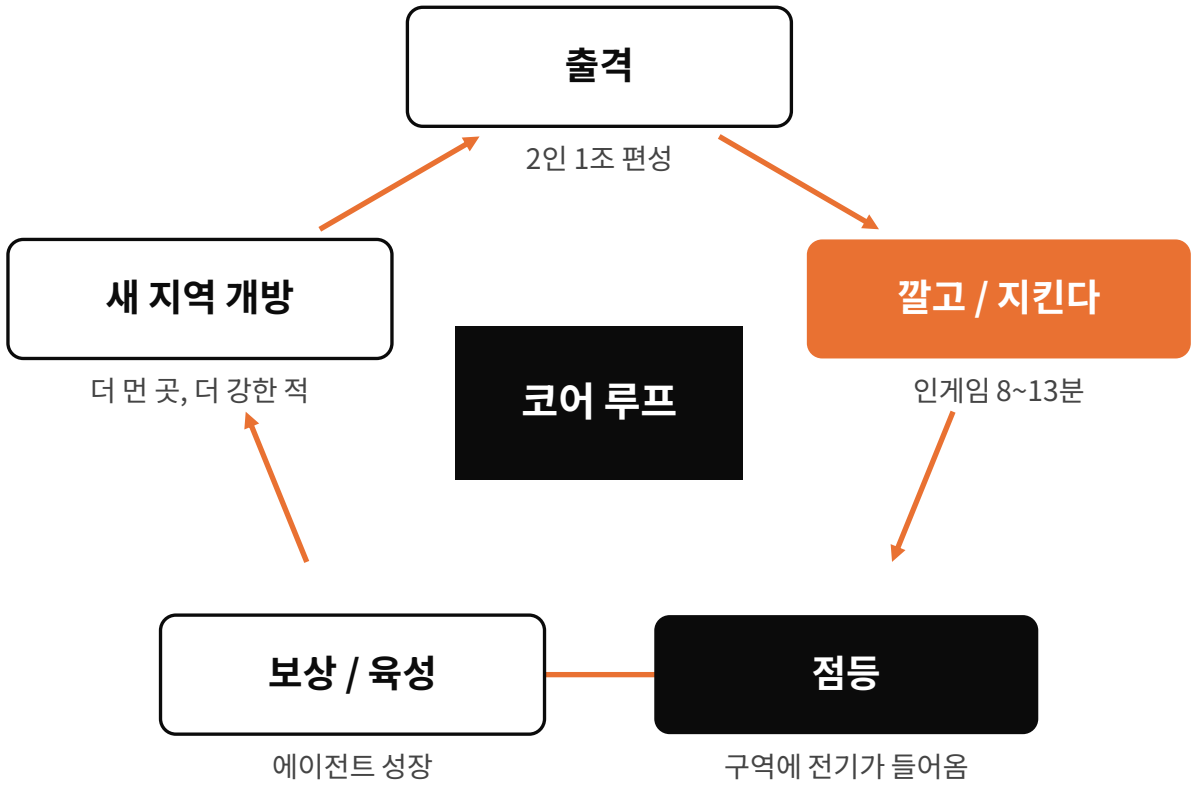
근거 : 인게임이 2인 1조 교대이므로 이야기의 최소 단위도 '두 사람' — 출전 페어가 곧 그 판의 주인공 (메인 16P / D1 / D2)

재미 요소 – 재미 지도



짧은 주기의 쾌감(좌)과 긴 주기의 의미(우)가 끊김 없이 이어지도록 배치 — 빈 구간이 없는 것이 목표

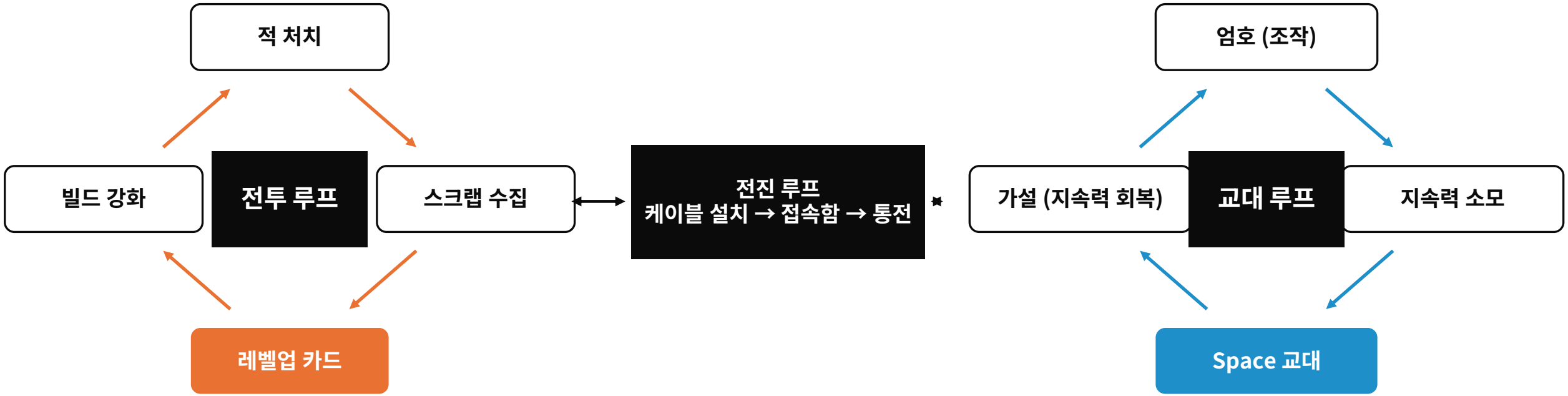
주요 루프 – 코어 루프



루프가 끊기지 않는 근거

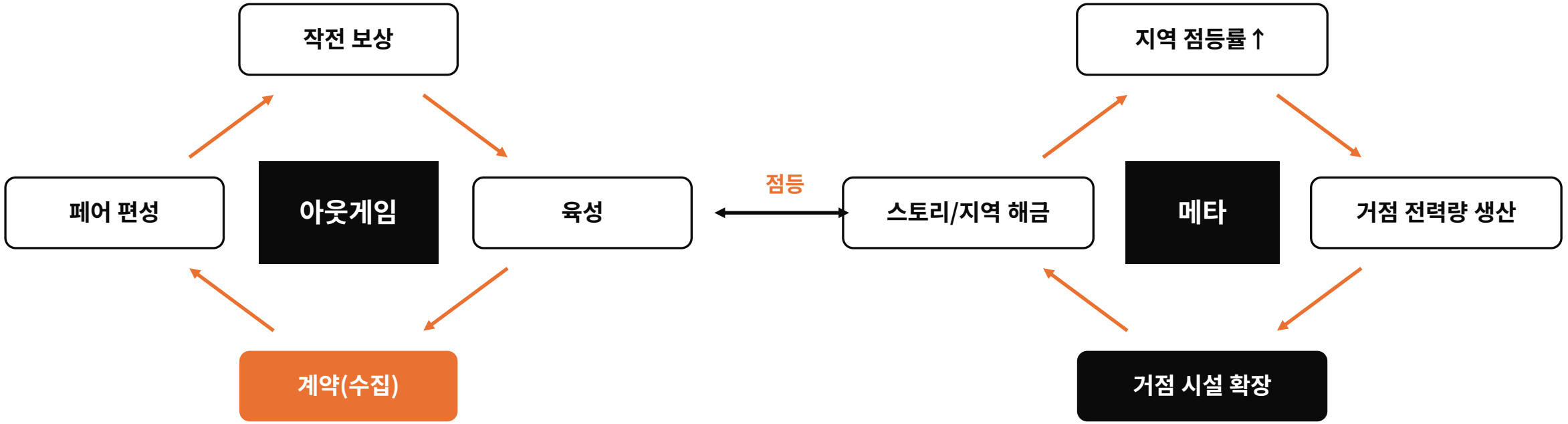
점등	보상이 '숫자'가 아니라 월드맵 변화로 보임
육성	다음 지역 적 강도와 1:1로 맞물림
새 지역	새 지형 = 새 설치 방식 → 신선도 유지

주요 루프 – 인게임 루프



세 루프가 동시에 돈다 — 싸우면서 성장하고(좌), 번갈아 쉬며(우), 그 사이 선은 계속 앞으로 나간다(중)

주요 루프 – 아웃게임 / 메타 루프



아웃게임은 '누구와 누구를 함께 보낼지'(= 관계가 쌓이는 단위)를, 메타는 '어디까지 밝혔는지'를 다룬다 — 두 루프는 점등으로 연결

비주얼 – 톤 대비



키 아트 시안 — 회색 폐허 위에서 원색 캐릭터와 빛나는 전선만 튄다

월드

메트로 시리즈 + 배틀필드

현대 도시 폐허 / 근미래 장비 / 낙진

캐릭터

젠레스 존 제로 / 스타레일 / 원신

툰 셰이딩 / 원색 포인트 / 밝은 표정

빛

전선 / 통전 / 점등

유일한 발광색 = 진척 신호

규칙 : 월드는 채도 30% 이하 / 캐릭터/빛만 고채도

비주얼 – 컬러 스크립트

출발	구간 1	접속함	구간 2~3	최종 송전	점등
회색/먼지	녹/콘크리트	시안 스파크	선만 앰버	보스/폭풍	황금빛 확산

작전 진행



색으로 전달하는 정보

색	의미
앰버(통전 전 케이블)	내가 깐 선 / 지켜야 할 것
시안(스파크)	접속/교대 등 '연결' 순간
황금(점등)	보상 / 회복 / 안전 구역
적색	적 위협 / 단선 / 위험

점등 무드 시안 — 끝까지 아껴 둔 따뜻한 색이 한 번에 터진다

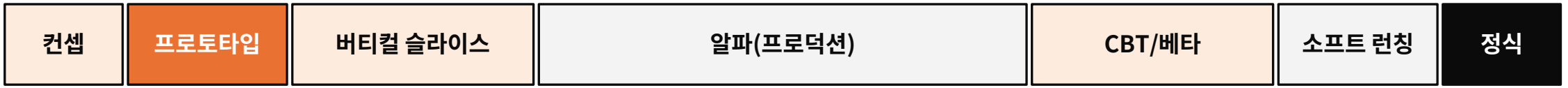
비주얼 – 감정 톤 규칙

평소 (메인 스토리 / 로비 / 인게임)		캐릭터 사이드 스토리	
표정	웃음, 자신감, 장난기	**표정**	심각, 불안, 분노 허용
대사	농담, 응원, 티키타카	**대사**	고백, 갈등, 침묵
과거	‘지나간 일’로 가볍게 언급	**과거**	트라우마/PTSD 직접 묘사 가능
레퍼런스	젠레스 존 제로 / 스타레일 / 원신	**마무리**	극복 → 다시 밝은 현재로 복귀

근거 : 유저가 매일 보는 얼굴은 밝아야 산다 / 깊이는 선택해서 보는 곳(사이드 스토리)에 둔다

제작 과정 / 관리 - 제작 일정

2026.12 ~ 2028.05



컨셉	프로토타입	버티컬 슬라이스	알파(프로덕션)	CBT/베타	소프트 런칭	정식
1개월	2개월	3개월	6개월	3개월	2개월	1개월
문서 위계 확정 레퍼런스 보드	회색 박스 설치+교대+디펜스 재미 검증	1개 작전 완성품 품질 캐릭터 2인/적 6종	챕터 1~4 캐릭터 8인 아웃게임 전체	BM/리텐션 검증 밸런스 조정	1개 권역 출시 지표 보정	글로벌 출시 6주 업데이트 주기

단계 이동 게이트

프로토 → VS
교대 분당 3회↑
한 판 더 70%↑

→

VS → 알파
아트 톤 승인
캐릭터 6주/인

→

알파 → CBT
작전 완주율 80%↑
크래시 0.5%↓

→

CBT → 런칭
D1 45% / D30 12%
재참여 의향 60%

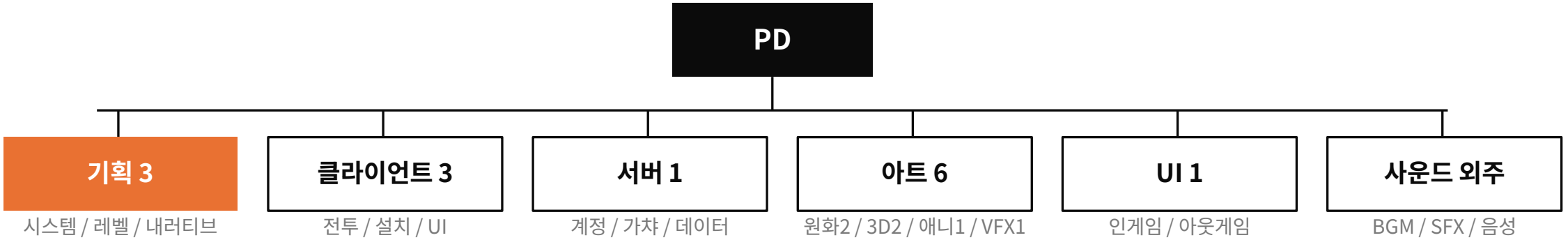
제작 과정 / 관리 – 문서 – 제작 게이트



변경 관리 규칙

변경 위치	확인 대상	승인
컨셉 (목적/4대 축)	모든 하위 문서	PD
메인 (메카닉 규칙)	관련 세부 + 데이터	기획 리드
세부 (콘텐츠)	데이터 + 리소스 목록	담당 기획
데이터 (수치)	밸런스 시트	담당 기획

제작 과정 / 관리 - 조직 / 운영



운영 리듬

데일리 15분
막힌 것만 공유

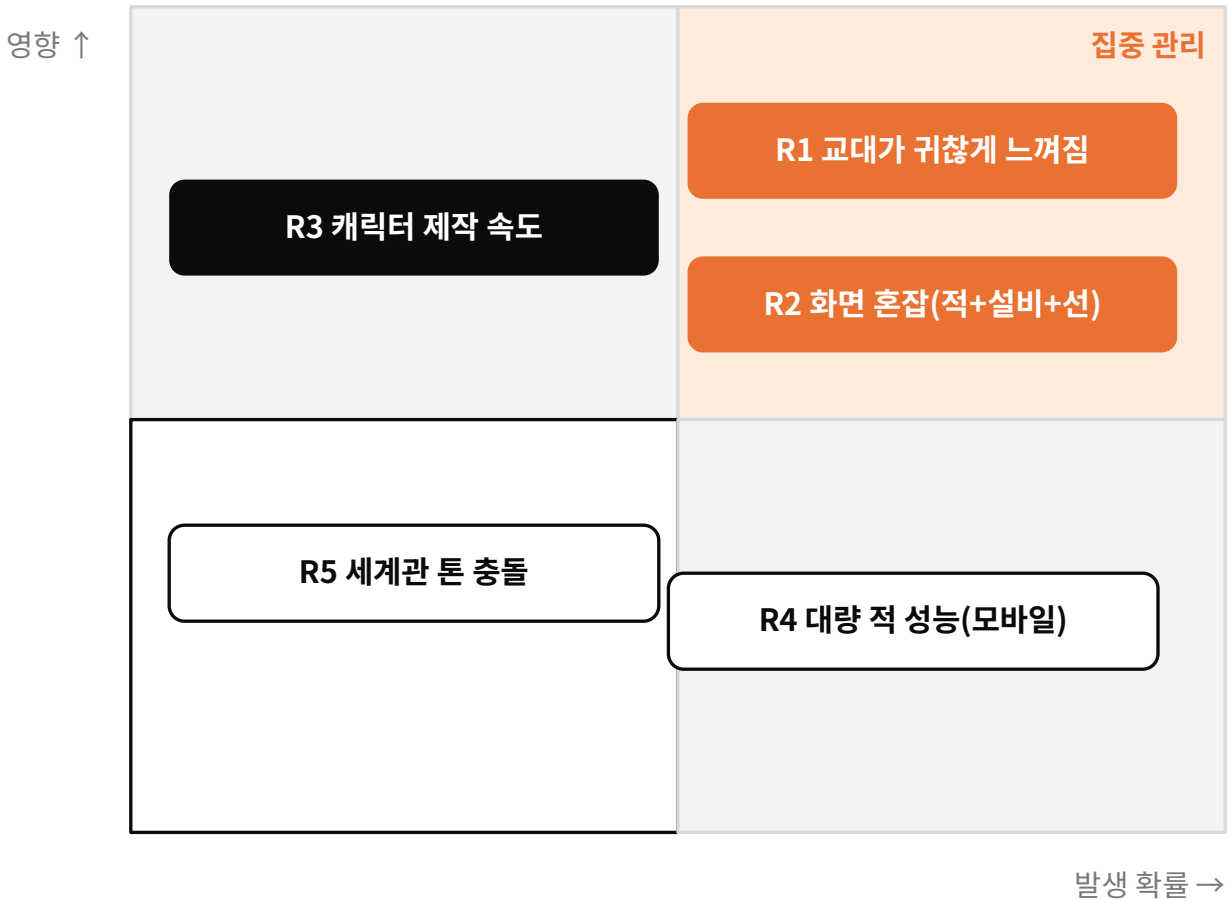
2주 스프린트
문서 1장 = 작업 단위

주간 플레이테스트
지표 3종 기록

마일스톤 리뷰
게이트 지표 판정

모든 작업 티켓은 근거가 된 세부 기획서 페이지를 링크 — 문서에 없는 작업은 착수하지 않는다

제작 과정 / 관리 - 리스크 관리



리스크	대응
R1	교대 강제 대신 보상(진입기/지속력 회복)으로 유도, 프로토에서 최우선 검증
R2	월드 저채도 규칙 + 적/아군 실루엣 색 분리 (D8/D9)
R3	공용 설치 애니 리타깃, 체형 3종 표준화 (D9)
R4	적 VAT 애니메이션 / 동시 300체 상한 (메인)
R5	감정 톤 규칙 + 사이드 스토리 분리 (D1/D2)