

개인 프로젝트

온리 업: 자오 컨셉 기획서

체크포인트 없는 500m 수직 등반

문서 최초 작성	문서 최종 수정
20260803	20260804
박도원	박도원

목차

개요 – 2P

1. 목차
2. 로그
3. 문서 계층

현황 – 5P

1. 착수 시점 현황

시작 동기 – 6P

1. 시작 동기

목표 – 7P

1. 프로젝트 목표

핵심 요소 – 8P

1. 핵심 요소

재미 요소 – 9P

1. 재미 매트릭스

주요 루프 – 10P

1. 주요 루프

비주얼 – 11P

1. 비주얼 방향
2. 비주얼 팔레트

범위 – 13P

1. 범위와 플랫폼

제작 과정 – 14P

1. 제작 과정

제작 관리 – 15P

1. 제작 관리
2. 리스크와 대응

개요 – 로그

순번	작성일	작성자	작성 내용	비고
1	2026-08-03	박도원	컨셉 초안	한 줄 컨셉과 범위 정리
2	2026-08-04	박도원	범위 확정	단일 탑/2모드로 좁히고 메인 기획 착수
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

기획 문서 없이 하루 안에 만드는 1인 프로토타입임.

있는 것

Three.js 번들, 웹 개발 환경, AI 협업 경험

의도 외부 엔진 설치 없이 바로 시작 가능함.

근거 이전 웹 프로토 제작 경험.

없는 것

기획서, 레벨 데이터, 캐릭터/사운드 파일

의도 전부 코드로 생성해야 함.

근거 애셋 폴더 비어 있음.

제약

하루 안에 플레이 가능한 빌드

의도 범위를 탑 1개로 좁혀야 함.

근거 개인 프로토 일정.

시작 동기

등반 장르의 재미는 살리고 진입장벽은 낮추려는 시도임.

장르의 문제

추락 손실

온라인 만큼 잃어 진입장벽이 높음

의도 손실폭은 재미의 원천이자 이탈 원인도 됨.

근거 Only Up!류 등반 게임 관례.

배치 비용

500m를 수작업 배치하면 비용이 큼

의도 하루 일정에 맞지 않음.

근거 개인 프로토 일정.

불가능 점프

닿지 않는 발판이 나오면 게임이 망함

의도 완주 가능성이 전부의 전제임.

근거 검증 도구 없음.

해법

어시스트 모드

컨맵 정착지 복귀를 제공함

의도 난이도와 접근성을 병행함.

근거 선택형 보조.

패턴 라이브러리

패턴 함수와 시드로 탑을 생성함

의도 수작업 없이 500m를 확보함.

근거 절차 생성 방식.

성능 역산 배치

점프 성능에서 발판 간격을 계산함

의도 오빌 물리를 설계로 차단함.

근거 물리 상수 고정.

목표 – 프로젝트 목표

체크포인트 없는 500m 수직 등반의 재미가 성립하는지 하루 안에 브라우저에서 확인함.

500m	1일	4	1개
정점 고도	완성 기한	난이도 구간	단일 HTML 산출

의도 등반 장르는 조작감이 곧 재미이므로 빠른 검증이 선행되어야 함.

근거 측정 기준: 정점 도달 가능, 더블클릭 실행.

핵심 요소

점프 손맛

관대한 보조와 가변 점프

의도 정밀 점프가 등반의 재미임.

근거 등반 장르 레퍼런스.

고도 척도

게이지/최고 기록/정점 500m

의도 진행과 성취를 하나로 표현함.

근거 타이틀 문구 구상.

고정 시드 탑

매번 같은 탑, 실패가 곧 학습

의도 코스 암기를 가능하게 함.

근거 반복 도전 장르 관례.

네온 툰 비주얼

노랑, 시안, 마젠타 3색

의도 외부 애셋 없이 정체성을 냄.

근거 젠레스 존 제로 색채 참조.

재미 요소 – 재미 매트릭스

위험/성취 크기 →

고공 도약

트램폴린/기류로 한 번에 크게 오름

정밀 질주 점프

좁은 발판을 한 번에 넘는 순간

리듬 오르기

발판 연쇄를 막힘 없이 이어 감

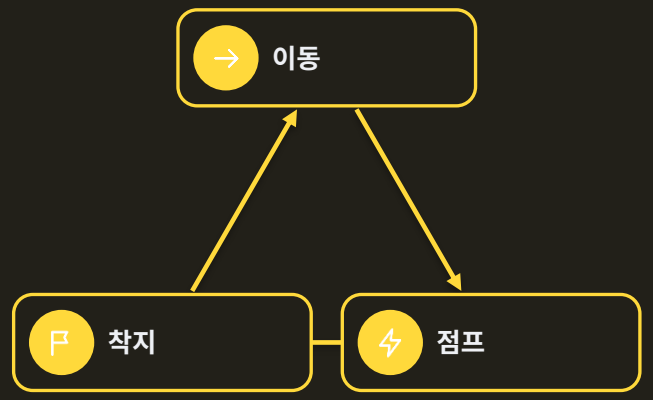
추락 후 재도전

낙차를 눈으로 보고 코스를 외움

정밀 조작 요구 →

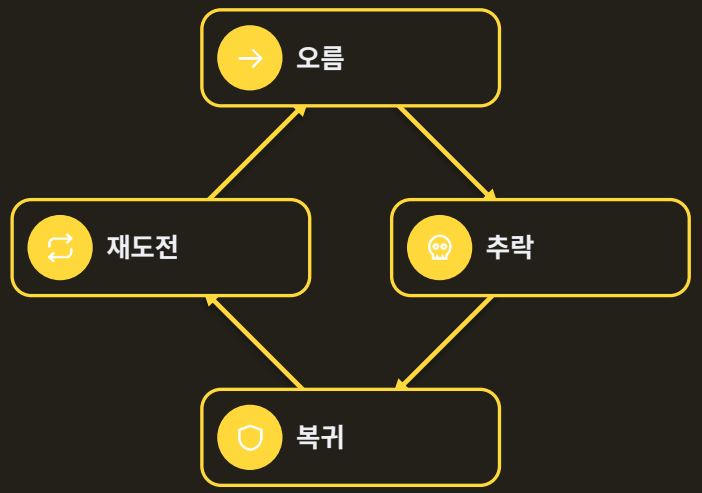
주요 루프

코어 루프 (초 단위)



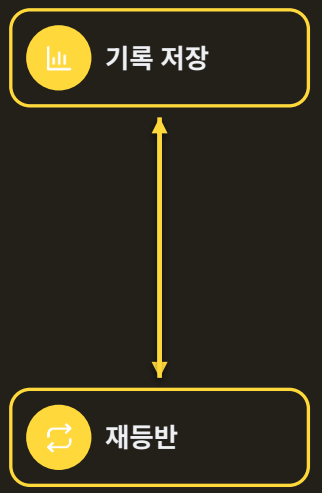
발판 간격을 읽고 뛰어 착지함

인게임 루프 (등반 단위)



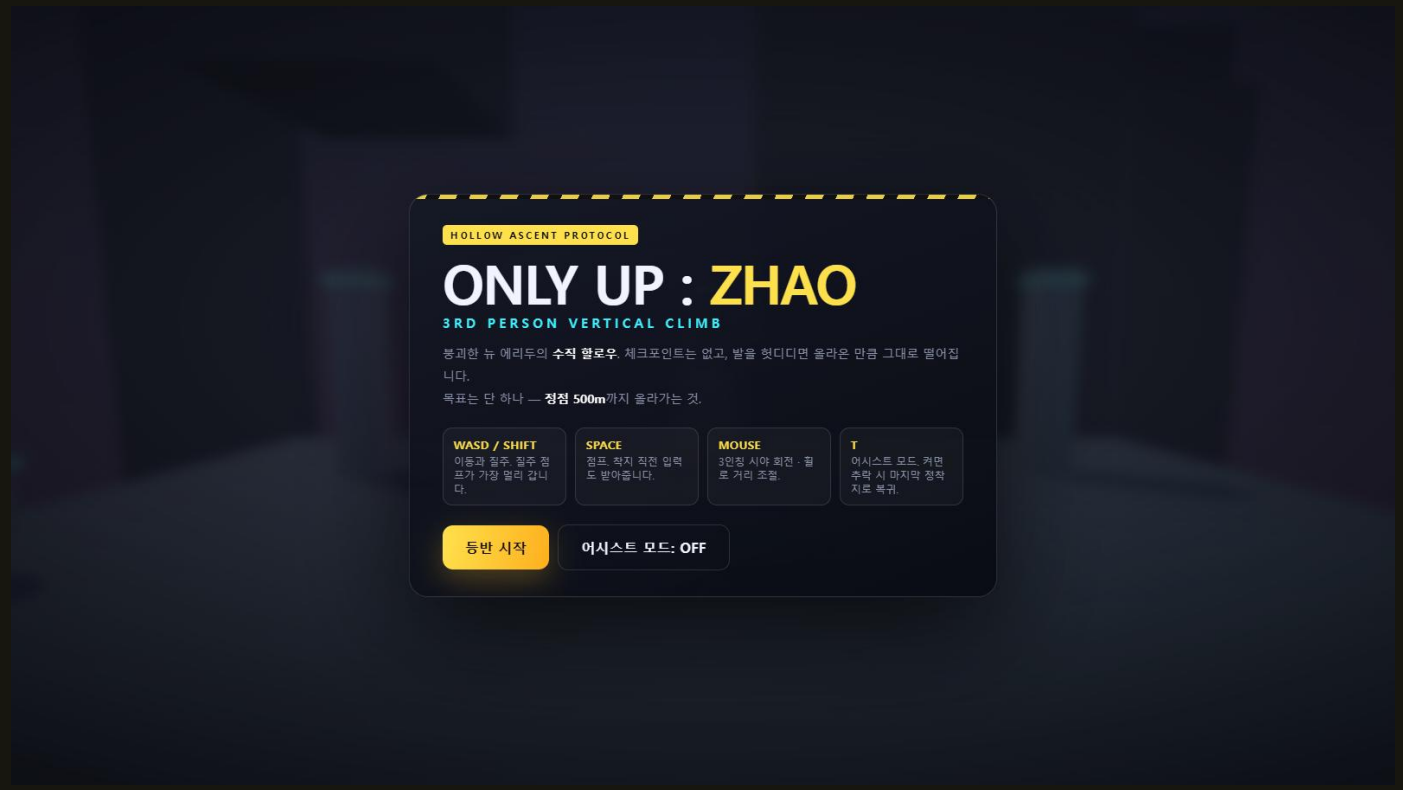
추락 후 정착지나 발판에서 재도전함

아웃게임 루프 (회차 단위)



성장/해금은 해당 없음, 최고 고도만 저장함

비주얼 – 비주얼 방향



목표 이미지 예시 / 타이틀 카드 시안(방향 제시용)

톤

어두운 밤하늘 위에 노랑, 시안, 마젠타 강조

의도 네온 대비로 발판을 구분함.

근거 젠레스 존 제로 색채 참조.

화풍

툰 셰이딩 프리미티브 조립

의도 외부 애셋 없이 일관성을 확보함.

근거 외부 파일 없음 원칙.

세계관

붕괴한 뉴 에리두, 작전명 HOLLOW ASCENT

의도 등반 이유를 한 줄로 제시함.

근거 타이틀 문구 구상.

비주얼 – 비주얼 팔레트

용도	색	적용
강조/고도	옐로우 #ffe14d	게이지, 타이틀, 정점 표식
보조/최고 기록	시안 #3ff0ff	최고 기록선, 정착지 활성
경고/추락	마젠타 #ff2f6e	추락 비네트, 게이지 상단
배경	남색~자주 하늘	그라데이션 하늘, 별 900개

범위 – 범위와 플랫폼

항목	내용
플랫폼	웹 브라우저, 키보드/마우스
엔진	Three.js, 외부 애셋 없음
맵	500m 탑 1개, 시드 고정
모드	일반 / 어시스트 2종
화면	타이틀, 일시정지, 클리어
인원	박도원 1인 + AI

제작 과정

1

이동/충돌

평지 이동/점프 튜닝

의도 손맛을 첫 산출물로 삼음.

근거 조작감이 재미의 핵심.

2

절차 생성 탑

패턴/난이도 곡선

의도 비용 없이 500m 확보함.

근거 수작업 배치 비용.

3

캐릭터/HUD

프리미티브 조립/오버레이

의도 피드백을 먼저 갖춤.

근거 외부 파일 없음.

4

단일 빌드

스크립트 인라인 HTML

의도 공유 장벽 제거함.

근거 오프라인 실행.

제작 관리

항목	방식	이유
일정	하루 4개 마일스톤	프로토 범위 고정
버전	분리형 소스 + 단일 HTML 빌드	수정과 공유 분리
검수	브라우저 플레이, 순간이동 디버그	구간별 점검
도구	Three.js, Node.js, AI 코딩 협업	설치 최소화
문서	코드 주석에 설계 의도 기록	별도 문서 없이 진행

제작 관리 – 리스크와 대응

500m 완주 가능성을 검증하지 못할 수 있음	성능 기반 간격 계산과 순간이동 디버그로 구간 점검할 예정임.
충돌체 겹침으로 막히는 구간이 생김	AABB 통일 후 한 축으로 밀어내는 규칙을 둘 예정임.
ZZZ 참조 요소의 공개 범위 문제	색채/용어 수준 참조로 한정하고 공개 전 재검토할 예정임.

작업 계획 – 필요한 작업

1

이동/충돌

고정 스텝 물리와 카메라

의도 조작감 먼저 확보함.

근거 등반 장르 특성.

2

절차 생성 탑

패턴과 난이도 곡선

의도 500m를 비용 없이 확보함.

근거 수작업 배치 비용.

3

캐릭터, UI, 사운드

프리미티브, HUD, 합성음

의도 애셋 없이 피드백 제공함.

근거 외부 파일 없음.

4

단일 빌드

더블클릭 실행 HTML

의도 공유 장벽 제거함.

근거 오프라인 동작.

작업 계획 – 완수 방안

1

메인 기획 확정

핵심 메카닉스/수치 확정

문서

의도 구현 전에 수치를 고정함.

근거 점프 성능이 기준.

2

핵심 구현

이동, 점프, 추락 복귀 구현

Three.js / JS

의도 손맛 검증을 먼저 함.

근거 프로토 목적.

3

세부 파트

레벨, UI, 캐릭터, 사운드

JS / Web Audio

의도 나머지를 코드로 채움.

근거 외부 파일 없음.