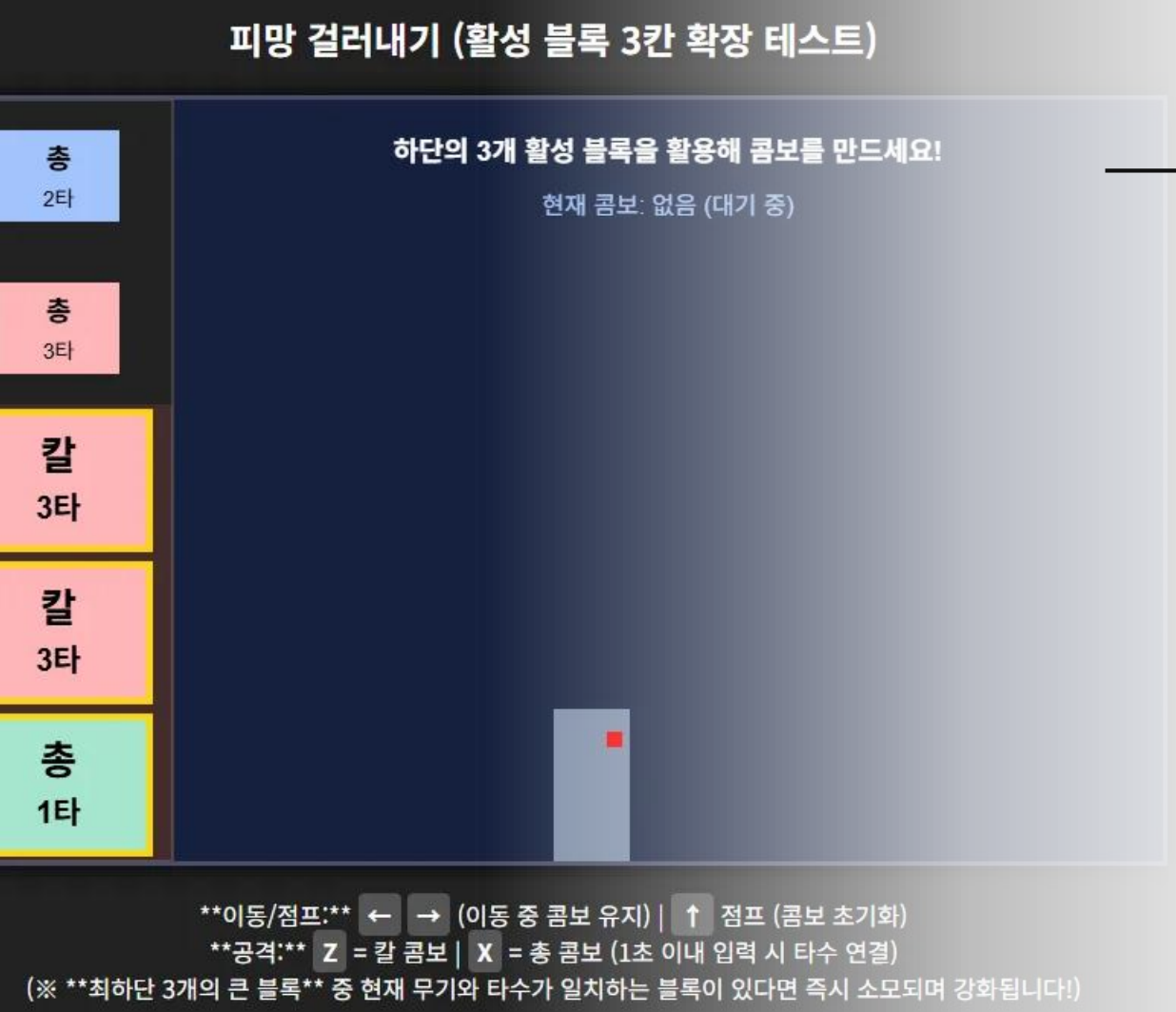


개인 프로젝트

액션 HTML 프로토

세부 기획서 / 월드, 적, 난이도

스크롤 월드, 발판, 몬스터 배치와 템포 설계

문서 최초 작성	문서 최종 수정
20260725	20260725
박도원	박도원

목차

개요 - 2P

1. 목차
2. 로그
3. 문서 계층

현황 - 5P

1. 메인 확정 후 현황

목표 - 6P

1. 파트 목표
2. 핵심 요소

레벨 디자인 - 8P

1. 월드 구성
2. 플레이어/월드 수치

적/전투 - 10P

1. 몬스터 수치

허들/난이도 - 11P

1. 난이도 조절 축

데이터/밸런스 - 12P

1. 템포 조정 순서

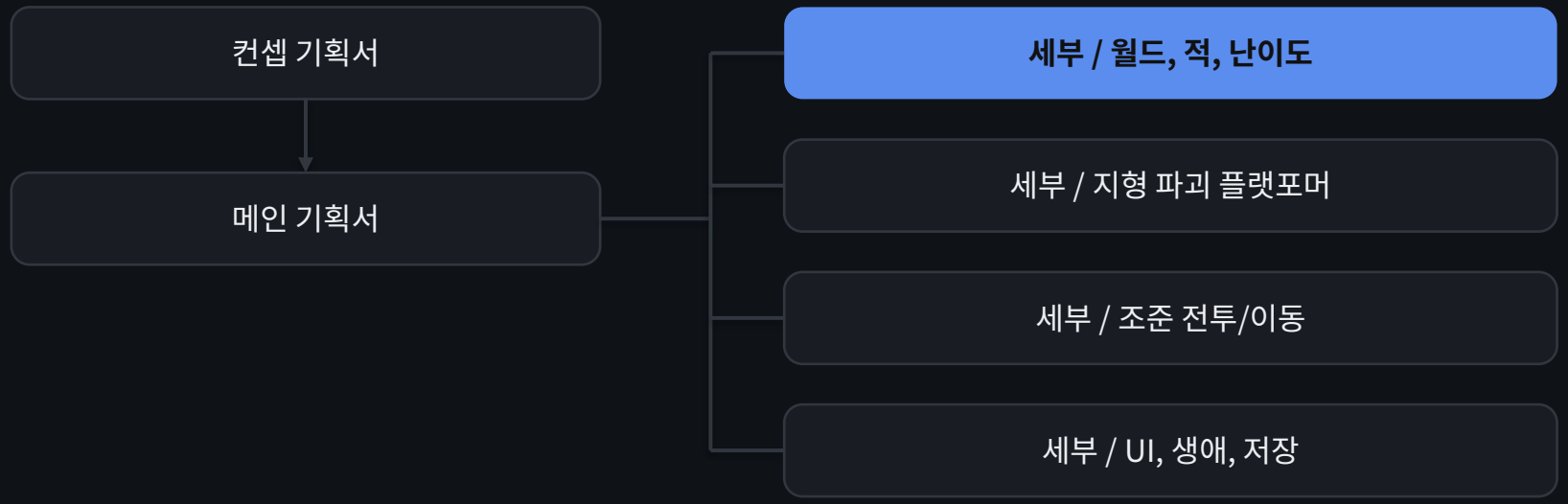
다음 단계 - 13P

1. 필요한 작업
2. 완수 방안

개요 – 로그

순번	작성일	작성자	작성 내용	비고
1	2026-07-25	박도원	월드/적 세부 설계 확정	V6 이후 착수 시점
2	2026-07-25	박도원	V7 월드 확장/몬스터 사냥	13:22
3	2026-07-25	박도원	V8 발판 높이 개선	13:25
4	2026-07-25	박도원	V9 속도/템포 50% 상향	14:05
5	2026-07-25	박도원	V10 몬스터 체력 2배/80마리	14:07
6				

개요 – 문서 계층



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

현황 – 메인 확정 후 현황

가진 것

블록 콤보 규칙

큐/3단 콤보/병합이 구현됨

플레이어 이동

좌우 이동, 점프, 중력이 있음

없는 것

스크롤 월드

고정 화면이라 사냥터가 좁음

다수 적/발판

배율 효과를 확인할 상대가 부족함

목표 – 파트 목표



콤보 숙련을 시험할 넓은 사냥터와 오래 버틸 적 군단을 만듦.

9000×1200	80마리	60개
월드 크기(px)	몬스터, 체력 200	단방향 발판

의도 일대일 전투로는 병합/강화 배율의 차이를 볼 수 없기 때문임.

근거 메인 목표의 '월드/다수 적'을 이 파트가 맡음.

목표 – 핵심 요소

스크롤 월드

카메라가 플레이어를 따라감

의도 넓은 공간을 확보함.

근거 화면 폭 960 대비 9000

3단 발판

높이 3계층, 폭 150~300

의도 수직 이동 선택을 줌.

근거 점프 높이 기준

몬스터 군단

지면 40%, 발판 60% 배치

의도 사냥 동선을 만듦.

근거 발판 위 적도 필요함

템포 상향

속도/체력을 단계적으로 올림

의도 손맛을 조정함.

근거 기본 속도가 느리다고 봄

레벨 디자인 – 월드 구성

월드 9000×1200

지면

바닥 y=1200, 몬스터 40% 배치

발판

3계층 × 60개, 랜덤 x

- 폭 150~300
- 높이 20

카메라

플레이어 중심, 월드 경계 클램프

레벨 디자인 – 플레이어/월드 수치

항목	설계값	이유
플레이어	30×60, 속도 7.5, 점프 -13, 중력 0.6	V9에서 템포를 50% 올림
발판	단방향, 3계층(120px 간격), 폭 150~300	아래에서 뛰어올라 착지 가능
월드	9000×1200	콤보 사냥 동선을 길게 함
시작 위치	x=200, 지면	왼쪽 끝에서 오른쪽으로 전진

적/전투 – 몬스터 수치

항목	설계값	이유
크기/색	40×50, 황색 사각형	플레이어(30×60)와 구분
체력	200	3타 강화 2회 정도로 처치되는 곡선
마릿수	80마리	월드 9000px에 약 110px당 1마리
배치	지면 40%, 발판 60%	발판 위에서도 사냥 발생
행동	좌우 배회, 중력/발판 착지	접촉 피해 없음, 위협은 후속 과제

허들/난이도 – 난이도 조절 축

몬스터 밀도 →

가벼운 사냥

체력 100, 밀도 낮음

끈질긴 사냥

체력 200, 밀도 낮음

쓸어 담기

체력 100, 80마리

목표 지점

체력 200, 80마리 → 강화 필수

몬스터 체력 →

데이터/밸런스 – 템포 조정 순서

1

월드 확장

스크롤 카메라와 몬스터 사냥 도입

의도 사냥터 확보.

근거 고정 화면의 한계

2

발판 높이 개선

점프로 닿는 높이로 보정

의도 도달 가능성 확보.

근거 점프력 대비 높이 검증

3

속도 50% 상향

속도 5→7.5, 점프 -12→-13

의도 액션 템포 확보.

근거 기존 조작이 느리다고 판단

4

체력 2배/80마리

체력 100→200, 마릿수 증설

의도 강화 필요성 부여.

근거 약하면 강화가 의미 없음

다음 단계 – 필요한 작업

1

월드/카메라

좌표 변환과 경계 처리

의도 스크롤 구현.

근거 고정 화면에서 전환

2

발판 생성

랜덤 60개 배치

의도 수직 동선.

근거 점프 높이

3

몬스터 물리

중력/발판 착지 적용

의도 낙하 방지.

근거 발판 위 배치

4

수치 점검

처치 시간/템포 확인

의도 난이도 확정.

근거 플레이 확인

다음 단계 – 완수 방안

1

단계 의뢰

월드 → 발판 → 속도 → 체력 순

Gemini 계열 AI

의도 변경 원인 분리.

근거 한 번에 하나만 바꿈

2

플레이 검수

몬스터가 발판 밑으로 빠지지 않는지 확인

Chrome

의도 완료 기준 확인.

근거 완료 기준: 낙하/끼임 없음

3

수치 확정

체력 200/80마리로 고정

상수 수정

의도 기준값 확정.

근거 세부 2/5의 기준이 됨