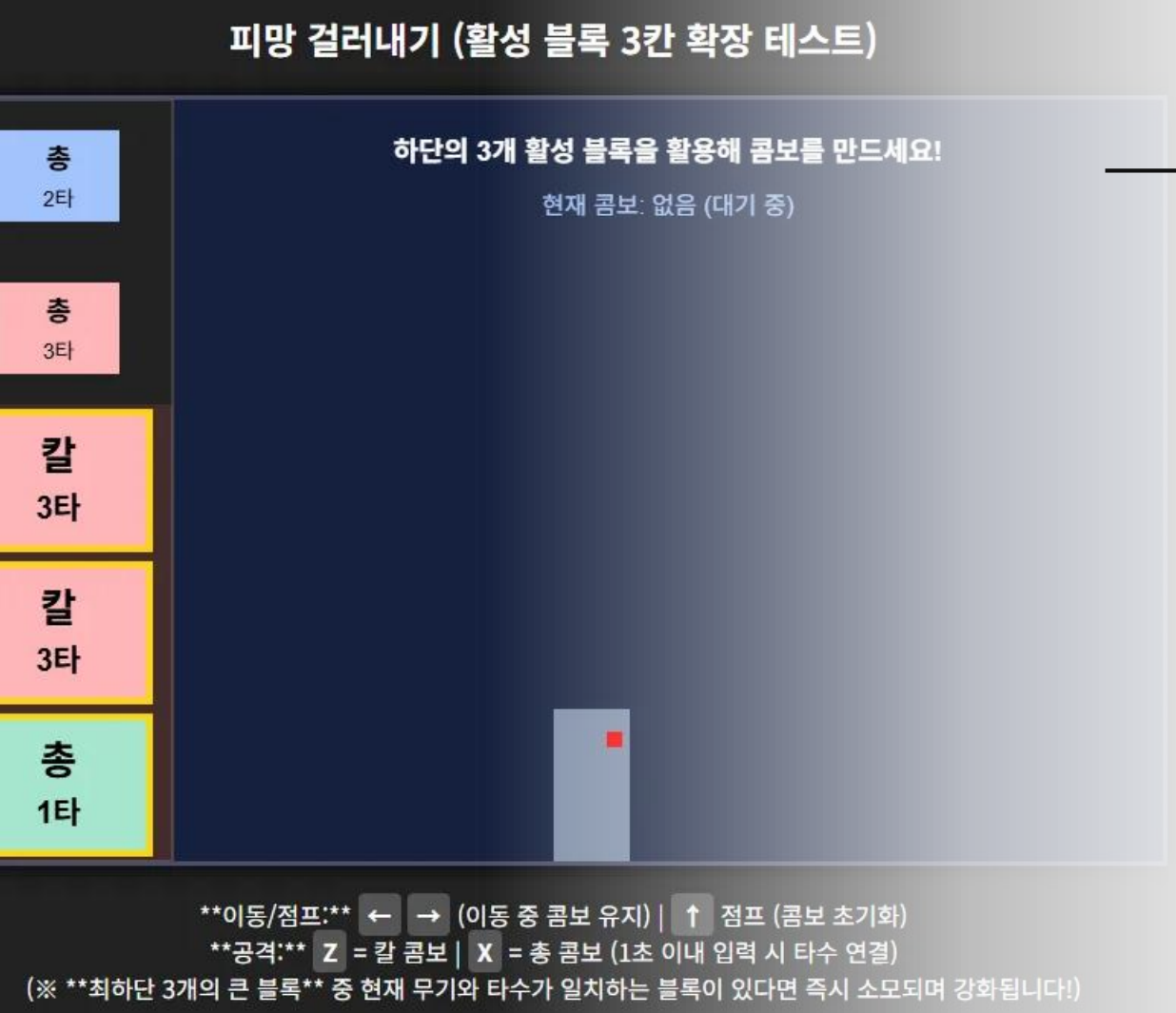


개인 프로젝트

액션 HTML 프로토

세부 기획서 / 지형 파괴 플랫포머

Path Breaker 타일 월드와 레이 파괴/폭탄 연쇄 설계

문서 최초 작성	문서 최종 수정
20260725	20260725
박도원	박도원

목차

개요 – 2P

1. 목차
2. 로그
3. 문서 계층

현황 – 5P

1. 착수 시점 현황

목표 – 6P

1. 파트 목표
2. 핵심 요소

레벨 디자인 – 8P

1. 타일 종류
2. 맵 생성 순서

조작/입력 – 10P

1. 조작과 수치

허들/난이도 – 11P

1. 파괴 판단 축

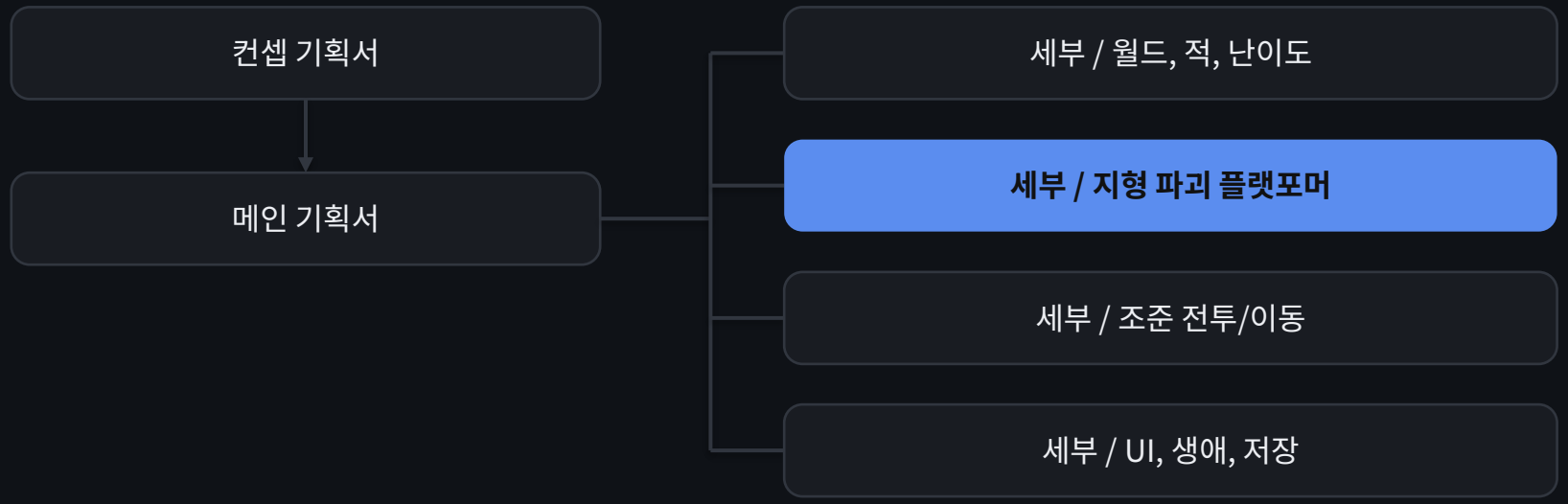
다음 단계 – 12P

1. 필요한 작업
2. 완수 방안

개요 – 로그

순번	작성일	작성자	작성 내용	비고
1	2026-07-25	박도원	지형 파괴 세부 설계 확정	Path Breaker 착수 직전
2	2026-07-25	박도원	Path Breaker 1차	15:04
3	2026-07-25	박도원	2~4차 수정	15:06~15:15
4	2026-07-25	박도원	발판/폭탄 간격 최종본	15:25
5				
6				

개요 – 문서 계층



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

현황 – 착수 시점 현황

가진 것

이동/점프 물리

피망 V10의 중력/점프 코드를 재사용함

단일 HTML 흐름

1회 의뢰로 Canvas 한 장을 얻는 방식임

없는 것

타일 월드

셀 단위로 부술 수 있는 지형이 없음

마우스 조준

피망은 키보드만 씀

목표 – 파트 목표

부수는 행위 자체가 재미인 지형을 한 장의 HTML로 검증함.

200×100	25개	반경 9
타일 맵(타일 10px)	폭탄 블록(3×3)	폭발 범위(타일)

의도 블록 콤보와 다른 '파괴' 계열 손맛이 되는지 가려내려는 것임.

근거 메인의 '대체 계열 3~4종 탐색' 목표를 이 파트가 맡음.

목표 – 핵심 요소

타일 월드

200×100 셀 전부가 지형

레이 파괴

조준 방향 16타일/폭 7

폭탄 연쇄

폭탄이 폭탄을 유발함

파괴 불가

테두리/발판은 남김

레벨 디자인 – 타일 종류

타일 4종

빈 칸
이동 가능 공간

일반 흙
기본값, 레이/폭발에 파괴됨

파괴 불가
테두리와 발판 150개

- 폭 6~17
- 두께 1~2

폭탄
3×3 덩어리, 연쇄 폭발

레벨 디자인 – 맵 생성 순서

1 전체 채우기

200×100을 흙으로 채움

의도 파괴할 대상을 확보함.

근거 전부 흙이어야 길을 낼 수 있음

2 테두리/발판

테두리 고정, 발판 150개

의도 플랫포머 동선을 만듦.

근거 뭉툭한 덩어리를 얇은 발판으로 교체함

3 시작 안전 구역

좌상단 14×14 비움

의도 시작 즉시 갇히는 것을 방지함.

근거 플레이어 스폰 (50,50)

4 폭탄 배치

25개, 서로 25타일 이상

의도 연쇄 폭발 과다를 방지함.

근거 최대 1000회 시도

조작/입력 – 조작과 수치

항목	설계값	이유
이동/점프	A/D, Space, 속도 300, 점프 -450	타일 10px 대비 한 화면 이동량 확보
파괴	마우스 좌클릭, 조준 방향 16타일/폭 7	한 번에 길이 열리는 크기
폭발	반경 9 원형, 폭탄 만나면 재귀	연쇄가 핵심 쾌감
재시작	R	맵이 매번 랜덤이라 즉시 재생성 필요
캔버스	800×600, 카메라는 플레이어 중심	넓은 맵을 따라가며 파괴

허들/난이도 – 파괴 판단 축

지형 두께 →

쉬운 돌파

가깝고 얇음, 즉시 연쇄

외딴 폭탄

멀고 얇음, 이동이 과제

폭발 활용

가깝고 두꺼움, 폭탄이 길을 엶

발판 우회

멀고 두꺼움, 파괴 불가에 막힘

폭탄 거리 →

다음 단계 – 필요한 작업

1

타일 맵

2차원 배열과 생성 규칙

의도 월드 기반.

근거 200×100

2

레이 파괴

각도/폭 계산

의도 핵심 조작.

근거 16×7 범위

3

폭발 재귀

원형 범위 연쇄

의도 핵심 쾌감.

근거 반경 9

4

카메라/충돌

타일 단위 충돌 검사

의도 이동 안정.

근거 플레이어 20×30

다음 단계 – 완수 방안

1

단계 의뢰

맵 → 파괴 → 폭탄 → 발판 순

Gemini 계열 AI

의도 원인 분리.

근거 한 번에 하나씩

2

플레이 검수

갇힘/무한 폭발 확인

Chrome

의도 완료 기준 확인.

근거 완료 기준: 시작 안전, 연쇄 정지

3

수치 확정

발판/폭탄 간격 고정

상수 수정

의도 기준값 확정.

근거 5회 수정 중 최종본 기준