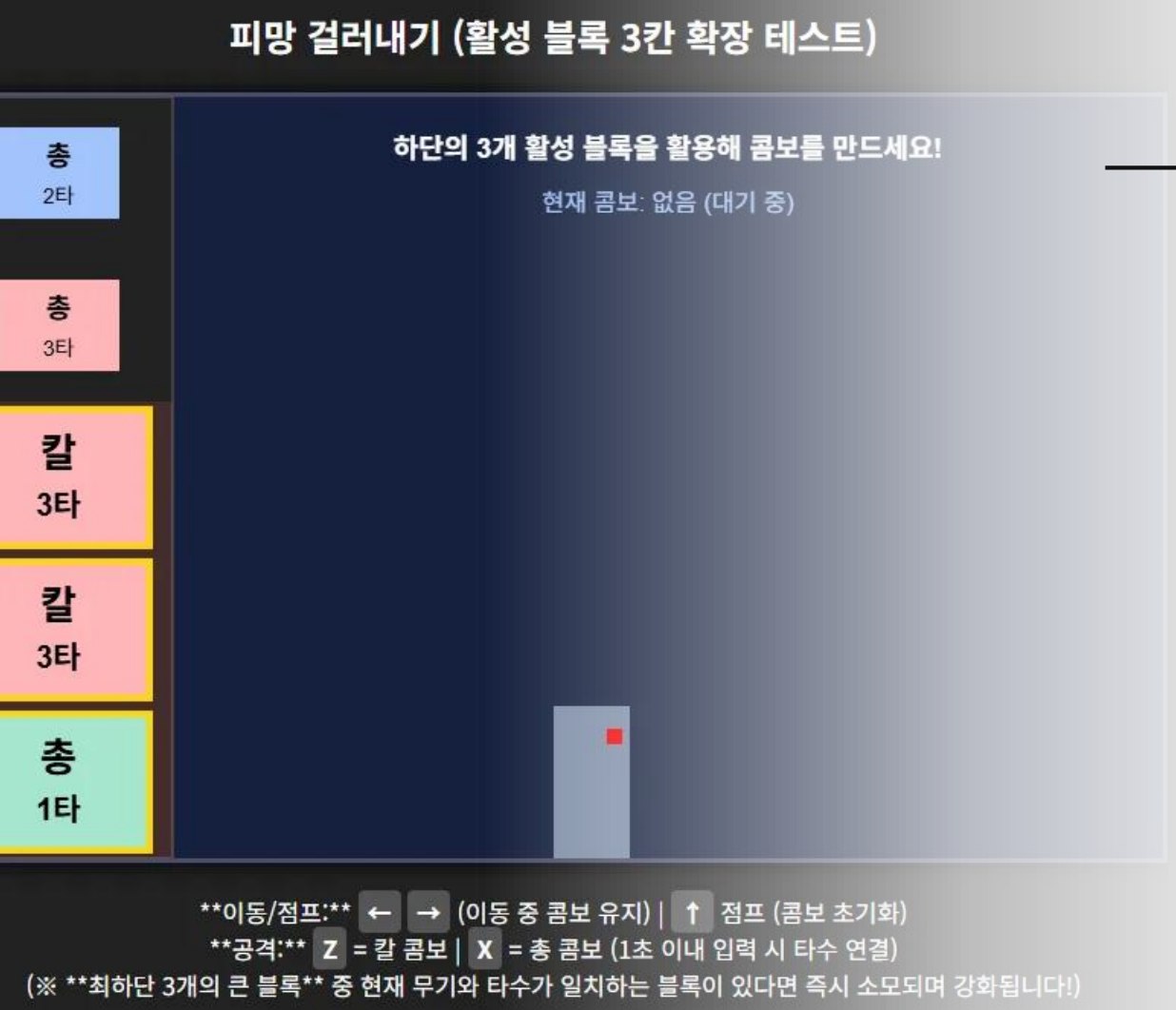


개인 프로젝트

액션 HTML 프로토
세부 기획서 / 조준 전투/이동

prototype.html의 근접/도탄 레이저, 대시, 벽점프 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

적/전투 - 8P

1. 전투 수치

조작/입력 - 9P

1. 레이저 판정 순서
2. 입력 구성

연출 - 11P

1. 피드백 구성

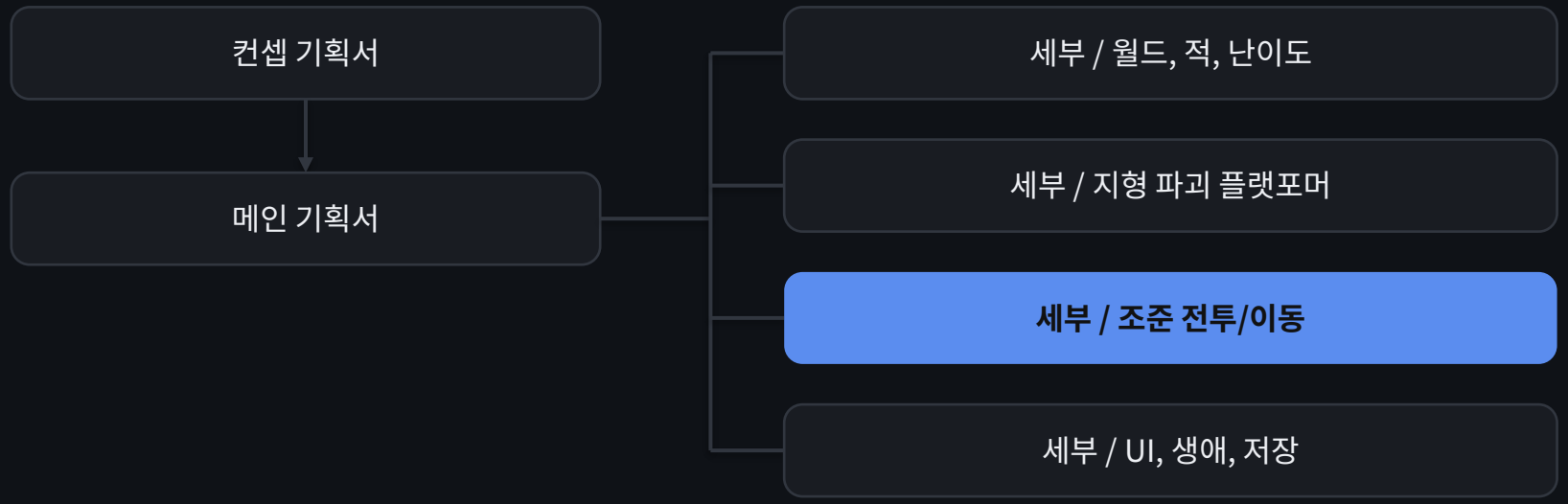
다음 단계 - 12P

1. 필요한 작업
2. 완수 방안

개요 – 로그

순번	작성일	작성자	작성 내용	비고
1	2026-07-25	박도원	조준 전투 세부 설계 확정	prototype 착수 직전
2	2026-07-25	박도원	prototype.html 구현	14:51, 1024×768
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

가진 것

피망 이동 물리

중력, 점프, 플랫폼 충돌 코드가 있음

마우스 입력

Path Breaker에서 조준 입력을 시도함

없는 것

조준 전투

방향 지정 공격이 검증되지 않음

체력/피격

플레이어 체력 개념이 없음

목표 – 파트 목표

조준/이동기 조합의 손맛을 한 화면에서 확인함.

2종

무기(근접/레이저)

3회

대시 충전(1초당 1)

3마리

체력 1 타깃(3초 부활)

의도 블록 콤보와 다른 반응형 액션의 재미를 비교하려는 것임.

근거 메인의 대체 계열 탐색 목표를 이 파트가 맡음.

목표 – 핵심 요소

근접 부채꼴

반경 60, ±50도, 피해 30

도탄 레이저

1회 반사, 각 구간 피해 25

대시

150ms, 무적, 경로 피해 20

벽점프

벽에 붙고 반대로 도약

적/전투 – 전투 수치

항목	설계값	이유
근접	쿨다운 0.4초, 반경=가로폭×2, 중심각 100도	가까운 적을 쓸어내는 범위
레이저	쿨다운 0.6초, 반사 1회	벽 활용 판단을 유도함
대시	3충전, 이동 가로폭×5, 무적 0.25초	회피와 돌격을 겸함
적	40×40, 체력 1, 피격 후 0.2초 무적, 3초 후 부활	시연용 표적
플레이어	체력 100, 속도 650, 점프 450	빠른 템포

조작/입력 – 레이저 판정 순서

1

조준

마우스 방향 단위벡터

의도 방향 공격 확보.

근거 좌클릭

2

레이 캐스트

벽 교점/법선 계산

의도 충돌 위치 확정.

근거 사각 벽

3

반사

R=V-2(V/N)N

의도 도탄 연출.

근거 1회만

4

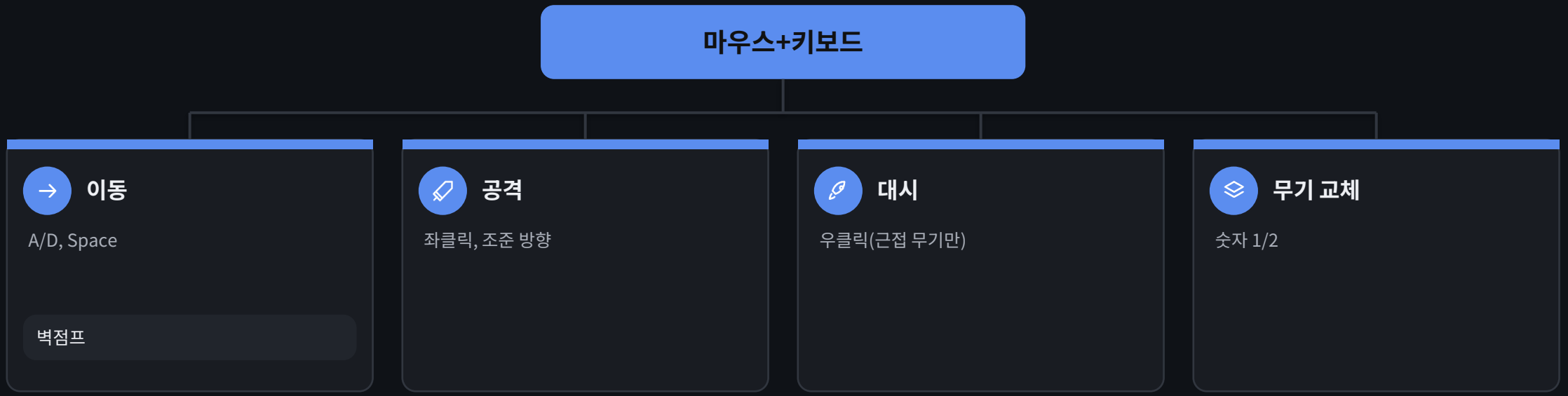
선분 판정

선분-사각형 교차로 피해

의도 적 피격.

근거 적 40×40

조작/입력 – 입력 구성



연출 – 피드백 구성

강도 ↑

피격 입자

적 피격 시 5개 튀김

부채꼴 궤적

근접 0.2초

레이저 선

반사 구간 별도 표시

대시 잔상

150ms 동안 무적과 함께 표시

지속 시간 →

다음 단계 – 필요한 작업

1

근접/레이저

각도/레이 판정

의도 핵심 전투.

근거 두 무기

2

대시/벽점프

충전, 무적, 벽 감지

의도 이동기.

근거 3충전

3

체력 UI

체력/대시 게이지

의도 상태 표시.

근거 좌상단 배치

4

표적 적

체력 1, 부활

의도 검증 대상.

근거 3마리

다음 단계 – 완수 방안

1

단계 의뢰

근접 → 레이저 → 대시 → 벽점프

Gemini 계열 AI

의도 원인 분리.

근거 한 번에 하나씩

2

플레이 검수

적 관통/대시 무한 사용 확인

Chrome

의도 완료 기준 확인.

근거 완료 기준: 대시 충전 정상, 중복 피해 없음