

개인 프로젝트

바운스페이스 (Bounspace) 컨셉 기획서

저중력 궤도와 장외 승부의 제작 방향

문서 최초 작성	문서 최종 수정
20261106	20261106
박도원	박도원

목차

개요 – 2P

1. 목차
2. 로그
3. 문서 계층

설계 목표 – 5P

1. 착수 조건

시작 동기 – 6P

1. 위치 싸움의 실험

설계 목표 – 7P

1. 친구와의 한 판

게임 범위 – 8P

1. 대상과 제공 범위

핵심 요소 – 9P

1. 위치 경쟁의 네 축

재미 요소 – 10P

1. 판단과 역전

주요 루프 – 11P

1. 행동과 재대전

비주얼 – 12P

1. 달 경기장의 표현

제작 과정 – 13P

1. 검증 중심의 단계

제작 관리 – 14P

1. 기록과 품질 게이트

작업 계획 – 15P

개요 – 로그

순번	작성일	작성자	작성 내용	비고
1	2026-11-06	박도원	컨셉과 범위 정리	D1~D13의 규칙 축을 정리함
2	2026-11-06	박도원	메인 기획 인계	규칙, 수치, 재미 검증 조건을 명세함
3				
4				
5				
6				

개요 – 문서 계층



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

설계 목표 – 착수 조건

선행 결정과 이번 제작 범위를 구분함

인계 사항

저중력/장외 탈락의 아이디어가 있음

설계 대상

규칙 명세, 서버, 전용 아트를 설계해야 함

제약

개인 제작, 친구용 PC 웹 범위로 한정함

시작 동기 – 위치 싸움의 실험



한 번의 점프를 약속으로 삼고, 상대의 다음 위치를 읽는 대전을 만들 예정임

의도 체력 소모보다 이동 경로의 판단에 집중하게 함

근거 planning_sources/P005/C_bounspace/IMPLEMENTATION_PLAN.md D2, D3, D8에서 의도를 재구성함

설계 목표 – 친구와의 한 판

설치 없이 만나 장외 승부를 끝내고, 같은 방에서 재대전할 수 있어야 함

2~22명	6종	5MB 이하
방 정원	승패 규칙	첫 다운로드 목표

의도 상위 결정의 검수 기준을 고정함

근거 planning_sources/P005/C_bounspace/IMPLEMENTATION_PLAN.md §2.5, 2.6, 6.6

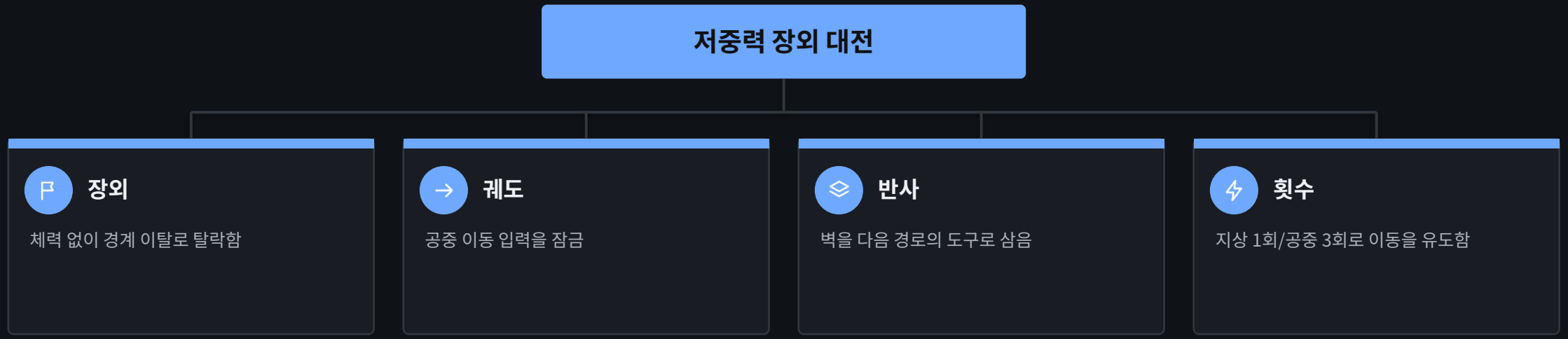
게임 범위 – 대상과 제공 범위

개인 제작으로 완주 가능한 범위를 먼저 고정함

항목	설계 범위	선택 이유
대상	친구끼리의 비공개 대전	공개 매칭 운영 부담을 줄임
플랫폼	PC 브라우저, 마우스, 키보드	설치 과정을 없앰
콘텐츠	기본 맵 1종/능력 5종/모드 6종	공통 이동 규칙을 여러 승부로 검증함
진행	게스트/한 판 결과/방 단위 반복	계정, 전적, 과금 없이 시작함

핵심 요소 – 위치 경쟁의 네 축

공격/방어 선택을 같은 공간 규칙으로 묶음



재미 요소 – 판단과 역전

숙련이 명중뿐 아니라 탈출 선택에서도 드러나야 함

목적: 공적(위) / 생존(아래)

선행 조준

상대 착지 지점을 겨냥함

연쇄 충돌

날아간 상대가 다른 상대를 밀게 함

반사 경로

벽을 등진 점프로 안전한 경로를 고름

위기 탈출

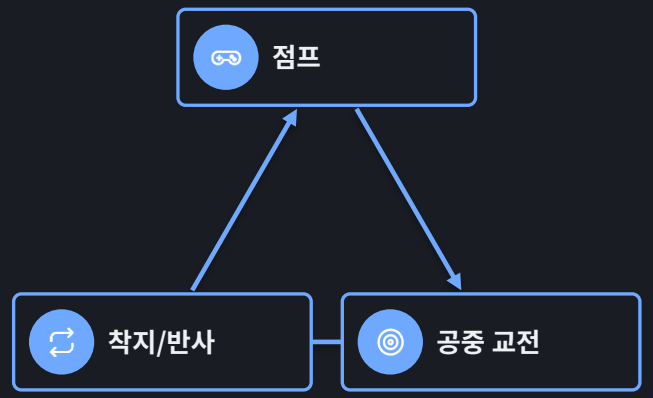
제트팩/방패로 마지막 기회를 만듦

판단 시점: 사전 선택 → 피격 이후

주요 루프 – 행동과 재대전

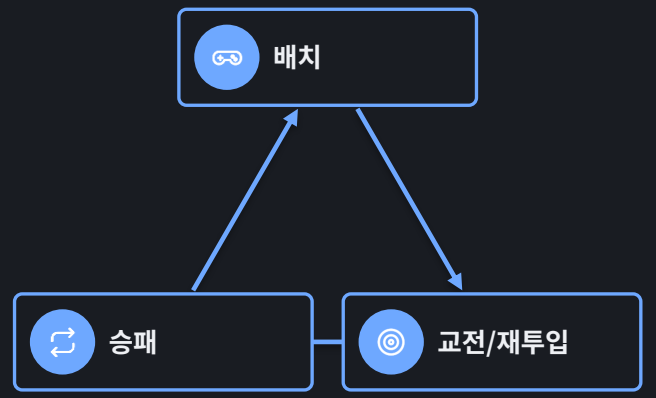
영구 성장 없이 한 판의 경험을 다음 선택에 돌려줌

코어 / 초 단위



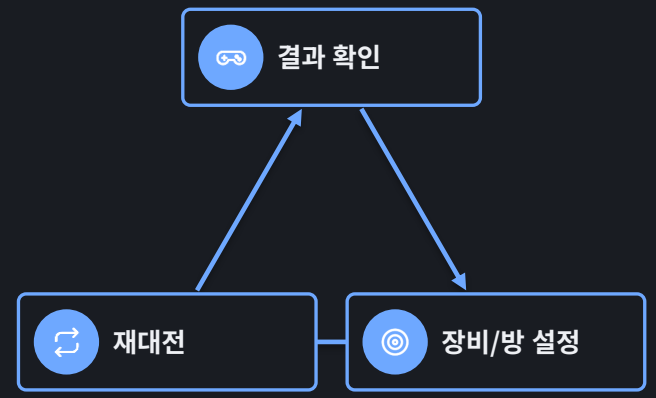
상태 전환으로 공격 기회를 다시 얻음

인게임 / 한 판



모드에 따라 재투입과 생존 압박을 달리함

아웃게임 / 회차



계정 성장 루프는 해당 없음: 영구 보상 미제공임

비주얼 – 달 경기장의 표현

적과 경계의 가독성을 장식보다 우선함

형상

베벨 도형으로 매끈한 우주복을 조립함

빛과 색

검은 하늘/회색 지면 위 팀 색을 강조함

소리

헬멧 안 진동을 저음 중심으로 합성함

제작 과정 – 검증 중심의 단계

가장 불확실한 체공 감각을 먼저 확인함

1

M0~M2

이동/충격파 샌드박스로 재미를 검증함

2

M3~M5

온라인 대전과 장비 역할을 검증함

3

M6~M8

모드, 표현, 22인 운영을 검증함

제작 관리 – 기록과 품질 게이트

세션이 바뀌어도 판단의 근거를 보존함

관리 대상	운용 방식	통과 조건
일정	M0~M8 순서/G1/G2 플레이 점검	재미 부족 시 다음 단계 보류함
버전	티켓별 커밋/HANDOFF 인계	규칙 변경을 문서에 먼저 남김
자동 검수	타입, 규칙, 브라우저 흐름 검사	티켓 조건을 실제 실행해야 함
수동 검수	멀미, 청취, 한글 입력/손맛	기록 없이 완료 판정하지 않음

작업 계획 – 메인 기획 인계물

개발자가 규칙을 임의 해석하는 구간을 줄임

규칙표

상태, 충전, 장외의 우선순위를 작성함

수치표

중력, 반사, 경계를 시작값으로 지정함

구조도

공용 규칙과 서버 판정 책임을 나눔

작업 계획 – 메인 착수 조건

핵심 구현 전에 반증 가능한 목표를 마련함

1

결정 정리

D1~D13과 제외 범위를 대조함

2

위험 점검

답답함/멀미를 시험 항목으로 바꿈

3

명세 인계

M0~M2 완료 기준과 수치표를 넘김