

개인 프로젝트

바운스페이스 (Bounspace)
세부 기획서 / 장비/밸런스

특수 능력과 판정 예외, 점수, 이동 조정

문서 최초 작성	문서 최종 수정
20261106	20261107
박도원	박도원

목차

개요 – 2P

1. 목차
2. 로그
3. 문서 계층

설계 목표 – 5P

1. 착수 조건
2. 장비 역할의 분리

장비 규칙 – 7P

1. 능력별 입력과 대응
2. C4 상태 전이
3. 구속과 반사의 우선순위

점수와 보상 – 10P

1. 킬 귀속과 재투입

데이터/밸런스 – 11P

1. 달 걸음과 반사 충전의 보완

작업 계획 – 12P

1. 장비 구현과 밸런스 검수

개요 – 로그

순번	작성일	작성자	작성 내용	비고
1	2026-11-06	박도원	특수 능력 명세	5종과 C4 전이를 정리함
2	2026-11-07	박도원	반사 충전/귀속 보완	이동 수치와 생 단위 귀속을 반영함
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

메인의 충전, 외력, 장외 규칙을 인계받음

설계 대상

능력 5종의 예외와 점수 귀속을 설계해야 함

제약

기본 공격과 특수 사용 횟수는 분리함

설계 목표 – 장비 역할의 분리



동일한 장외 규칙 안에서 구속, 반사, 탈출의 선택이 달라져야 함

5종	1개	0회
선택 장비	동시 C4	부활 시 이전 생의 귀속 잔존

의도 상위 결정의 검수 기준을 고정함

근거 planning_sources/P005/C_bounspace/IMPLEMENTATION_PLAN.md §2.3

장비 규칙 – 능력별 입력과 대응

상호 대응을 가진 장비로 일방적인 구속을 줄임

능력	효과/시작 수치	상대의 대응
로켓 추진체	30m/s/추력 12, 2.5초, 최대 3개 부착	방패로 투사체를 반사함
볼라건	45m/s, 60m, 구속 3초	0.9m 상하체 기준으로 기능을 구분함
제트팩	공중 1회/시선 방향/최저 8m/s	방향 전환 후 경로를 다시 조준함
반사 방패	전방 120°/0.8초	유효 각도와 시간을 피함
C4	투척 18m/s/반경 10m/충격 22→8m/s	폭심과 장외 방향을 함께 경계함

장비 규칙 – C4 상태 전이

공중 3회를 설치, 격발, 재충전 한 주기와 맞춤

상태/입력	결과	횟수 처리
READY/특수	THROWN으로 투척함	1회 차감함
THROWN/접촉 / 장외	ATTACHED / SPENT로 전환함	추가 차감 없음
ATTACHED/특수	폭발 후 SPENT로 전환함	1회 차감함
ATTACHED/E, 2.5m 이내	회수 후 READY로 전환함	1회 차감함
SPENT/특수	재충전 후 READY로 전환함	1회 차감함
주인 탈락	폭탄 제거/부활 시 READY임	이전 생 상태를 초기화함

장비 규칙 – 구속과 반사의 우선순위

서로 겹치는 상태에서 입력 가능 여부를 일관되게 함

조건	판정
볼라 상체	기본 공격과 특수를 잠금
볼라 하체	지상 이동을 잠그고 수직 점프만 허용함
제트팩과 튕김	KNOCKED에서도 사용하며 속력은 유지함
방패와 소유권	충격파, 로켓, 볼라를 반사한 사람에게 이전함
아군 공격 off	아군 투사체/폭발 영향은 제외하되 자기 폭발/몸 충돌은 적용함
로켓과 착지	부착 중 착지하지 않으며 종료 후 0.5초에 몸 회전을 복귀함

점수와 보상 – 킬 귀속과 재투입

밀어낸 기여와 자폭 억제를 같은 점수 규칙에 반영함

사건	처리	보상 의미
적 장외	그 생의 마지막 다른 가격자에게 킬을 줌	데스매치 +1점임
자폭/아군 킬	유효 킬에서 제외함	데스매치 -1점임
연쇄 몸 충돌	10초 내 기존 가격자를 계승함	직접 장외 귀속의 무기한 규칙과 별개임
부활	가능 모드에서 3초 대기/2초 보호함	공격 시 보호를 즉시 해제함
한 판 종료	결과/MVP로 활약을 표시함	재화/영구 성장 보상은 제공하지 않음

데이터/밸런스 – 달 걸음과 반사 충전의 보완

긴 체공의 답답함과 연쇄 반사의 역전 기회를 조정함

변수/조건	설계값	검수
gravity / jumpSpeed	1.5m/s² / 수직 4.5m/s	동일 높이 제자리 점프 약 6초임
runSpeed	3.375m/s	지상 이동과 조준 리듬을 확인함
전진 점프	62.5°/수평 3.6→약 2.34m/s/0.5초	입력과 무관한 규정 감속만 적용함
KNOCKED 반사	공중 횟수와 제트팩 재충전함	지상 횟수는 착지 때만 충전함
수치 관리	balance.ts에서만 수정함	명세 갱신 후 경계 사례를 재시험함

작업 계획 – 장비 구현과 밸런스 검수

과도한 C4 비거리와 회전은 실제 조작으로 판단함

1

상태 명세

5종과 C4의 전이를 테스트로 작성함

2

외력 연계

반사 소유권/아군 예외/귀속을 확인함

3

G2 대전

C4 비거리/자기 폭발/회전 강도를 검증함

4

수치 보완

한 변수씩 수정하고 재대전함