

개인 프로젝트

바운스페이스 (Bounspace) 세부 기획서 / 모드/맵

승리 조건과 공간 위험, 봇전, 반사판 확장

문서 최초 작성	문서 최종 수정
20261106	20261108
박도원	박도원

목차

개요 – 2P

1. 목차
2. 로그
3. 문서 계층

설계 목표 – 5P

1. 착수 조건
2. 승부의 완결성

모드 – 7P

1. 승리와 시간 종료
2. 점령, 태그, 안전 구역

레벨 디자인 – 9P

1. 고요의 바다의 공간 규격
2. 반사판 확장과 난이도

추가 놀이 – 11P

1. 봇전과 지구 반응

작업 계획 – 12P

1. 규칙과 맵의 완주 검수

개요 – 로그

순번	작성일	작성자	작성 내용	비고
1	2026-11-06	박도원	모드/기본 맵 명세	승패와 거점/스폰 조건을 작성함
2	2026-11-08	박도원	확장 맵, 봇, 지구 규칙	반사판과 대기 중 놀이를 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

공통 이동과 장비 역할을 인계받음

설계 대상

모드별 종료와 맵의 위험 구간을 설계해야 함

제약

팀전은 2~5팀/전체 인원은 22명 이내임

설계 목표 – 승부의 완결성



어떤 모드와 팀 수에서도 종료, 관전, 다음 판으로 이어져야 함

6종	24개	2종
모드 종료 시험	스폰 목표	맵 선택 목표

의도 상위 결정의 검수 기준을 고정함

근거 planning_sources/P005/C_bounspace/IMPLEMENTATION_PLAN.md §2.5; planning_sources/P005/C_bounspace/HANDOFF.md 11-08 확장 목표

모드 – 승리와 시간 종료

생존, 점수, 거점, 목숨으로 같은 전투의 압박을 달리함

모드	부활/정상 승리	시간 종료
서바이벌	없음/마지막 1인	남은 생존자를 판정함
데스매치	있음/목표 킬	최고 점수/동점 공동 우승임
팀 서바이벌	없음/마지막 생존 팀	남은 생존 팀을 판정함
팀 데스매치	있음/팀 목표 킬	최고 팀 점수/동점 공동 우승임
팀 점령전	있음/주요 거점 최후 보유 팀	중립 거점 수로 판정함
팀 태그매치	공통 목숨/마지막 팀	남은 목숨 수로 판정함

모드 – 점령, 태그, 안전 구역

인원 차이와 교착 상황이 승부를 멈추지 않게 함

규칙	명세	경계 처리
점령 자격	GROUNDED만 기여/중립 15초/주요 45초	여러 팀의 게이지도 동시에 증가함
점령 가속	추가 인원당 +0.5배/최대 3배	소유 팀은 자기 게이지를 올리지 않음
소유권 이전	100%에서만 전 게이지를 초기화함	동시 도달은 인원수/낮은 팀 번호 순임
주요 거점 상실	해당 팀 관전/중립 소유 해제함	주요 거점 비활성화 후 남은 팀은 속행함
태그 목숨	최대 팀 인원수로 모든 팀을 맞춤	단절은 목숨 차감 없이 다음 선수로 교체함
안전 구역	120~240초에 반경 12m까지 축소함	3초 연속 구역 밖은 탈락/동시 전멸은 무승부임

레벨 디자인 – 고요의 바다의 공간 규격

공격의 유불리를 위치 선택으로 이해하게 함

요소	수량/배치	플레이 목적
기본 지형	140m/해상도 128/플레이 반경 60m	중앙 교전과 절벽 위험을 분리함
장외	하단 -12m/수평 반경 110m/상단 60m	위, 옆, 아래 어느 방향도 판정함
구조물/스폰	각 24개/스폰은 경계에서 ≥25m	반사 엄폐와 초기 안전을 제공함
거점	주요는 반경 46m 원에 360°/팀 수 배치함	팀 수가 달라도 대칭을 유지함
중립/크레이터	중립 3개/크레이터 4개	중앙 진입 경로를 나눔

레벨 디자인 – 반사판 확장과 난이도

기본 규칙을 재사용해 회복 경로를 추가함

요소	설계	검수 조건
외곽 반사판	4개/중심 거리 80m, 18×12m, 기울기 10°	장외 직전 귀환 경로를 확인함
판 위치	방위 90/158/225/315°/높이 13/22/16/19m	기본 맵과 같은 지형을 공유함
반사 속도	법선 13m/s/접선 0.4배 유지함	맞은 뒤 경기장 안으로 돌아오는지 시험함
경기장 하부	반지름 70m의 잘린 구/안쪽 52m 유지함	겉모양과 충돌의 어긋남을 점검함
난이도 단계	기본 맵 학습 후 반사판 맵 선택함	추가 반사가 탈락을 무한 지연하지 않아야 함

추가 놀이 – 봇전과 지구 반응

친구를 기다리는 동안에도 규칙을 익히고 공동 목표를 발견하게 함

혼자 봇전

봇 5명으로 첫 대전을 시작함

자리 양보

봇은 서버 입력을 만들고 대기 중 사람에게 자리를 비움

지구 이스터에그

미차단 지구 방향 충격파를 인원×5발 누적함

경기 단위 초기화

달성 시 지구를 날리고 다음 경기에서 복구함

작업 계획 – 규칙과 맵의 완주 검수

자동 종료 검사와 실제 길찾기 체감을 함께 검증함

1

모드 구조

createRules와 공통 결과 형식을 작성함

2

경계 사례

3팀 점령/태그 순환/동시 전멸을 시험함

3

맵 생성

JSON 1개에서 기본/반사판 변형을 만듦

4

전 모드 대전

봇 종료 시험 후 실제 6종 완주를 확인함