탈출 성 세부 기획서 / 추적자, 아이템, 상태효과

적 행동 스크립트 / 추적자 압박 수치 / 아이템 4종 / 상태 3종
/ 작성 기준 2026-06-08 / Ver 1.0 (원본 통합) / 작성 박도원 / 최초 작성 박도원

현황

착수 시점의 현황

추적자 1종과 아이템 4종이 표에 있으나 수치가 HP 20에 비해 가혹하고 지급 경로가 얇음

있는 것

- **추적자 1종** speed 2, 피해 5, 시야 99, 3턴째 등장 (근거: enemies.csv)
- **아이템 4종** 붕대, 실드, EMP, 열쇠 (근거: items.csv)
- **상태 효과 3종** 보호막, 재생, 저주를 stats에 통합 (근거: stats.csv)

없는 것

- **플레이 로그** 평균 생존 턴을 잰 기록이 없음
- **지급 경로** 실드/EMP를 얻을 칸이 1곳뿐
- **행동 다양성** 기본 5종 중 추적만 배치

목표

이 문서의 목표

추적자가 압박은 주되 반드시 대응할 수 있는 수치로 맞추고, 아이템이 그 대응 수단이 되게 함

- **8~12턴** 등장 후 평균 생존 [제안값]
- **5종** 기본 행동 패턴 활용 범위
- **3종** 대응 아이템(붕대, 실드, EMP)

의도: 열쇠 수집 속도가 곧 생존이 되게 하는 컨셉의 '시간 압박'을 수치로 구체화

근거: 메인 기획서의 추적자 3턴 뒤 등장/피해 5/속도 2 리스크에서 출발

핵심 요소

핵심 요소 4

- **추적자** 3턴째 등장해 BFS로 접근 (의도: 시간 압박 / 근거: behavior chase)

- **행동 스크립트** 로직은 코드, 배치/수치는 표 (의도: 새 적을 표로 추가 / 근거: AI-BEHAVIORS.md)
- **대응 아이템** 회복, 방어, 기절로 접촉을 넘김 (의도: 선택의 여지 / 근거: items.csv)
- **상태 효과** 지속 턴과 매 턴 증감을 표로 정의 (의도: 저주/재생 확장 / 근거: stats.status)

적/AI

기본 행동 5종과 쓰임

이름	동작	쓸 곳
chase	BFS로 플레이어에게 접근	추적자(상시 압박)
wander	무작위 이웃으로 배회	복도 순찰형 함정
ambush	잠복하다 시야에 들면 영구 추적	문 앞 매복
turret	정지, 시야 안이면 원거리 공격	열쇠 칸 수비
ranged	시야 안이면 사격, 밖이면 접근	상층 변주 [제안값]

원본 몬스터

몬스터와 추적자 컨셉 (원본 비주얼 컨셉 가이드 Ver01)

구분	외형	기획 의도
소형	인간형 기계, 19세기 저택 사용인 (유모, 집사), 오작동 모습	가장 약한 존재, 성 내부 직업
중형	유사 인간형 기계, 가전제품 (오븐), 곰 정도 덩치	소형보다 위협적, 건물 안 존재
대형	골렘형 기계, 농사용 장비, 포크레인 정도 크기	조우 몬스터 중 최대
추적자	무한 궤도 이동장치, 분쇄형 기계, 대처 불가능한 거대한 크기	장애물 무시 추격, 붙잡히면 끝이라는 각인

적/AI

enemies 표의 구성

- **enemies.csv**
  - **배치** 어디서 언제 등장하는가
    - **start/spawn_turn**
    - **소환 타일 타입**
  - **행동** 무엇을 하는가
    - **behavior/speed**
    - **vision/patrol_range**

- **접촉** 닿으면 어떻게 되는가
  - **contact/damage**
  - **접촉 이벤트(CHOICE)**
- **조건** 언제 활성인가
  - **cond_group**
  - **붕괴 흔적**

허들/난이도

추적자 압박 수치

항목	현재	재조정안 [제안값]
피해	5 (접촉 4번에 사망)	3
속도	speed 2	1, 중반 이후 2
시야	99 (항상 추적)	유지, 접근 속도로 조절
등장	3턴째	유지
붕대	HP+3, HP≤4일 때만	사용 조건 HP≤8

아이템/상태이상

아이템과 상태 효과

- **붕대** HP+3, 최대 3개
- **실드** 1턴 보호막, 최대 2개
- **EMP** 접촉한 적을 1턴 기절, 최대 1개
- **재생/저주** 3턴간 HP +1 / −1 (중첩 1)

적/AI

추적자 접촉 연출

그림: 목표 이미지 예시 — 몬스터 조우 컷, 접촉 이벤트 팝업에 쓸 예정

- **접촉 이벤트** 피해만 주지 않고 CHOICE로 아이템 사용을 고르게 함 (의도: 대응 수단을 체감시키려는 의도)

리스크

리스크와 대응

리스크	대응
피해 5/속도 2/시야 99가 HP 20에 너무 가혹	피해 3/속도 1부터 시작해 플레이 로그로 올릴 예정
EMP/실드를 얻을 칸이 부족해 대응 수단이 없음	아이템 풀과 고정 칸에 지급 행을 늘릴 예정
행동 스크립트의 state가 세이브에 일부만 저장	상태를 activated 하나로 압축해 설계 예정

작업 계획

필요한 작업

- **전투 압박 작업**
  - **수치 조정** 추적자/붕대 기준선
    - **피해/속도**
    - **붕대 조건**
  - **지급 경로** 대응 수단 확보
    - **실드/EMP 행 추가**
    - **고정 칸 배치**
  - **행동 다양화** 상층용 적
    - **ambush 배치**
    - **turret 시험**
  - **측정** 플레이 로그
    - **?debug 로그**
    - **평균 생존 턴**

완수 방안

1. **기준선** 현재 수치로 10판 생존 턴 기록 (의도: 조정 전 비교점 / 근거: 피해 5가 가혹하다는 가설 확인 / 도구: dev 서버 / ?debug)
2. **수치 조정** 피해, 속도, 붕대 조건 변경 (의도: 8~12턴 생존 / 근거: 제안값 / 도구: enemies/items.csv)
3. **지급 확대** 실드/EMP 지급 이벤트 추가 (의도: 대응 수단 / 근거: 1곳뿐인 경로 / 도구: tile_events.csv)
4. **재측정** 같은 시드로 다시 10판 (의도: 목표 범위 확인 / 근거: 평균 8~12턴 / 도구: data:validate / dev 서버)

업데이트 로그

작성일	작성자	작성 내용	비고

2026-06-05	박도원	적대 AI 도입	추적자와 접촉 해소 구조를 추가(4a4fc77) (출처: 정리본)
2026-06-08	무작위총력전 팀	원본 몬스터, 추적자 컨셉	소형, 중형, 대형, 추적자 외형과 의도 (출처: 원본 비주얼 컨셉 가이드)
2026-06-08	박도원	적/아이템 표 정리	enemies/items 열 구성과 수치 점검 (출처: 정리본)
2026-06-10	박도원	v2 데이터 개편	상태 효과를 stats에 통합(0a09b8e) (출처: 정리본)
2026-06-11	박도원	수치 모순 목록화	추적자 피해/붕대 조건을 재조정 대상으로 기록 (출처: 정리본)
2026-11-25	박도원	원본, 정리본 통합	원본 기획서 내용 편입, 문체 정리