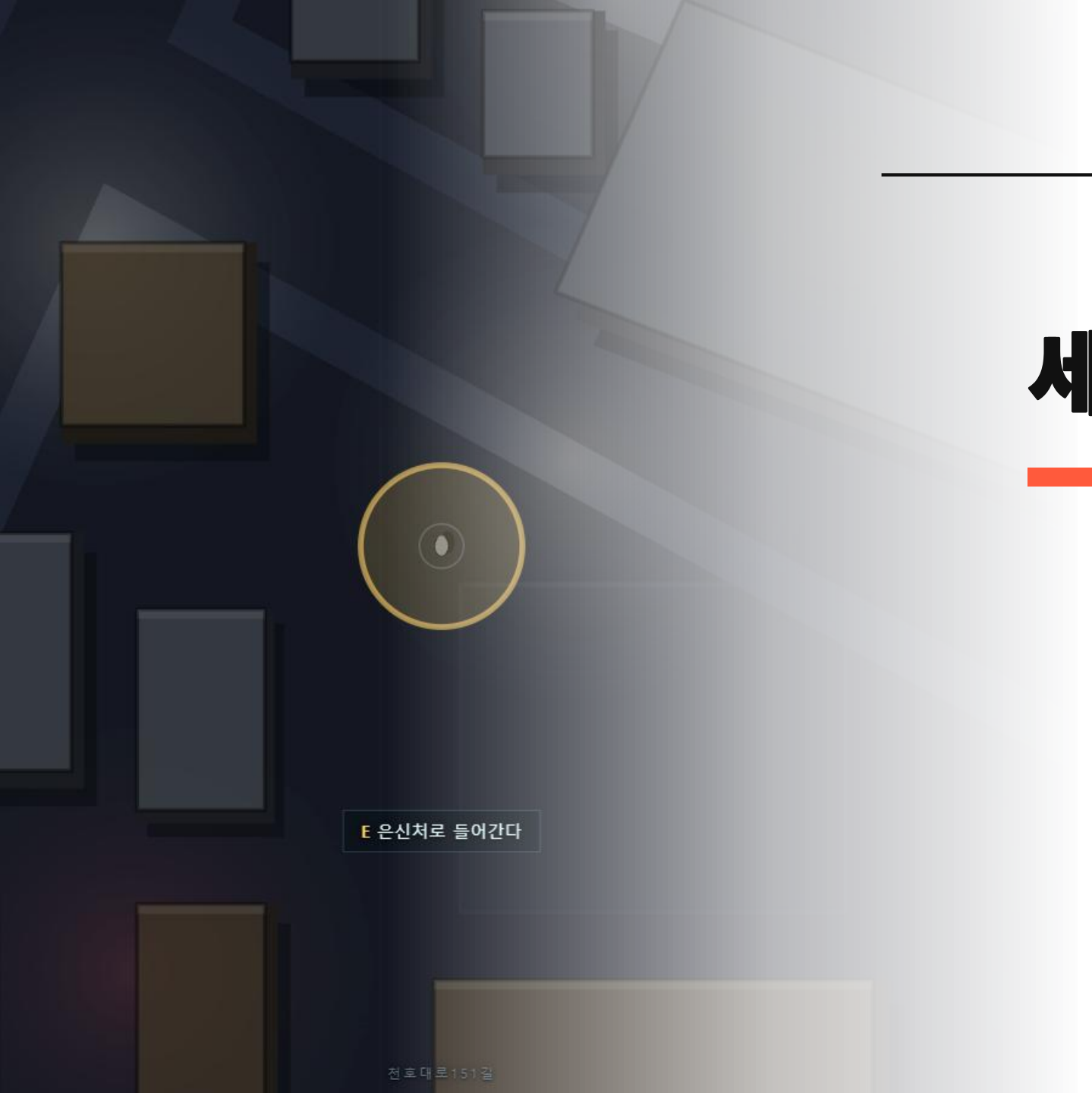

개인 프로젝트

천호: 살과 강철
세부 기획서 / 챕터/맵

7개 챕터 구역 / 표적 스폰 / 난이도 곡선

문서 최초 작성	문서 최종 수정
20260805	20260805
박도원	박도원

목차

개요 – 2P

1. 목차
2. 로그
3. 문서 계층

시작 배경 – 5P

1. 착수 시점 현황

목표 – 6P

1. 파트 목표

핵심 요소 – 7P

1. 챕터 설계 축

챕터 구성 – 8P

1. 챕터표
2. 장별 해체 수확

맵 규칙 – 10P

1. 표적 스폰 규칙
2. 지도 특수 처리

난이도 – 12P

1. 난이도 곡선

다음 단계 – 13P

1. 필요한 작업
2. 완수 방안

리스크 – 15P

1. 리스크와 대응

개요

로그

순번	작성일	작성자	작성 내용	비고
1	2026-08-05	박도원	챕터 데이터 확정	7개 구역, 표적, 수확표 고정
2	2026-08-05	박도원	스폰/표적 구현	구역 스폰과 표적 유형 적용
3				
4				
5				
6				

개요

문서 계층



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

천호: 살과 강철 / 세부 기획서 / 챕터/맵

시작 배경

착수 시점 현황

있는 것

지도/메카닉스

map.json과 감지, 수배, 운반 규칙

의도 규칙 위에 데이터를 얹음.

근거 메인 기획 구현.

없는 것/제약

챕터 데이터

구역 좌표, 표적, 수확표가 없음

의도 표 하나로 고정함.

근거 UI가 표를 읽어 생성함.

수위 제약

해체는 재료 환산과 텍스트 수준

의도 수위와 에셋 부담을 줄임.

근거 컨셉 수위 원칙.

천호: 살과 강철 / 세부 기획서 / 챕터/맵

목표

파트 목표

7개 구역 모두에서 표적이 스폰되고 반입 후 조직이 연결되며, 장이 오를수록 요구 접근법이 달라지는 곡선을 만듦.

7	5	85~170m	2~3분
챕터	수확 재료 종류	구역 반경	1장 목표 시간(제안값)

의도 한 판 완결 구조를 만들어 순주행으로 검증하게 함.

근거 컨셉 성공 기준이 7챕터 순주행임.

핵심 요소

챕터 설계 축

부위 = 장 제목

이식 부위로 서사를 진행함

의도 서사와 난이도를 한 줄로 묶음.

근거 조직→구역→표적 구조.

실제 장소

구역을 실제 지명에 둠

의도 아는 장소를 사냥터로 만듦.

근거 OSM 실측 좌표.

표적 차이

속도, 예민도, 호위가 다름

의도 장마다 다른 해법을 요구함.

근거 같은 규칙, 다른 변수.

난이도 곡선

후반일수록 수배를 감수함

의도 수배 추격 학습 시점을 둠.

근거 제안값, 순주행에서 조정.

챕터 구성

챕터표

장	조직	구역(실제 장소)	표적	반경(m)
1	피부	천호 로데오거리	취객	95
2	근육	천호공원	야간 러너	105
3	성대	천호동 노래방 골목	노래방 손님	90
4	눈	강동미즈여성병원 일대	야간 근무자	90
5	심장	천호대로	배달기사	170
6	뇌 조직	현대백화점 천호점	백화점 경비원	85
7	인간(얼굴)	암사동 선사현대아파트	연구원	140

챕터 구성

장별 해체 수확

장	고기	뼈	의류	부품	혈액
1	4	2	3	1	2
2	6	3	2	1	3
3	4	2	3	2	2
4	5	2	3	3	3
5	5	3	3	4	4
6	6	4	4	6	4
7	4	2	2	8	3

맵 규칙

표적 스폰 규칙

1

구역 선택

챕터 중심/반경 내 탐색

의도 표적을 장소에 묶음.

근거 챕터 데이터.

2

도로 가장자리

도로 등급 5 이하에 배치

의도 큰 도로 한복판을 피함.

근거 도로 그래프 등급.

3

재탐색

없으면 반경 2배로 재탐색

의도 스폰 실패를 막음.

근거 막힘 방지.

4

안내

그래도 없으면 메시지 표시

의도 멈춤 원인을 알림.

근거 예외 처리.

천호: 살과 강철 / 세부 기획서 / 챕터/맵

맵 규칙

지도 특수 처리

은신처 블록

항공사진 배치로 손배치

의도 시작 지점의 정체성을 줌.

근거 자동 건물을 제거 후 대체.

한강 강안선

강변공원 외곽선으로 보간

의도 물 폴리곤 부재를 메움.

근거 OSM bbox에 물 없음.

지하철 출구

250m 이내 출구를 묶음

의도 역 단위로 잠적하게 함.

근거 실측 출구 좌표.

난이도

난이도 곡선

요구 기술 →

3~4장 소리/조명

눈 대가가 조명 지역을 의식시킴

6~7장 호위/무전

경비 무전/경찰 호위로 확산 위험

1~2장 기본기

느린 취객/지친 러너로 배후 접근 학습

5장 차량 추격

고속 배달기사, 차량 사용 필요

장 진행 →

천호: 살과 강철 / 세부 기획서 / 챕터/맵

다음 단계

필요한 작업

1

챕터 표

구역, 표적, 수확 고정

2

좌표 검증

실제 지도에서 구역 확인

3

표적 변수

속도/예민도 값 조정

4

순주행

7장 연속 플레이

천호: 살과 강철 / 세부 기획서 / 챕터/맵

다음 단계

완수 방안

1

CHAPTERS 배열

챕터를 데이터 배열로 정의

JS 데이터

의도 UI/로직이 표를 읽게 함.

근거 개조/파츠 표와 같은 방식.

2

구역 검증

7개 구역 스폰 여부 확인

브라우저

의도 빈 구역을 찾음.

근거 스폰 실패 예외 대비.

3

곡선 조정

1장 2~3분, 6~7장 수배 3 1회

순주행

의도 난이도 의도를 확인함.

근거 제안값 기준.

리스크

리스크와 대응

⚠ 구역 안에 스폰 지점이 없을 수 있음	→ 반경 2배로 재탐색하고 안내 메시지를 띄울 예정임.
⚠ 5장 배달기사가 차량 의존적임	→ 차량 탈취 가능 여부를 확인할 예정임.
⚠ 난이도 제안값이 체감과 다를 수 있음	→ 순주행 후 표적 속도/예민도로 조정함.