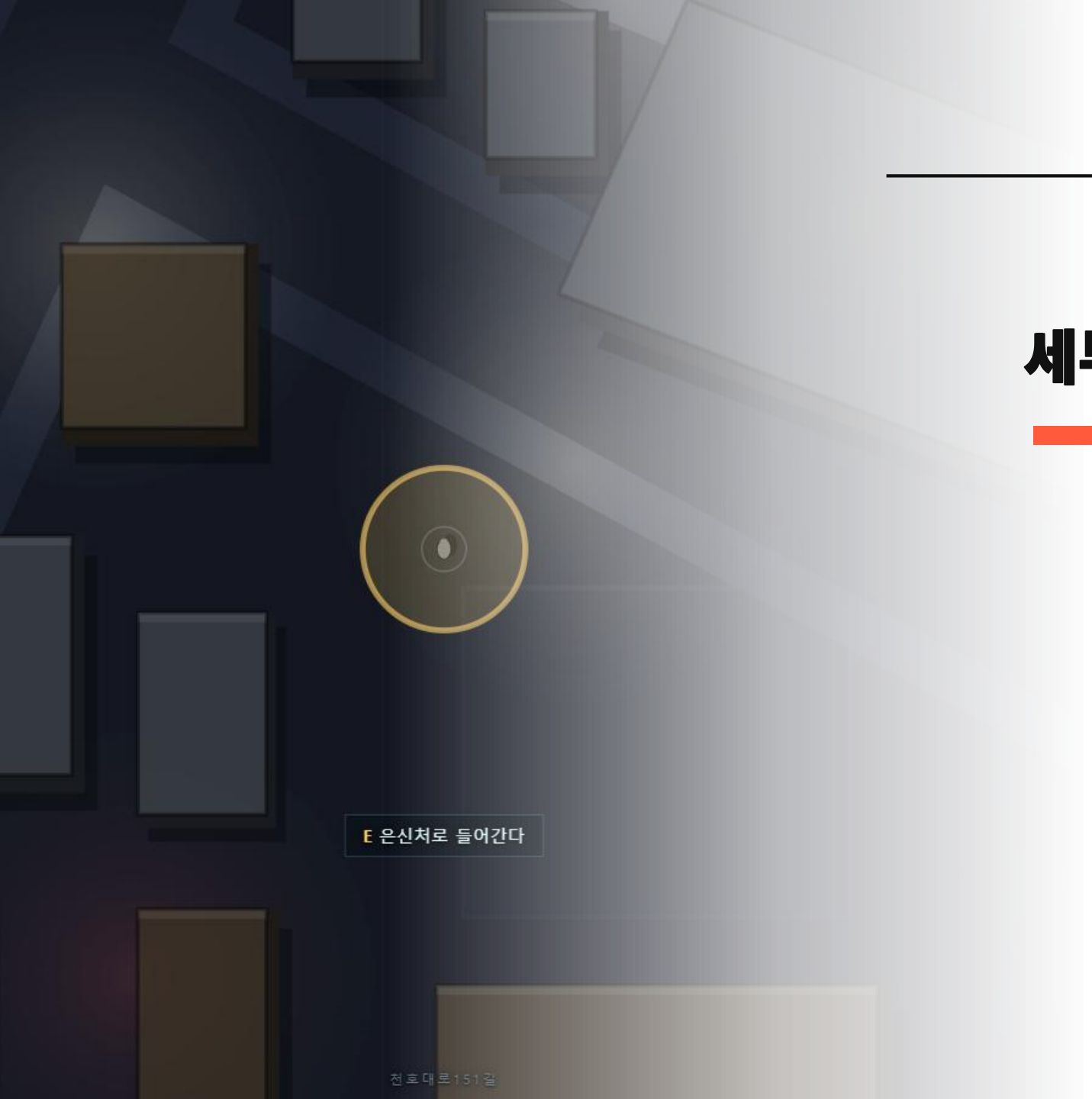


개인 프로젝트

천호: 살과 강철

세부 기획서 / 표적, 시민, 경찰 AI

표적 유형 / 시민 상태 머신 / 경찰/차량 대응

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. AI 설계 축

표적 행동 – 8P

1. 표적 유형별 행동

시민 AI – 9P

1. 시민/경찰 상태 머신
2. 목격 임계값

경찰/차량 – 11P

1. 경찰/순찰차 대응
2. 추격 대응 선택

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	표적 유형표 확정	7유형 속도/예민도 고정
2	2026-08-05	박도원	경찰/차량 AI 구현	증원, 순찰차, 체포 연결
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 / 표적, 시민, 경찰 AI

시작 배경

착수 시점 현황

있는 것

감지/수배 수식

목격 임계값과 수배 상승 규칙

의도 AI가 수식을 호출함.

근거 메인 기획서.

없는 것/제약

행동 세부

표적별 속도, 예민도, 호위가 없음

의도 유형 표로 정의함.

근거 챕터가 유형을 참조함.

처리 제약

시민 다수를 한 프레임에 처리함

의도 공간 인덱스로 비용을 줄임.

근거 72m 공간 인덱스.

천호: 살과 강철 / 세부 기획서 / 표적, 시민, 경찰 AI

목표

파트 목표

장마다 다른 접근법이 유효한 표적 7유형과 걸리면 도시 전체가 쫓아오는 추격을 같은 상태 머신에서 만듦.

7	5	22초	1.8m
표적 유형	AI 상태	추적 포기	체포 거리

의도 표적을 바꿔 같은 규칙에서 다른 해법을 유도함.

근거 표적별 파라미터만 달라지는 구조가 구현 비용이 가장 낮음.

천호: 살과 강철 / 세부 기획서 / 표적, 시민, 경찰 AI

핵심 요소

AI 설계 축

유형별 파라미터

속도, 예민도, 시야만 교체

의도 코드 분기를 줄임.

근거 applyTargetKind.

범죄 상태 주시

평상시 시민은 주시하지 않음

의도 진입장벽을 낮춤.

근거 isCriminal 조건.

증원 연쇄

수배에 비례해 경찰이 늘어남

의도 도시 전체가 적이 됨.

근거 1+수배×1.6+악명×0.4.

탈출구 보장

추적 포기와 지하철이 있음

의도 추격 피로를 막음.

근거 리스크 대응.

천호: 살과 강철 / 세부 기획서 / 표적, 시민, 경찰 AI

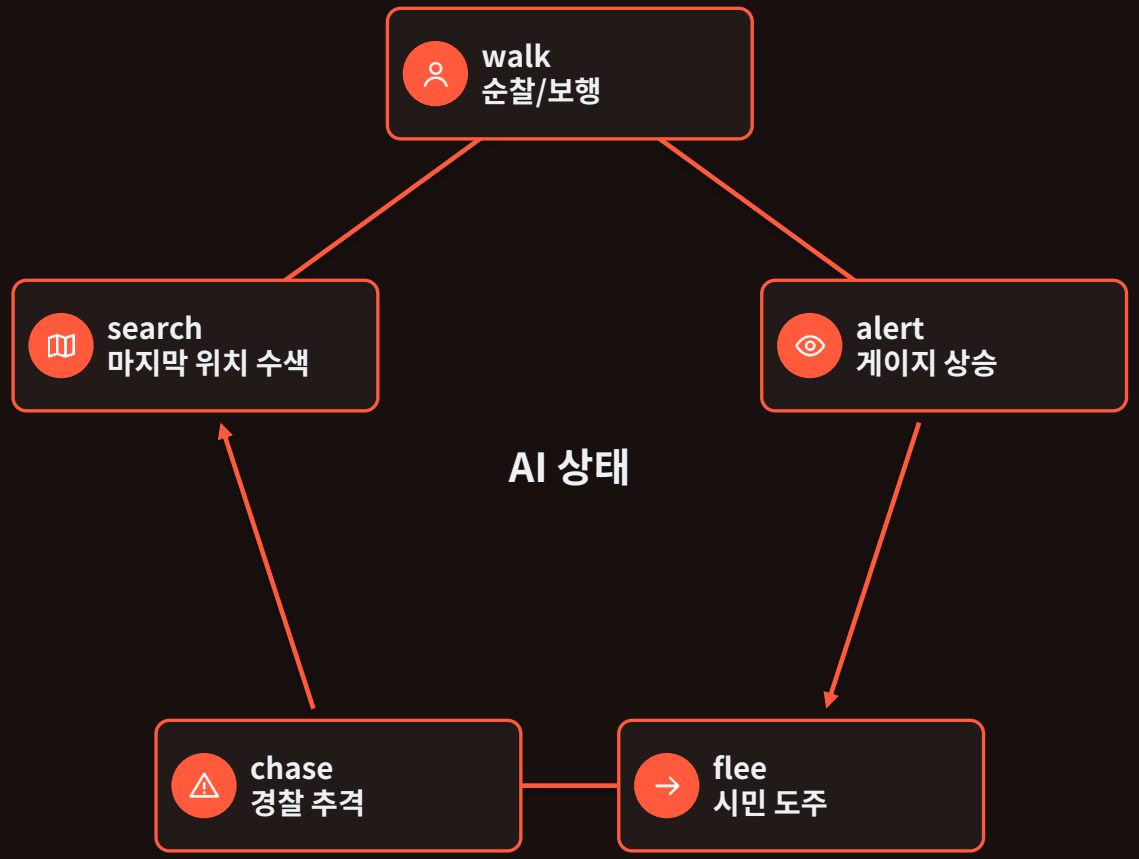
표적 행동

표적 유형별 행동

장	표적	행동 특성	유도하는 해법
1	취객	느리고 둔감, 소리를 못 냄	정면도 가능, 기본기 학습
2	야간 러너	빠르나 지치는 때가 있음	지칠 때를 노림
3	노래방 손님	중간 속도	골목 그늘 접근
4	야간 근무자	예민하고 주변 인파 많음	인파 피한 배후 접근
5	배달기사	스쿠터로 고속 직선 이동	차량 사용
6	백화점 경비원	무전기로 발각 즉시 확산	들키기 전 무력화
7	연구원	경찰 3명이 호위	호위를 따돌리고 접근

시민 AI

시민/경찰 상태 머신



전이 조건

게이지 1.0에서 목격, 시야 이탈 후 수색으로 전환함.

시민 반응

범죄 중이면 주시하고 평상시는 무시함.

시민 AI

목격 임계값

대상	임계값	의도
상한 시민	0.76	범죄 중 더 쉽게 반응함
범죄 중 시민	1.35	주시하되 관대함
경찰	1.2	시민보다 민감함
경비원	무전 확산	발각 즉시 전파됨

경찰/차량

경찰/순찰차 대응

경찰 증원

1+수배×1.6+악명×0.4명

의도 악명을 누적 부담으로 만듦.

근거 악명은 체포/해체로 상승.

순찰차

수배 2부터 출동

의도 차량 추격 단계를 구분함.

근거 scanner 개조가 경고함.

수배 하락

시야 이탈 13+수배×4초 후 −1

의도 높을수록 오래 숨게 함.

근거 하락 지연 공식.

체포

근접 1.8m, 차량은 1.0초

의도 추격 종결을 명확히 함.

근거 체포 후 은신처 복귀.

경찰/차량

추격 대응 선택

↑ 탈출 비용

지하철 잠적

출구 E 입력으로 수배 −1

시야 이탈 대기

수배가 높을수록 오래 걸림

그늘 숨기

수배 1~2에서 유효

은신처 반입

터널 개조로 하락 3배

수배 단계 →

천호: 살과 강철 / 세부 기획서 / 표적, 시민, 경찰 AI

다음 단계

필요한 작업

1

유형 표

표적 7유형 파라미터

2

상태 머신

전이표 작성

3

경찰/차량

증원/순찰차 규칙

4

체감 조정

추격 지속 시간

다음 단계

완수 방안

1

전이표 우선

상태 5종 전이를 표로 먼저 작성

문서

의도 구현 누락을 막음.

근거 상태가 많으면 버그가 늘어남.

2

유형 적용

챕터 진입 시 파라미터 교체

JS

의도 코드 분기를 줄임.

근거 applyTargetKind.

3

추격 시험

수배 3에서 지하철 탈출

브라우저

의도 추격 피로를 점검함.

근거 리스크: 끈질긴 추격.

천호: 살과 강철 / 세부 기획서 / 표적, 시민, 경찰 AI

리스크

리스크와 대응

추격이 지나치게 끈질길 수 있음	22초 후 수색 전환 값으로 조정할 예정임.
군중 연쇄로 수배가 폭등할 수 있음	수배 상승에 3초 쿨다운을 둠.
표적 사고사로 임무가 막힐 수 있음	110m 이상 떨어진 곳에 새 표적을 세움.