

**Just In Beaver**

**인간 시스템 기획서**

**기획 3기 조용환**

# 문서 이력

날짜	버전	작업자	내용	page
25.12.15	Ver.01	조용환	초안 작성	1p ~ 12p

## 문서 작성 의도

- 본 문서는 게임 내 NPC인 인간 AI 시스템의 동작 규칙, 상태 전환 조건, 공격 로직, 이동 로직을 정의하는 것을 목적으로 한다.

# 목차

## 1. 개요

- 기획 의도
- 인간 역할
- 용어 정의

## 2. 기본 스펙

- 시야 정의
- 사거리 정의

## 3. 공격 시스템

- 공격 시스템 정의
- 공격 시스템 기획 의도
- 공격 시스템 규칙

## 4. 상태 및 이동 시스템

- 상태 시스템 정의
- 상태 전환 및 행동 순서도
- 상태별 상세 규칙

## 4. 예외 처리

- 예외 상황

## |기획 의도

- 플레이어에게 긴장감과 위험 요소를 제공하여 잠입/생존 플레이의 재미를 주는 것을 목표로 한다.

## |인간 역할

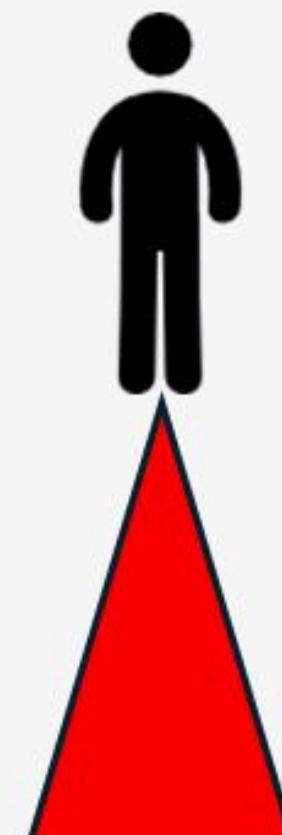
- 플레이어의 행동에 반응하고, 추적하는 지능적인 NPC를 구현한다.
- 맵 내에서 감시, 순찰, 추적 등의 행동을 수행하며 플레이어의 잠입 경로를 방해하고 위협을 가한다.

## |주요 용어 정의

인간	플레이어를 공격하는 NPC
비버	플레이어 캐릭터가 조작하는 주체
사운드 이벤트	비버가 갈무리 기능 작동 시 거리에 상관없이 발동하는 <b>경계 트리거 이벤트</b>
비버 발견 이벤트	인간의 시야 내 비버가 진입 했을 시 발생하는 <b>추적 트리거 이벤트</b>
공격 사거리	인간이 공격을 실행하는 최소/최대 거리
공격	인간 공격 사거리 내 비버가 존재할 경우 발동하는 기능
이동	인간의 상태에 따라 달라지는 움직임 패턴

## | 시야 정의

- 인간이 비버를 시각적으로 인지 할 수 있는 범위
- 시야는 오브젝트에 가려질 수 있어야 함.

구분	시야 형태	범위
기본 시야		<ul style="list-style-type: none"><li>• 인간 주변 원형 범위</li><li>• 상세 범위는 미정</li></ul>
라이트 시야		<ul style="list-style-type: none"><li>• 인간이 바라보는 방향으로 부채꼴 범위</li><li>• 상세 범위는 미정</li></ul>

## 사거리 정의

- 인간이 비버를 공격 할 수 있는 최소에서 최대 거리

구분	사거리 형태	범위
공격 사거리	 A black silhouette of a person standing inside a red oval.	<ul style="list-style-type: none"><li>인간 주변 원형 범위</li><li>상세 범위는 미정</li></ul>

## | 공격 시스템 정의

- 인간 NPC의 공격 시스템은 플레이어에게 직접적인 위험을 가하는 핵심 요소.

## | 공격 시스템 기획 의도

- 긴장감 형성

	의도	플레이어에게 한 번의 실수도 허용하지 않는 극도의 긴장감과 처벌을 부여한다.
---	----	--

- 속도감 증가

	의도	비버의 생존 시간을 단축시켜 게임의 난이도와 속도감을 높인다.
---	----	------------------------------------

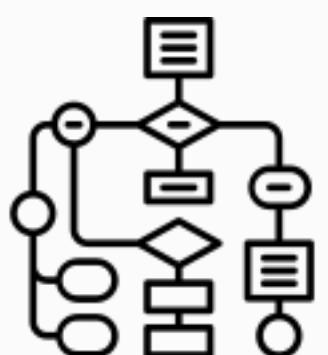
## | 공격 시스템 규칙

구분	내용
트리거 조건	인간 사거리 내 비버가 진입했을 때
행동	공격 애니메이션과 사운드 재생
피해	비버의 HP -1
회피	불가능(절대 판정)
쿨타임	공격 애니메이션 재생 시간과 동일
예외 처리 1	공격 애니메이션 재생 동안은 이동 불가
예외 처리 2	현재 상태가 초기 상태일 경우 공격 불가
예외 처리 3	공격이 완료된 후에도 경계 상태는 유지돼야 함.

## |상태 시스템 정의

- 상태 시스템이란 인간이 아래 4가지 상태를 기반으로 행동하여, 잠입/생존 플레이의 난이도와 긴장감을 조절하는 핵심 시스템
  - 초기 상태 : 인게임 진입 시 인간의 상태, 인간이 자고 있는 상태
  - 경계 상태 : 인간이 손전등을 들고 사운드가 발생한 곳으로 이동하는 상태
  - 대기 상태 : 인간이 손전등을 끄고 집 곳곳을 돌아다니는 상태
  - 추적 상태 : 인간이 비버를 발견했을 시 비버를 추격하는 상태

## |상태 전환 및 행동 순서도



- 순서도 링크

## |상태 시스템 상세 규칙

상태	이동 속도	시야	이동 방식	해제 및 전환 조건
초기 상태	0	0	이동하지 않음	사운드 이벤트 발생 시 경계 상태로 전환
대기 상태	1	기본 시야	전체 맵의 랜덤 좌표로 이동 사운드/비버 발견 이벤트 발생 전까지 반복	사운드 이벤트 발생 시 경계 상태로 전환 좌표 이동 중 비버 발견 시 추적 상태로 전환
경계 상태	1	기본 시야 라이트 시야	사운드 이벤트가 발생한 좌표로 이동	사운드 이벤트 발생 시 기존 경계 상태 해제 후 새로운 경계 상태로 전환 비버 발견 이벤트 발생 시 추적 상태로 전환
추적 상태	1.2	기본 시야 라이트 시야	비버의 실시간 좌표로 이동	비버가 인간 시야 밖으로 3초 이상 이동할 경우 대기 상태로 전환

## | 예외 사항

상황	처리 방법
공격 쿨타임 중	공격 애니메이션이 끝날 때까지 다음 공격 명령은 무시된다.