

경찰과 도둑 - 기획서 rev3 (게임 밸런스 + 앱 MVP)

목표 승률 50:50 • 10인 매치(경찰7:도둑3) • 퀘스트 5/10 • 친구.채팅.방.빠른참가.차단.신고

변경 요약(rev3)

- 목표: 경찰/도둑 승률 50:50
- 초기 밸런스값 업데이트 + 라운드 내 동적 보정(DDA) 도입
- 앱 MVP 기능 기획: 친구, 채팅, 방 만들기, 빠른참가, 차단, 신고
- 핵심 지표 정의: 승률·TTK·퀘스트 성공률·동시수감 달성률·매칭 대기시간

밸런스 베이스라인(v0.3)

항목	경찰	도둑	비고
이동 속도	100	110	도둑 +10% 유지(추격/도주 차별화)
체력(HP)	120	100	경찰 내구 우세
탐지 스킬	쿨다운 45초 / 반경 22m / 5초 핑	-	정확도 낮음(원형 영역 핑)
무기/유틸 스폰	주기 30초 / 최대 8 개	주기 30초 / 최대 8 개	연막.미끼.디코이 포함
구출	-	시전 3초	피격 시 취소, 소리 /UI 경보 발생
투명(구출 대상)	-	25초	공격/상호작용 불가, 이동/시야 제한 없음
라운드 승리	동시 수감 10초 유지	퀘스트 5/10 달성	둘 중 먼저 달성

라운드 내 동적 보정(DDA)

- 도둑 진행 둔화 시(5분 경과, 완료 \leq 1개): 90초간 경찰 탐지 쿨다운 +10초, 반경 -2m
- 도둑 과진행 시(6분 이전에 4개 완료): 60초간 경찰 탐지 쿨다운 -10초, 반경 +3m
- 연쇄 구출 빈발 시: 투명 지속 -5초(최소 20초), 해당 라운드 한정
- 경찰 우세 라운드에서 막판 2분: 도둑에게 쉬운 퀘스트 1개 보너스 공개(선택형)

퀘스트 구성/난이도

- 구성 비율: 쉬움 4 / 보통 4 / 어려움 2
- 시간/반경(초안): 쉬움 4~6초·반경 20~25m / 보통 7~10초·반경 15~20m / 어려움 12~15초·반경 10~15m
- 예: 경찰 20m 이내 춤 5초(쉬움) · 자판기 변신 후 정지 30초(보통) · 경찰서 12m 내 10초 생존(어려움)
- 중복 방지: 동일 지점·패턴 연속 노출 금지, 라운드마다 분포 샘플링

KPI/텔레메트리 목표

- 도둑 승률 48~52% 유지
- 퀘스트 평균 완료 4.8~5.4개, 실패 원인(발각/시간초과/거리초과) 로그
- 경찰 탐지 사용 간격 중앙값 42~48초, 탐지 후 10초 내 교전율 35~45%
- 동시수감 10초 달성 라운드 비율 15~25%

앱 MVP – 기능 목록

- 친구: 검색/요청/수락/삭제, 온라인 상태, 최근 팀 플레이 지표
- 채팅: 1:1/그룹, 텍스트.이모지, 최근 50개 로컬 캐시, 신고 연동
- 방 만들기: 제목/인원/지역/비공개(비번), 자동 역할 배정
- 빠른참가: 핑/빈자리/실력 기반 매칭, 대기열 우선순위 규칙
- 차단: 매칭/채팅/친구 추천에서 제외, 기존 대화 숨김

유저 플로우(핵심)

- 로비 → 빠른참가(대기열) → 매치 → 결과 → 친구 초대/파티 유지
- 로비 → 방 만들기 → 초대/공개 → 시작
- 프로필 → 친구추가/차단 → 채팅/파티 초대
- 채팅 → 신고 → 모더레이션 큐(자동 티켓 생성)