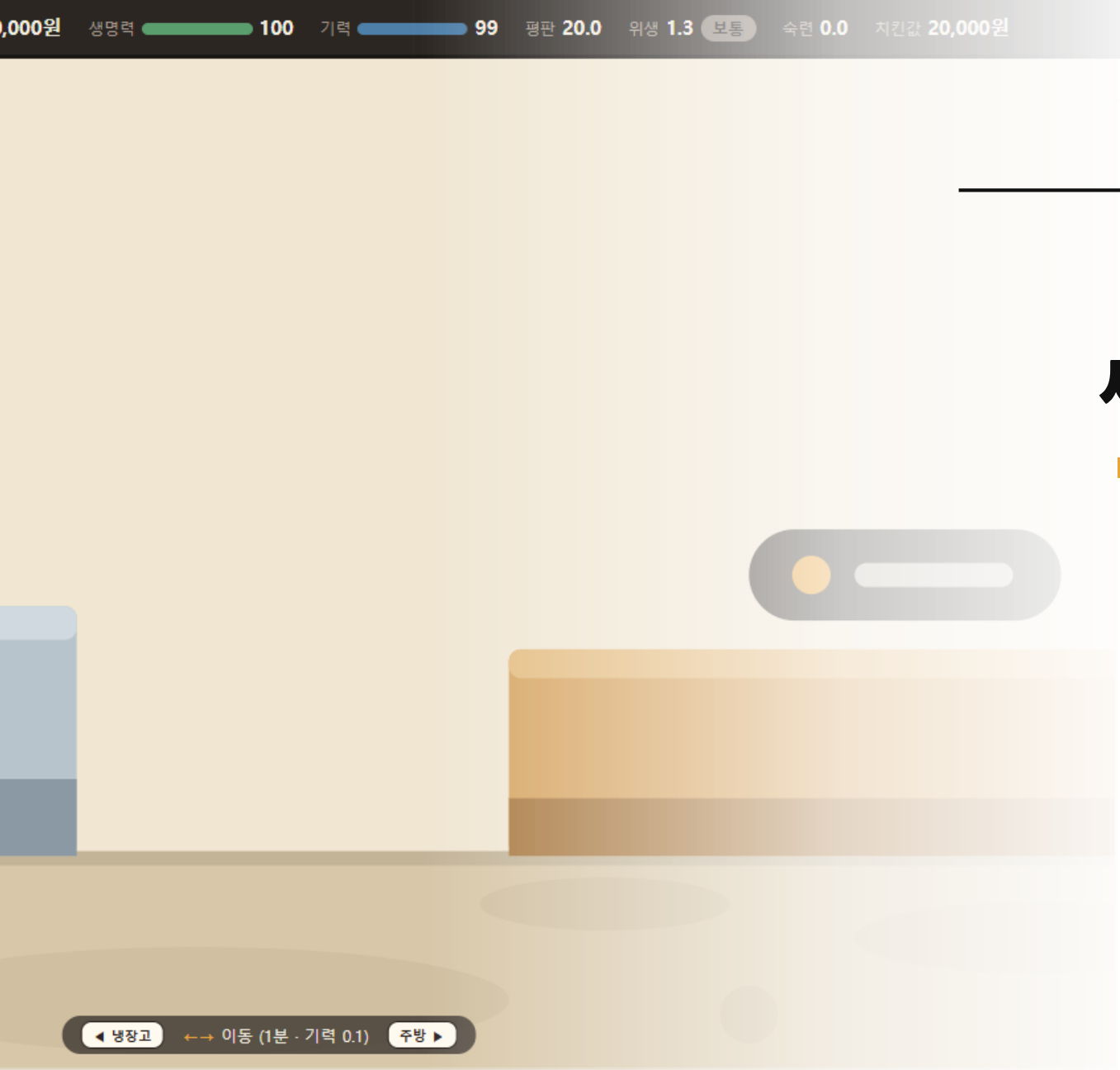

개인 프로젝트

치킨게임

세부 기획서 / 경제, 밸런스, 난이도

아이템 마스터 / 고정비 곡선 / 빌드 밸런스 / 제한시간

문서 최초 작성	문서 최종 수정
20260808	20260808
박도원	박도원

목차

개요 - 2P

1. 목차
2. 로그
3. 문서 계층

현황 - 5P

1. 착수 시점의 현 상황

목표 - 6P

1. 파트 목표

핵심 요소 - 7P

1. 파트 핵심 요소

재화/데이터 - 8P

1. 재료 티어와 위험
2. 빌드 밸런스 기준
3. 고정비와 투자 곡선

허들/난이도 - 11P

1. 제한시간 설계
2. 난이도 허들과 대응

작업 계획 - 13P

1. 필요한 작업
2. 완수 방안

개요 – 로그

순번	작성일	작성자	작성 내용	비고
1	2026-08-08	박도원	밸런스 실측 반영	06:22, 기획서 §18.6에 실측 반영
2	2026-08-08	박도원	난이도 피드백	13:19, 사용자가 너무 어렵다고 보고
3	2026-08-08	박도원	제한시간 3배 완화	13:24, 수주 9분/전달 60분, 기획서 v1.2, 75개 통과
4				
5				
6				

개요 – 문서 계층



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

현황 – 착수 시점의 현 상황

있는 것

sim 코어, 48개 테스트, 원안 수치표

의도 코어 위에 수치를 얹으려 함.

근거 M1 통과 직후임.

없는 것

실플레이 밸런스 실측, 난이도 피드백

의도 실측 후 수치를 보정하려 함.

근거 UI가 아직 없음.

제약

수치 단일 원천은 constants.ts

의도 표, 코드, 문구가 어긋나지 않게 함.

근거 메인 기획서의 구현 원칙.

목표 – 파트 목표



싼 재료로 시작해 비싼 재료로 갈아타는 성장 압력과 위험 재료의 유혹이 같은 표에서 맞물리게 하는 것임.

21종

재료 18 + 가공품 3

4빌드

생존, 표준, 고급, 범죄형

Day 1

손님 17~23명, 전패 방지

의도 성장하지 않으면 평판이 올라 요구 맛에 밀리게 만듦.

근거 요구 맛 = 15 + 평판 × 0.85.

핵심 요소 – 파트 핵심 요소

경제/밸런스

재료 티어

표준, 상위, 위험 3티어

- 밀가루 4
- 기름 4
- 조미료 5
- 닭 3

고정비 압박

월세, 생활비, 식비

- 집 보유
- 확장 3단계

평판 곡선

성장이 곧 난이도

- 손님 수
- 요구 맛

제한시간

압박 출처는 맛 감쇠

- 수주 9분
- 전달 60분

재화/데이터 – 재료 티어와 위험

맛 기여 →

상위 재료

보약가루 26, 제트항공유 ×1.60, 마법의 가루 32

위험 상위

마법의 가루/인산염은 맛이 크지만 영업정지 확률이 붙음

표준 재료

전분 10, 대두유 ×1.00, 시즈닝 8, 냉동닭 17

위험 하위

시멘트 4, 구리스 ×0.45, 비둘기 6은 가격 0이나 클레임 위험

위험(판매 리스크) →

재화/데이터 – 빌드 밸런스 기준

빌드	구성	원가	즉시 맛	통과 평판
생존형	냉동닭+시즈닝+소금후추 → 숙성 → 전분+대두유	6,400	55.0	약 40
표준형	생닭+시즈닝+미원 → 숙성 → 박력분+해바라기유	10,300	107.5	약 80
고급형	생닭+미원+마법가루 → 숙성 → 보약가루+제트항공유	33,600	226.4	100 여유
범죄형	비둘기+미원+마법가루 → 숙성 → 시멘트+구리스	6,400	37.6	약 20 이하(역산)

재화/데이터 – 고정비와 투자 곡선

1

월세

100만 + 확장당 50만 + 집 50만

의도 매달 압박을 만듦.

근거 원안 월세 규칙, 매월 1일.

2

생활비/식비

20만(10일), 끼니당 1만

의도 사소한 지출이 쌓이게 함.

근거 원안.

3

일 순익

14마리 기준 약 19만 원

의도 30일 후 약 +340만 원.

근거 기획서 § 18.1.

4

확장

2천만 → 4천만 → 8천만 원

의도 평판을 올려야만 도달하게 함.

근거 단계 간 2배.

허들/난이도 – 제한시간 설계

1

원안

수주 3분 / 전달 15분

의도 파멸적 시간 압박.

근거 원안 규칙.

2

수정 1

수주 3분 / 전달 20분

의도 최속 경로 16분보다 짧던 값을 고침.

근거 수주1+이동1+튀김12+이동1+전달1.

3

수정 2(예정)

수주 9분 / 전달 60분

의도 압박 출처를 맛 감쇠로 옮김.

근거 첫 플레이에서 어렵다는 피드백 예상.

허들/난이도 – 난이도 허들과 대응

⚠ 원안 영업정지 5%/10%는 하루 20건에서 64%/88%임	→ 🛡 0.5%/1.2%로 낮추고 원값을 주석에 병기
⚠ 평판 0 → 손님 0 → 감점으로 영원히 0에 고착될 수 있음	→ 🛡 무손님 페널티 삭제, 가격 인하로 회생 가능
⚠ 가격 -1단계 전략은 손님이 2배가 되어도 기력이 못 따라감	→ 🛡 처리량 상한 14마리를 의도된 함정으로 둠

작업 계획 – 필요한 작업

1

수치표 고정

원안 수치를 표로 확정

2

상수 전사

constants.ts, items.ts

3

밸런스 테스트

빌드, 위생, 평판, 리스크 실측

4

난이도 보정

실플레이 피드백 반영

작업 계획 – 완수 방안

1

원안과 다른 값은 §17에 기록

이유와 원값을 함께 남김

Markdown

의도 수치 변경 근거를 보존함.

근거 HANDOFF가 없음.

2

테스트를 상수 기준으로 작성

수치 변경 시 테스트가 자동으로 따라감

Vitest

의도 수동 갱신 오류를 줄임.

근거 balance.spec.ts.

3

문구가 상수를 참조

튜토리얼/도해 수치를 직접 연결

TypeScript

의도 난이도 조정 시 문구 어긋남을 막음.

근거 원칙 정의.