

개인 프로젝트

치킨게임

세부 기획서 / 위생/위험 재료/퇴근

위생 처분 / 판매 건당 리스크 / 영업정지 / 퇴근 복리 페널티

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

위생 - 8P

1. 위생 판정(출근 시 위에서부터 순서대로)

위험 재료 - 9P

1. 위험 재료 판정표
2. 영업정지 처리
3. 위험 재료 획득 경로

퇴근/수면 - 12P

1. 퇴근 회복 규칙

작업 계획 - 13P

1. 규칙 리스크
2. 필요한 작업
3. 완수 방안

개요 – 로그

순번	작성일	작성자	작성 내용	비고
1	2026-08-08	박도원	위험, 위생, 퇴근 규칙 구현	05:50~06:02, sim 코어(daily/actions)에 포함
2	2026-08-08	박도원	CLOSING 경계 수정	06:02~06:22, 22:30 시작 오류를 22:31로 수정
3	2026-08-08	박도원	밸런스 실측 반영	06:22, 위생/확률 실측을 기획서 §18에 반영
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

시간, 자원, 제작, 주문 코어

의도 압박 규칙을 그 위에 얹음.

근거 M1 통과 직후.

없는 것

위생 판정, 영업정지, 퇴근 정산

의도 M4~M5에서 구현함.

근거 기획서 §9, §12, §13.

제약

원안 확률은 하루 20건에서 64%/88%

의도 확률을 낮춰 유혹을 살림.

근거 원안 5%/10%.

목표 – 파트 목표

위험 재료를 금지하지 않고 "언젠가 걸린다"는 긴장을 만들며, 퇴근을 늦출수록 불리해지는 복리 압박을 구현하는 것임.

Day 5

청소 0회 시 위생 5.0 도달

0.5%/1.2%

인산염/마법의 가루 영업정지

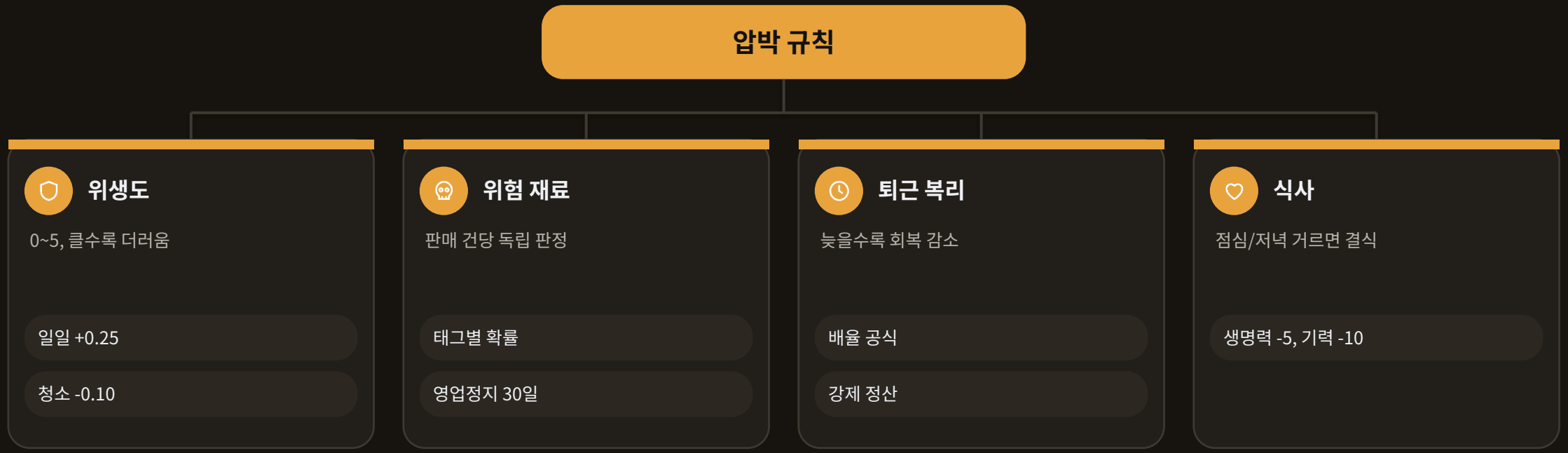
×0.3

05:00 강제 퇴근 회복 배율

의도 자극을 금지가 아닌 확률적 대가로 만듦.

근거 기획서 §13.3/§17-3.

핵심 요소 – 파트 핵심 요소


압박 규칙
위생도
0~5, 클수록 더러움
일일 +0.25
청소 -0.10
위험 재료
판매 건당 독립 판정
태그별 확률
영업정지 30일
퇴근 복리
늦을수록 회복 감소
배율 공식
강제 정산
식사
점심/저녁 거르면 결식
생명력 -5, 기력 -10

위생 – 위생 판정(출근 시 위에서부터 순서대로)

위생도	결과	확률
5.0 이상	영업정지 30일	10%
4.0 이상	벌금 2,000,000원	5%
3.0 이상	클레임(평판 -10)	3%
1.0 이하	입소문(평판 +5)	2%
증감	튀기기 +0.03, 손질 +0.02, 폐기 +0.01, 비둘기 +0.20	청소 1회 -0.10(10분)

위험 재료 – 위험 재료 판정표

태그	결과	확률(원안)
인산염	영업정지	0.5% (5%)
마법의 가루	영업정지	1.2% (10%)
시멘트/구리스	클레임, 평판 -15	8%
비둘기	클레임, 평판 -20	12%
비둘기	벌금 3,000,000원	3%

위험 재료 – 영업정지 처리

1

발생

평판 -20 즉시 적용

의도 한 번의 대가가 큼.

2

30일 정지

스폰/수입 0, 월세/생활비는 정상 부과

의도 고정비 압박을 유지함.

3

위생 완화

위생 자연 증가는 절반

4

Skip Day

하루를 넘기고 밥 2끼 20,000원 자동 차감

위험 재료 – 위험 재료 획득 경로

뒷골목(계산대 메뉴)

비둘기 포획

25분, 성공 60%, 1일 4회까지

근거 PIGEON_SUCCESS_RATE 0.6.

위생 악화

포획마다 위생도 +0.20

의도 이득에 대가가 붙음.

공사장 야간 조달

23:00~04:59 한정

40분, 시멘트 3 + 구리스 3 획득

15% 벌금

적발 시 500,000원

의도 야간 노동 시간도 비용이 됨.

퇴근/수면 – 퇴근 회복 규칙

상황	생명력	기력
집 보유, 22:31 퇴근	+10	+100
집 없음(05:00 출근)	0	+80(최소 20 보장)
1시간 늦을 때마다	배율 -0.10	배율 -0.10
05:00 강제 퇴근	배율 0.3	배율 0.3, 완벽한 하루 보너스 없음
16시간 초과 노동	시간당 -2(위생 4.0↑ 수면 시 -3)	-
식사(밥 1만 원/10분 / 치킨 1마리/5분)	밥 +5	치킨 +10, 점심/저녁 결식 시 생명력 -5/기력 -10

작업 계획 – 규칙 리스크

⚠ 집을 포기하고 매일 02:00에 퇴근하면 10일 내 사망함	→ 🛡 단기 자금용 비지속 전략으로 의도함
⚠ 하루 위생 증가분을 상쇄하려면 청소 13회가 필요함	→ 🛡 CLEAN_REDUCTION 0.15~0.25를 조정 여지로 둠
⚠ CLOSING이 22:30에 시작하면 저녁 식사와 겹침	→ 🛡 22:30/22:31 경계를 테스트로 고정

작업 계획 – 필요한 작업

1

위생 판정

출근 시 순서 판정

2

리스크 태그

전달 시 태그별 판정

3

퇴근 정산

회복 배율/강제 퇴근

4

통계 검증

반복 시행으로 확률 실측

작업 계획 – 완수 방안

1

상수에 원값 병기

낮춘 확률 옆에 원안 값을 주석으로 남김

constants.ts

의도 원안 복원이 상수 2개로 가능함.

근거 § 17-3.

2

타임라인 테스트

청소 0회 Day 1~5, 퇴근 시각별 회복표

Vitest

의도 수식을 재현 가능하게 함.

근거 balance.spec.ts.

3

확률 실측

반복 시행 비율이 상수와 맞는지 확인

Vitest

의도 통계적 일치를 확인함.

근거 시드 PRNG.