

개인 프로젝트

홍부전 (소설->게임)
세부 기획서 / 경제와 밸런스

기력, 염치, 박의 수치와 난이도 설계

문서 최초 작성	문서 최종 수정
20260804	20260804
박도원	박도원

목차

개요 - 2P

1. 목차
2. 로그
3. 문서 계층

현 상황 - 5P

1. 메인 확정 직후

세부 목표 - 6P

1. 경제/난이도 목표

핵심 요소 - 7P

1. 경제 설계의 4요소

경제 데이터 - 8P

1. 작업 수치표
2. 문, 장, 박 수치표
3. 급식 정산 순서

난이도 설계 - 11P

1. 문턱별 도달 조건 (굶은 날 0)

리스크 - 12P

1. 수치 리스크

필요한 작업 - 13P

1. 경제 파트 작업

완수 방안 - 14P

1. 완수 방안

개요 – 로그

순번	작성일	작성자	작성 내용	비고
1	2026-08-04	박도원	Ver 0.3 작성	작업, 문, 급식, 박 수치표 작성
2	2026-08-04	박도원	극단 전략 보정	톱질 하루 한 통/비용 1→4/후반 나물 제거
3	2026-08-04	박도원	최고 성과 기준 정리	복합 조건으로 굶기기 우회 차단
4	2026-08-04	박도원	상수 대조 완료	상수 30/30 일치, 경제 파트 도달
5				
6				

개요 – 문서 계층



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

현 상황 – 메인 확정 직후

있는 것

작업, 문, 급식, 박의 규칙 틀과 상태 판정

근거 메인 단계 결과

확인된 위험

극단 전략 과이익/박 수확 불가/막판 굶기기 악용

근거 컨셉 단계 수치 점검

제약

경험치, 레벨, 확률 보상 없이 결정론적 규칙만 사용

세부 목표 – 경제/난이도 목표

한 해를 재현 가능한 숫자로 정리해, 박 2, 3, 4통의 차이가 문 사용 횟수에서 생기게 함.

6	12	4통
기력 최대	염치 시작값	박 최대

의도 자원을 무한히 쌓는 전략을 막고 아껴서 남기는 판단을 보상함.

근거 수치 점검에서 극단 전략의 이익이 컸음.

핵심 요소 – 경제 설계의 4요소

급식 경제

먹인 양이 다음 날 기력 예산이 됨

의도 쌀을 노동 재생산 자원으로 만듦

노동/상점

냥/직접 식량/계절 한정 식량의 효율이 다름

의도 그날의 조합을 고르게 함

문/당사실

염치는 소진되고 판매만 회복함

의도 도움과 보은을 한 재산에 묶음

박 성과 곡선

톱질 비용 1→4로 통마다 커짐

의도 후반 기력을 두고 경쟁하게 함

경제 데이터 – 작업 수치표

작업	기력	산출	제한
멍석 맺기	1	1냥	1막부터
가래질	2	2냥	1막부터
방아 찧기	3	쌀 1	1막부터
나물 캐기	1	쌀 1	1~4/12~13일(봄)만
이엉 엮기	2	2냥	2막부터
무논 갈기	3	4냥	2막부터
짚신 삼기	1 + 짚 1	2냥	2막부터

경제 데이터 – 문, 장, 박 수치표

항목	비용(염치)	산출	의도
김동지	1부터 +1씩	짚 3	저렴한 반복 수단
형님	2부터 +2씩	쌀 1	비싼 직접 식량
아전	3, 전체 한 번	5냥	일회성 영구 소진
당사실 판매	염치 +4 회복	15냥	구조를 포기한 보상
박 심기/톱질	기력 1 / 1, 2, 3, 4	박 4통	후반 기력 경쟁
장 쌀 구입	3냥 = 쌀 1	쌀	냥을 끼니로 환산

경제 데이터 – 급식 정산 순서

1

쌀 소비

min(쌀, 3)을 자동 소비함

2

실패 검사

급식 0이면 굶은 날 +1, 3이면 종료함

의도 굶주림 한도를 먼저 판정함

3

기력 교체

급식 0, 1, 2, 3 → 기력 1, 3, 5, 6, 이월 없음

4

일일 초기화

작업, 문, 톱질 제한을 비움

난이도 설계 – 문턱별 도달 조건 (굶은 날 0)

박 통수	필요한 문 사용	근거
2통	0회 (자력)	나물1 + 방아3으로 쌀 2 확보 뒤 톱질 #1/#2
3통	1회	가을 하루치 쌀을 문에서 얻어 방아를 생략
4통 (최고)	2회 (가을, 염치 9 잔존)	도달 경로 339개로 유일해가 아님
문 6회 이상	도달 불가	누적 비용이 염치 12를 넘음

리스크 – 수치 리스크

⚠ 염치에 최대값 제한이 없어 판매 시 16이 됨	→ 🛡 HUD에 최대값 12 고정 설명을 쓰지 않을 예정임
⚠ 복합 최고 성과(4통/굶은 날 0/염치 잔존)가 엔딩 등급으로 구현되지 않을 수 있음	→ 🛡 설계 평가 기준으로 구분하고 결산에서 개별 표시함
⚠ 박 속 재물이 쌀/냥 경제로 유입되지 않음	→ 🛡 생계 해소 보상이 아닌 문안 보상으로 둠

필요한 작업 – 경제 파트 작업

1

상수 확정

config에 모든 수치 정리

2

판정 함수

작업, 급식, 문, 박 판정

3

전략 비교

자력, 소진, 절약, 판매 경로

4

독립 검증

문서 기대값과 상수 대조

완수 방안

1

급식/노동 먼저

하루 계산을 먼저 확정함

config.js

의도 단기 자원을 장기 분기보다 먼저 닫음

2

문/판매 예외

회복 예외와 영구 소진을 분리해 연결함

state.js

근거 판매 후 염치 회복 가능성

3

극단 전략 비교

문 0, 1, 2회와 박 2, 3, 4통의 관계를 연산함

Node 스크립트

근거 과이익 위험

4

상수 대조

기대값과 불일치 0건이 완료 기준

독립 불변량 검사