

기맞기획 11기 기업 협약 프로젝트 2팀 ‘NKK 스튜디오’ 제작

찍!찍!!찍!!!
세부 기획서

성장, 경제, 증강, 데이터

NKK 스튜디오
팀장 박송호
부팀장 정승운
팀원 김규장
박도원
이예성

문서 최초 작성
20261005
박송호

문서 최종 수정
20261125
박도원

목차

개요 – 2P

1. 목차
2. 로그
3. 문서 계층

현황 – 5P

1. 경제 설계 착수 직전

목표 – 6P

1. 성장/경제 목표

핵심 요소 – 7P

1. 성장 설계 4요소

재화 구조 – 8P

1. 재화 4종 설계

승급, 티어 (원본) – 9P

1. 승급과 티어 시스템 (원본 승급, 티어 시스템 기획서)
2. 100층 확장: 초월 등급 (원본 100층 확장 승급, 티어 기획서)
3. 9~16훈장 조건 (원본 100층 확장 승급, 티어 기획서)

훈장 – 12P

1. 훈장 승급 조건
2. 훈장 승급 시각 목표(클릭 기준)

증강 – 14P

1. 증강 설계

상점, 뽑기 (원본) – 15P

1. 상점과 뽑기의 역할 (원본 상점, 뽑기 시스템 기획서 Ver02)

데이터 – 16P

1. 엑셀 테이블 구조

작업 계획 – 17P

개요 – 로그

순번	작성일	작성자	작성 내용	비고
1	2026-10-05	박송호	승급, 티어 기획서 최초 작성	승급 시스템, 예외 처리, 티어 8단계 (출처: 원본 승급, 티어 시스템 기획서)
2	2026-10-11	박도원	Ver 0.1 작성	허들/수치 기획 확인, 재화 구조 초안 (출처: 정리본)
3	2026-10-12	AI 초안	뽑기 시스템 기획서 작성	해금, 확률, 1회와 10회, 천장, 테이블 / 허들 기획서 Ver02 기준 개정 (출처: 원본 뽑기 시스템 기획서, 작성자 표기 AI 초안)
4	2026-10-12	AI 초안	상점 시스템 기획서 작성	슬롯, 가격, 갱신, 리롤 / 치즈 전용, 허들 기획서 반영 (출처: 원본 상점 시스템 기획서, 작성자 표기 AI 초안)
5	2026-10-12	박도원	경제, 상점, 뽑기 구현	상점/뽑기 기획서 Ver02, 새 쥐 6종 반영 (출처: 정리본)
6	2026-10-13	박도원	스트링 테이블	2,102개 영어 번역, 조각 ×10 정책 (출처: 정리본)
7	2026-10-16	박송호	100층 확장 승급, 티어 기획서 작성	초월 등급, 9~16훈장, 연구자료 경제, 적용 계획 (출처: 원본 100층 확장 승급, 티어 기획서)
8	2026-10-19	박도원	경제 재설계/증강	훈장 해금 = 큰 허들, 증강 시스템 도입 (출처: 정리본)
9	2026-10-23	박도원	증강 Ver.04 반영	33개에서 32개로 정리(김규장 기획) (출처: 정리본)
10	2026-10-26	박도원	성장요구량 Ver.04 결정	박도원 작성 52장, 훈장 배율/층 페이스 재조정 (출처: 정리본)
11	2026-11-25	박도원	원본, 정리본 통합	원본 기획서 내용 편입, 문체 정리

개요 – 문서 계층



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

현황 – 경제 설계 착수 직전

핵심 루프와 로비 기본 틀은 있고, 비용 체계와 증강이 없는 단계

있는 것

훈장, 업적, 보스, 웹 스킬 35종

근거 10-08 HANDOFF, 측정 라운드 5~7

없는 것

재화 비용 체계, 상점/뽑기, 증강

제약

시뮬은 추정 전투력에 의존

근거 팀이 엑셀로 밸런싱

목표 – 성장/경제 목표

재화, 훈장, 스킬, 증강 수치가 한 생성기 순서로 파생되어, 100층까지 승급 간격이 고르게 분산되는 곡선 구축

0.3~1.0h

목표 승급 간격(시뮬)

8.8h / 11.3h

클릭/미클릭 100층 도달

0.2~0.7×

승급 때 남는 치즈 배율

의도 한 재화만 남거나 모자라 막히는 병목을 없애려는 의도

근거 치즈가 트리 값의 10~45배 남던 불균형이 시뮬에서 보임

핵심 요소 – 성장 설계 4요소

재화 4종 분리

치즈, 연구자료, 조각, 강화 포인트

의도 판 안은 단순, 판 밖에서 소비

훈장 = 큰 허들

승급 조건 4가지를 동시에 요구

의도 승급 순간 성장 체감 최대

증강 3택 1

31층부터 클리어마다 고름

의도 후반 빌드 다양성

엑셀/생성기

파생 값을 생성기 순서로 갱신

의도 엑셀로 고쳐도 일관되게

재화 구조 – 재화 4종 설계

재화	획득	사용
치즈	판에서 벎, 판 도중 사용 불가	공용 스킬, 상점, 증강 강화
연구자료	층 탈취 보상(층 테이블 `research`)	훈장 승급/상위 스킬
조각	출생마다 +1, 뽑기 캡슐당 1개	쳇바퀴 훈련 Lv 3 특수 액션 / Lv 7 필살기 / Lv 10 초필살기
증강 강화 포인트	층 클리어 × `pt_per_floor`	증강 강화(Lv 5, 레벨당 +10%)

승급, 티어 (원본) – 승급과 티어 시스템 (원본 승급, 티어 시스템 기획서)

승급

하위 등급 쥐 일정 수 소비, 상위 등급 확정 생성 (최초 10마리, 지수 증가)

개체 수 조절

늘어나는 쥐 수 조절, 쥐 외 별도 자원 없음

예외 처리

미해금 쥐 획득 불가, 필요 수 +1 보유 시에만 승급 (번식 유지)

티어 (훈장)

전용 자원 수집 기반 8단계, 보너스와 도감, 스킬 해금, 서브 목표 제시

승급, 티어 (원본) – 100층 확장: 초월 등급 (원본 100층 확장 승급, 티어 기획서)

한계: 훈장 목표 20층 종료, 친구 해금 소진, 연구자료 수치 폭증, 등급 천장과 승급 피로

등급	크기	기본 공격력	탄생 가중치	첫 승급 필요 수	해금
유니크	×1.40	58	0.1	2마리	1훈장
전설	×1.60	105	0.01	2마리	1훈장
신화	×1.85	189	0.00186	3마리 → 초월 1	1훈장
초월 (신규)	×2.10	340	0 (번식 불가)	-	10훈장

승급, 티어 (원본) – 9~16훈장 조건 (원본 100층 확장 승급, 티어 기획서)

9훈장부터 10층 간격, 11훈장부터 도감 조건, 31층부터 연구자료 층마다 ×1.12

훈장	이름 (가칭)	연구자료	최고 층	훈련 레벨 합	해금
9	지하 제국 총독	6,480만	30층	180	자동 승급
10	초월 실험체	2억	40층	240	초월 등급, 신화 → 초월 승급
11	연구소 점령자	6.3억	50층	310	시작 층 상한 40층
12	도시의 그림자	19.4억	60층	390	승급 필요 수 감소 노드
13	쥐 공화국 의장	60.3억	70층	480	시작 층 상한 60층
14	행성 탈출자	187억	80층	580	초월 2마리 보너스 노드
15	은하 방랑자	582억	90층	690	시작 층 상한 80층
16	찍찍!! 신화	1,806억	100층 보스	810	엔딩, 명예의 전당 칭호

훈장 – 훈장 승급 조건

1

연구자료

조건 층 연구자료 × `RANK_K` 3.6

의도 승급 비용을 층 수입에 연동

2

최고 층

2~16훈장 해금 층 6, 10, 14, 19 … 85

의도 `tier_gates.py` 한 곳에서 관리

3

조각 합

10, 20, 30, 55, 90, 125, 200 … 누적

의도 쥐 육성도 승급 조건에 묶음

4

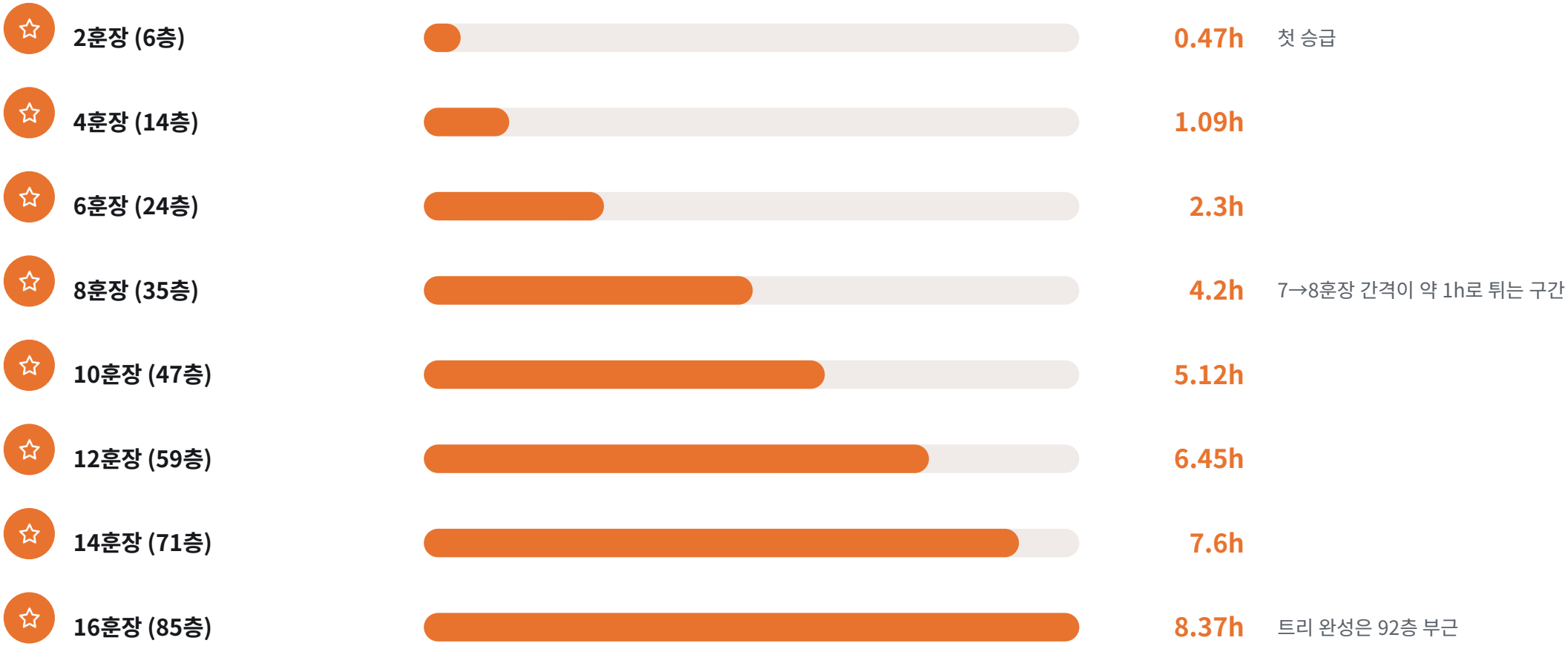
트리 완성

그 훈장까지 스킬 트리 전부

의도 치즈 소비를 승급 직전에 몰아줌

훈장 – 훈장 승급 시각 목표(클릭 기준)

시뮬은 훈장별 전투력 추정값 기준이라 대표 층 실측으로 보정



증강 – 증강 설계

3택 1

31층 이상 클리어마다 고름

의도 롤 칼바람식 선택 쾌감

등급 4단계

브론즈, 실버, 골드, 프리즘

의도 등급이 효과 범위를 정함

슬롯

시작 2칸, 노드로 최대 5칸

의도 수집과 선택 부담의 균형

강화/합성

강화 Lv 5, 같은 등급 합성

의도 중복 증강의 쓸모를 줌

표시 규칙

수치 증강은 화면 변화 없음

의도 화면 난잡함 방지

32개 구성

브론즈4, 실버6, 골드12, 프리즘10

의도 증강 기획서 Ver.04 기준

상점, 뽑기 (원본) – 상점과 뽑기의 역할 (원본 상점, 뽑기 시스템 기획서 Ver02)

목표: 후반 판당 성장 ×1.31을 받칠 조각 공급원, 매 판 쌓이는 치즈와 연구 자료의 소비처

구분	쥐구멍 암시장 (상점)	유전자 뽑기
재화	치즈 (BC 단위)	연구 자료 (BR 단위)
대상	전설, 신화 조각	전 등급 조각
방식	선택형 라인업 구매	확률형 1회 / 10회
해금	17층 첫 돌파	16층 허들 첫 돌파
확장	18층 슬롯 5, 19층 무료 리롤, 20층 신화 슬롯	18층 관심 종, 20층 관심 종 75%
보정	슬롯 고정, 신화 천장 8회	10회 유니크 보장, 전설 30회, 신화 100회 천장
역할	끝까지 키울 쥐 집중 육성	조각 총량 확보, 도감 수집

데이터 – 엑셀 테이블 구조


엑셀 테이블 19개
쥐
개체, 스킬, 필살기
Character 79
Skill 158
Ultimate 33
성장
훈장/공용 스킬
Tier 16
Common_Skill
Growth_Node
증강
증강/특수 효과
Augment 32
Special 12
상점/뽑기
가격과 확률
Shop_Config
Gacha_Config
문자/업적
번역과 달성
String 2,102
Achievement 33

작업 계획 – 착수 전 필요 작업

1

재화 가정

판별 최고 층 일정 확정

2

생성기 정비

`tier_gates` 중심 순서 고정

3

시뮬

승급 시각/병목 점검

4

증강/상점

테이블과 UI 틀 작성

5

측정

대표 층 실측 보정

작업 계획 – 완수 방안

1 생성 순서 고정

stage → economy → tiers → skill_tree → augment → ⋯ → xlsx2json

Python 생성기

의도 파생 값이 어긋나지 않게 함

근거 수작업 엑셀을 덮어쓰는 위험이 있어 내용 원본을 단일화

2 시뮬레이터

클릭 적극/거의 안 함 두 가정으로 곡선 확인

balance_sim.py

의도 10시간 직접 플레이 없이 검증

근거 측정 라운드 5~7 경험

3 Unity 실측

Play 중 대표 층을 재서 CSV로 보정

BalanceProbe

의도 시뮬 가정을 실측으로 확인

근거 추정 전투력 표 의존 위험

4 백업 후 수정

엑셀 수정 전 날짜 폴더에 보관

xlsx2json

의도 오류 칸을 바로 되돌림

근거 자료형 오류 칸은 JSON을 쓰지 않는 규칙

리스크 – 리스크와 대응

치즈가 트리 값보다 크게 남아 병목이 한 재화에 쏠림	7훈장 이후 노드 치즈를 연구자료 × 층대 비율로 재계산
시뮬이 추정 전투력에 의존해 실측과 어긋남	31, 41, 51, 71, 100층 대표 층을 실측해 보정
노드/강화를 하나씩 눌러야 해 클릭이 수십 번 필요	일괄 구매 버튼을 검토
프리즘 증강 중복이 지나치게 강해짐	중복 제한과 동시 장착 불가 쌍을 둠