찍!찍!!찍!!! 세부 기획서 / 성장, 경제, 증강, 데이터

재화 4종 / 훈장 16단계 / 증강 / 엑셀 파이프라인
기맞기획 11기 / 기업 협약 프로젝트 / 작성 기준 2026-10-11 / Ver 1.0 (원본 통합) / 작성 박도원 / 최초 작성 박송호

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

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

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 몰아 줌)

훈장 승급 시각 목표(클릭 기준)

시뮬은 훈장별 전투력 추정값 기준이라 대표 층 실측으로 보정

항목	수량	비고
2훈장 (6층)	0.47h	첫 승급
4훈장 (14층)	1.09h	
6훈장 (24층)	2.3h	
8훈장 (35층)	4.2h	7→8훈장 간격이 약 1h로 튀는 구간
10훈장 (47층)	5.12h	
12훈장 (59층)	6.45h	
14훈장 (71층)	7.6h	
16훈장 (85층)	8.37h	트리 완성은 92층 부근

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

완수 방안

1. **생성 순서 고정** stage → economy → tiers → skill_tree → augment → … → xlsx2json (의도: 파생 값이 어긋나지 않게 함 / 근거: 수작업 엑셀을 덮어쓰는 위험이 있어 내용 원본을 단일화 / 도구: Python 생성기)
2. **시뮬레이터** 클릭 적극/거의 안 함 두 가정으로 곡선 확인 (의도: 10시간 직접 플레이 없이 검증 / 근거: 측정 라운드 5~7 경험 / 도구: balance_sim.py)
3. **Unity 실측** Play 중 대표 층을 재서 CSV로 보정 (의도: 시뮬 가정을 실측으로 확인 / 근거: 추정 전투력 표 의존 위험 / 도구: BalanceProbe)
4. **백업 후 수정** 엑셀 수정 전 날짜 폴더에 보관 (의도: 오류 칸을 바로 되돌림 / 근거: 자료형 오류 칸은 JSON을 쓰지 않는 규칙 / 도구: xlsx2json)

리스크

리스크와 대응

리스크	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

업데이트 로그

작성일	작성자	작성 내용	비고
2026-10-05	박송호	승급, 티어 기획서 최초 작성	승급 시스템, 예외 처리, 티어 8단계 (출처: 원본 승급, 티어 시스템 기획서)

2026-10-11	박도원	Ver 0.1 작성	허들/수치 기획 확인, 재화 구조 초안 (출처: 정리본)
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)
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)
2026-10-12	박도원	경제, 상점, 뽑기 구현	상점/뽑기 기획서 Ver02, 새 쥐 6종 반영 (출처: 정리본)
2026-10-13	박도원	스트링 테이블	2,102개 영어 번역, 조각 ×10 정책 (출처: 정리본)
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)
2026-10-19	박도원	경제 재설계/증강	훈장 해금 = 큰 허들, 증강 시스템 도입 (출처: 정리본)
2026-10-23	박도원	증강 Ver.04 반영	33개에서 32개로 정리(김규장 기획) (출처: 정리본)
2026-10-26	박도원	성장요구량 Ver.04 결정	박도원 작성 52장, 훈장 배율/층 페이스 재조정 (출처: 정리본)
2026-11-25	박도원	원본, 정리본 통합	원본 기획서 내용 편입, 문체 정리