**1. 부자의 재산** <- 기준이 됨

- 얼마인지 별로 안중요함. 게임은 대략 사기꾼 30턴, 사기꾼, 갱단 50턴, 꽃뱀 60~70턴 정도로 끝나게?

- 1조

1-1 플레이어의 재산

- 만원 단위로 진행됨

**2. 공장의 레벨 별 수입 & 피통 & 특성 상세**

김연웅 공장 : 지어져있는 동안 도둑질의 성공 확률이 감소함(체력 비례 특성)

갈리오 공장 : 지어져있는 동안 다른 공장 공격 불가(도발, 피통 증가)

변호사 사무소 : 지어져있는 동안 사기꾼이 만들어내는 지출 감소(사기꾼이 쫄음)

서영호 은행 : 지어져있는 동안 얻는 수입 %로 증가

일반 공장 : 아무것도 없음

처음 나오는 공장은 무조건 일반 공장이며, 이후에는 각 공장이 20%확률로 지어질 수 있다.

공장의 만렙 : 5

만렙이 될 때 까지는 3턴(절박함의 수치에 따라 2턴 될 수 있음, 2턴 휴식 1턴 업글)마다 하나의 공장이 하나 업그레이드(레벨 가장 높은 공장(없을 경우 앞에 있는 공장) 40%, 나머지 30%, 만렙이 된 이후로는 매 턴 피 회복

부자는 업글마다 10억의 돈을 사용한다(절박함을 증가시키지 않는다)

공장의 HP

(일반)

1렙 3000 2렙 5000 3렙 7000 4렙 9000 5렙 11000

(갈리오)

1렙 4000 2렙 6000 3렙 8000 4렙 10000 5렙 12000

(김연웅)

도둑질 성공 확률 감소량 : 레벨 \* 10% ( 1렙 10%, 2렙 20% ...)

(변호사 사무소)

사기꾼 지출 감소량 : 레벨 \* 5% ( 1렙 5%, 2렙 10% ...)

(서영호 은행)

얻는 수입 증가량 : 레벨 \* 30% ( 1렙 30%, 2렙 60% ...)

공장의 수입(억원)

1렙 5 2렙 10 3렙 30 4렙 50 5렙 100

**3. 절박함의 증가량**

부자의 재산을 감소시킬 경우, 부자의 감소전 재산이 1000억보다 클 경우 0.5 \* (부자 재산 감소량) / (부자 감소 전 재산)을, 1000억보다 작을 경우 0.15\* (부자 재산 감소량) / (부자 감소 전 재산)을 절박함에 더한다.

절박함의 최대치는 1이며, 100을 곱해서 %의 형태로 보여준다.

\* 절박함 감소는 사라짐

**4. 부자 행동이 발생하는 절박함의 수치와 발생하는 일**

공장 : 공장 수리(업그레이드) (세턴 당 한 번을 두턴 당 한 번으로 변환) ( 현재 절박함의 수치에 영향을 받는다)

절박함 60%이상일 경우 발동

도둑질 : 방범장치 추가 (실패 확률 증가) (절박함의 최대치에 영향을 받는다)

절박함의 최대치가 20%, 40%, 60%, 80%일때 한 번씩 발동하며, 도둑질 성공 확률 감소분은 각 20%이다.(합적용)

꽃뱀 : 꽃뱀 떨구기 (슬롯 삭제) (절박함의 최대치에 영향을 받는다)

절박함의 최대치가 35%, 70%일 때 한 번씩 발동한다.

사기꾼 : 사기꾼 떨구기 (슬롯 삭제, 절박함의 최대치에 영향을 받는다), 사기꾼에게 뜯기는 돈 감소(현재 절박함의 수치에 영향을 받는다)

절박함의 최대치가 35%, 70%일 때 한 번씩 발동한다.

**5. 도둑질의 성공확률 / 실패확률, 나오는 돈의 범위, 꽝, 대박 확률, 대박 시 얻는 돈, 각 아이템 얻는 확률**

- 테크트리 업글 안했을 때 500~1000(만원) (확률 변화 x) ( 층 관여 x)

- 테크트리 풀업글 했을 때 2500~5000(만원)

- 가장 처음에 80%

- 업글 끝났을 때 150%(방범장치 적용 x, 합적용)

- 실패 -> 꽝 ( 성공 시 꽝이 나오지 않음)

- 대박 ( 도둑질이 성공했을 때 5%) (성공확률 80%가정했을 때 0.8\*0.05 \*100 = 4%) ( 현재 얻을 수 있는 최대 돈의 2배를 보상으로 얻음)

- 투시 ( 돈이 많은지 적은지, 아이템인지 확인 가능) ( ex) 500~1000이 나올 수 있을 때 750이하면 동전, 750 초과면 돈보따리)

각 층별 아이템과 돈의 확률

1층 : 돈 100%

2층 : 사기꾼 형 아이템 50% 돈 50%

3층 : 꽃뱀형 아이템 50% 돈 50%

4층 : 갱단형 아이템 50% 돈 50%

5층 : 아이템 40% 아이템 2개 10%, 돈 50% ( 아이템은 사기꾼, 꽃뱀, 갱단형 모두 나올 확률 같음)

안 한 부분 : 각 아이템이 어떤 확률로 나올 지

**6. 행동력** <- 한 턴에 할 수 있는 행동이 너무 적다

갱단 투입, 사기꾼 붙이기, 꽃뱀 붙이기 : 행동력 3으로 변경

**7. 갱단 각 특성 별 공격력 & 특성 상세, 8. 갱단 약탈 시 얻는 돈**

- 깡딜 : 강력한 한방을 때린다

580 + 레벨\*20 , 입힌데미지 \* 천원의 돈을 들고온다.

- 돈 : 많은 돈을 가져온다.

290 + 레벨\*10, 입힌데미지 \* 오천원의 돈을 들고온다.

- 도벽 : 장비를 들고와서 공장의 수입을 낮춘다.

290 + 레벨\*10, 입힌데미지 \* 천원의 돈을 들고온다. 3턴동안 공격한 공장의 수입을 50+레벨% 낮춘다.

- 광역 딜 : 전부 다 때린다.

290 + 레벨\*10 , 입힌데미지 \* 천원의 돈을 들고온다.

- 만렙 특성 : 공장 점령 : 공장의 수입의 0.1%를 내걸로 만든다

레벨 X, 현재 공장 수입의 0.5%를 내 수입으로 들고 오고, 부자가 더이상 그 공장을 업그레이드하거나 그 공장에서 돈을 들고오지 못하게 한다.

**9. 이벤트의 확률**

- 갱단 : 이름 미정(무작위 갱단 하나 레벨 1 증가) (공장 공격했을 때 10%)

- 꽃뱀 : 상점 아저씨의 써비쓰(꽃뱀 상점 리롤 1회 무료 쿠폰) (상점에서 꽃뱀 구입 시 20%)

- 사기꾼 : 상점 아저씨의 써비쓰(사기꾼 상점 리롤 1회 무료 쿠폰) (상점에서 사기꾼 구입 시 20%)

- 갱단 : 이름 미정(무작위 갱단 하나 레벨 1 감소, 3턴 연속 갱단공격시 발동, 무작위로 선택된 갱단이 레벨 1일시 발동 안됨)

**10. 만렙 특성 나올 확률**

만렙 특성을 찍은 후 10%. 다른 특성을 가진 유닛들은 나머지 90%의 확률을 똑같이 나누어 가진다.

**11. 사기꾼, 꽃뱀, 갱단의 가격, 레벨**

- 테크트리 노업글 시 레벨 1~5

- 테크트리 풀업글 시 레벨 21~30

- 레벨의 범위 1~5, 6~12, 13~20, 21~30 (3번의 업그레이드가 있음, 각 레벨이 나올 확률은 같음 -> 높은 레벨이 더 많이 나오는 테크트리 삭제)

사기꾼

상수 형

2000 + 레벨 \* 40 (만원)

계수 형

2000 + 레벨 \* 40 (만원)

밸런스 형

2000 + 레벨 \* 40 (만원)

호구 형

1000 + 레벨 \* 20 (만원)

꽃뱀

절박함 증가량의 감소 (레벨이 높아질수록 감소량의 %가 증가, 곱연산)

500 + 레벨 \* 20 (만원)

부자 행동의 비용 증가 (레벨이 높아질수록 증가비용이 증가)

500 + 레벨 \* 20 (만원)

부자 행동의 주기 증가 (레벨이 1로 고정)

2000 (만원)

부자에게 환금형 아이템을 얻어 옴(값이 랜덤인 아이템을 얻는다)<- 모든 테크트리에 돈을 벌어올 수 있는 게 필요하다)

300 + 레벨 \* 10 (만원)

갱단

깡딜

1000 + 레벨 \* 10 (만원)

돈

700 + 레벨 \* 7 (만원)

도벽

1000 + 레벨 \* 10 (만원)

광역 딜

1000 + 레벨 \* 10 (만원)

공장 점령

3500 (만원)

**12. 사기꾼이 뺏는 돈(각 유형 별)**

상수 강세(깡딜 쎔)

- 상수 : (40 + 레벨 \* 3) 억

- 퍼센트 : (0.5 + 레벨 \* 0.06) %

- 가져오는 돈 : 깎은 돈의 0.05%

계수 강세(계수 쎔)

- 상수 : (10 + 레벨 \* 2) 억

- 퍼센트 : (1 + 레벨 \* 0.1) %

- 가져오는 돈 : 깎은 돈의 0.01%

밸런스 형

- 상수 : (30 + 레벨 \* 2) 억

- 퍼센트 : (0.7 + 레벨 \* 0.07) 억

- 가져오는 돈 : 깎은 돈의 0.03%

호구 형(돈 많이 가지고 옴)

- 상수 : (10 + 레벨 \* 1) 억

- 퍼센트 : (0.5 + 레벨 \* 0.06) %

- 가져오는 돈 : 깎은 돈의 0.5%

만렙 스킬 : 투자 유치

부자의 현재 재산의 90%를 투자하게 한다. 부자는 90% 확률로 이 돈을 모두 잃고, 9% 확률로 이 돈의 30%를 잃으며, 1% 확률로 돈을 잃지 않는다. 이 돈으로 인한 감소량에는 절박함이 증가되지 않는다.

**13. 사기꾼, 꽃뱀, 갱단, 도둑질 테크트리 정하기**

2-3-2-2-1의 형태이다.컴퓨터, 테이블, 실내, 노트북이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

1단계, 2단계, 3단계, 4단계, 5단계로 되어 있으며, 1단계 2개, 2단계 3개, 3단계 2개, 4단계 2개, 5단계 1개 가 있다

2단계를 찍기 위해서는 사기꾼 테크에 4개의 스킬포인트가 투자 되어 있어야 하고, 3단계를 찍기 위해서는 8개가, 4단계를 찍기 위해서는 10개가, 5단계를 찍기 위해서는 13개가 필요하다.

사기꾼

1-1. 부자에게 주는 지출 계수 증가 (마스터 레벨 3)

1렙 10%, 2렙 30%, 3렙 60% 증가 (계수로 인해 뺏는 돈이 1.1배, 1.3배, 1.6배 됨)

1-2. 부자에게 주는 지출 상수 증가 (마스터 레벨 3)

1렙 10%, 2렙 30%, 3렙 60% 증가(상수로 인해 뺏는 돈이 1.1배, 1.3배, 1.6배 됨)

2-1. 가져오는 돈 증가 (마스터 레벨 3)

1렙 10%, 2렙 30%, 3렙 60% 증가

2-2. 상점에 나오는 사기꾼 개수 증가 (마스터 레벨 1)

상점에 등장하는 사기꾼의 개수가 4개로 증가한다.

2-3. 사기꾼 가격 감소 (마스터 레벨 2)

사기꾼의 가격이 15%, 30% 감소한다.

3-1. 호구형 사기꾼 잠금해제 (마스터 레벨 1)

호구형 사기꾼이 상점에 등장한다.

3-2. 상수형 사기꾼 잠금해제 (마스터 레벨 1)

상수형 사기꾼이 상점에 등장한다.

4-1. 사기꾼 슬롯 확장 (마스터 레벨 1)

사기꾼을 넣을 수 있는 슬롯이 2개 확장된다.

4-2. 최소 등장 레벨 증가 (마스터 레벨 1)

사기꾼이 등장하는 레벨의 최소가 4 증가한다.

5. 투자 유치 (마스터레벨 1)

사기꾼 나오는 레벨 범위 업그레이드

사기꾼 테크에 쓴 SP가 4,7,10 이상일 때 하나씩 업그레이드 가능

꽃뱀

1단계, 2단계, 3단계, 4단계, 5단계로 되어 있으며, 1단계 2개, 2단계 3개, 3단계 2개, 4단계 2개, 5단계 1개 가 있다

2단계를 찍기 위해서는 꽃뱀 테크에 4개의 스킬포인트가 투자 되어 있어야 하고, 3단계를 찍기 위해서는 7개가, 4단계를 찍기 위해서는 10개가, 5단계를 찍기 위해서는 13개가 필요하다.

1-1 절박함 억제력 증가 (마스터 레벨 3)

현재 장착중인 절박함 꽃뱀의 억제력 5%, 10%, 15% 합적용으로 증가

Ex) 절박함 억제력 증가의 레벨이 2라면, 유닛의 억제력이 50%였으면 60%로 증가

1-2 부자 행동 비용 꽃뱀 업그레이드 (마스터레벨 3)

부자 행동 비용 증가량에 1.1배, 1.3배, 1.6배를 한다.

2-1 환금형 꽃뱀 잠금해제 (마스터레벨 1)

환금형 꽃뱀을 잠금해제 한다.

2-2 상점에 나오는 꽃뱀개수 증가 (마스터레벨 1)

상점에 등장하는 꽃뱀의 개수가 3개에서 4개로 증가한다.

2-3 꽃뱀가격 감소 (마스터레벨 2)

꽃뱀의 가격이 15%, 30% 감소한다.

3-1 환금형 꽃뱀 업그레이드 (마스터레벨 3)

환금형 아이템의 가격이 10%, 30%, 60% 증가한다.

3-2 주기 증가형 꽃뱀 잠금해제 (마스터레벨 1)

주기 증가형 꽃뱀이 잠금해제 된다.

4-1 꽃뱀 슬롯 확장 (마스터레벨 1)

꽃뱀의 슬롯을 2개 늘린다.

4-2 부자의 절박함 감소 (마스터레벨 1)

부자의 절박함이 15% 감소한다.

5 부자와 바캉스 특성 해제 (마스터레벨 1)

꽃뱀 나오는 레벨 범위 업그레이드

꽃뱀 테크에 쓴 SP가 4,7,10 이상일 때 하나씩 업그레이드 가능

갱단

- 깡딜 : 강력한 한방을 때린다

- 돈 : 많은 돈을 가져온다.

- 도벽 : 장비를 들고와서 공장의 수입을 낮춘다.

- 광역 딜 : 전부 다 때린다.

- 만렙 특성 : 공장 점령 : 공장의 수입을 내걸로 만든다

1.

2. 갱단 최대 레벨 증가 1(증가량은 사기꾼 레벨에서 확인)

3.

4. 돈 형 갱단 잠금 해제

5.

6.

7.

8.

9.

10. 만렙 특성 잠금 해제

도둑질

1. 얻을 수 있는 돈이 증가함

2. 얻을 수 있는 아이템의 등급이 증가함

3. 꽝 투시

4. 확률적으로 층 한 번 더 털 수 있음

5. 아이템 투시

6. 부자 행동 예측 & 한 개 취소 (만렙 특성, 부자의 캘린더 발견!)

1.

2.

3. 호구형 사기꾼 잠금 해제

4.

5.

6.

7.

8.

9.

10. 만렙 특성 잠금 해제

\* 테크트리를 여러개를 만렙찍는 것을 방지하기 위해, 스킬포인트를 구매하는 방식으로 바꿨으면 함

N번쨰 스킬포인트 가격

700 \* N (만원)

**14. 꽃뱀 각 특성 별 기능**

1. 둔감형: 절박함 억제 (레벨이 높아질수록 감소량의 %가 증가, 곱연산)

절박함 억제력이 a%다 : (절박함 증가량) \* ((100-a)/100) 두개를 붙일 경우 효과가 큰 꽃뱀만 적용이 된다 ex) 억제력 50%인 꽃뱀과 30%인 꽃뱀이 붙어있으면, 총 억제력은 50%이다.

감소량 : 20% + 레벨 \* 1.5 %

2. 낭비형: 부자 행동의 비용 증가 (레벨이 높아질수록 증가비용이 증가)

증가량 : 100억 + 레벨\*10억

3. 둔화형: 부자 행동의 주기 증가 (레벨이 1로 고정)

부자가 공장을 업그레이드 하는 주기가 1턴 지연됨

ex) 원래 2턴 휴식, 1턴 업글의 형태였다면 3턴 휴식, 1턴 업글의 형태가 됨

4. 갈취형: 부자에게 환금형 아이템을 얻어 옴(값이 랜덤인 아이템을 얻는다)

매턴 30%의 확률.

가격 : 700(+레벨 \* 20)~1000(+레벨 \* 25)

- 만렙 특성(부자와 바캉스) : 부자를 몇 턴간 지연시킬 수 있다. (전체 지연, active)

액티브 스킬 : 사용시 4 턴간 부자가 아무 행동도 하지 않으며, 이후 행동들은 4턴 지연되서 나온다

ex) 내가 스킬을 사용한 후, 2턴 뒤에 방범장치 설치가 일어나야 한다면, 이 행동은 스킬을 사용한 후 6턴 뒤에 나타난다.

**15. 아이템의 성능**

사기꾼

- 이름 미정(active, D) : 사기꾼에게 주면 그 사기꾼이 만들어내는 지출 증가

- 사기꾼 접선(active, A) : 사기꾼 한 명 공짜 고용

꽃뱀

- 꽃뱀 접선(active, A) : 꽃뱀 한 명 공짜 고용

- (무슨무슨) 취향 파악(passive, A) : 특정 특성을 가진 꽃뱀 효과 증가

갱단

- 무기(active, D) : 갱단에게 주면 그 갱단 공격력 증가

- (무슨 무슨) 공장 설계도(passive, S) : 특정 특성의 공장에게 주는 데미지 영구 증가

- 업그레이드 계획(active, A) : 갱단에게 주고 업그레이드 중인 공장 공격시 업그레이드 한 턴 지연

- 갱단 접선(active, A) : 갱단 한 명 공짜 고용