

# Just Normal Tycoon - 게임 시스템 완전 분석

## 📊 게임 목표

- 최종 목표: 다이아몬드 5,000,000개 수집
- 클리어 조건: 500만 다이아몬드 달성 시 엔딩 구역 해금

## ⛏️ 1. 곡괭이 속도 강화 (pv Lv)

[curse] 곡괭이의 채굴 속도/효율을 업그레이드

레벨	가격	곡괭이 이름
1	1,000	곡괭이 I (흰색)
2	5,000	곡괭이 II (흰색)
3	10,000	곡괭이 III (흰색)
4	25,000	곡괭이 IV (흰색)
5	35,000	곡괭이 V (노란색)
6	50,000	곡괭이 VI (노란색)
7	55,000	곡괭이 VII (노란색)
8	60,000	곡괭이 VIII (노란색)
9	70,000	곡괭이 IX (노란색)
10	100,000	곡괭이 X (금색)
MAX	-	하이퍼 곡괭이 (빨간색)

총 비용: 411,000 다이아몬드

## 💎 2. 다이아몬드 획득량 증가 (dv Lv)

[diamond] 다이아몬드 채굴 시 획득하는 양 증가

레벨	가격	획득량	레벨	가격	획득량
1	40	1	11	25,000	110
2	100	2	12	38,000	155
3	250	4	13	44,000	250
4	800	8	14	58,000	280
5	1,250	10	15	65,000	350
6	2,000	14	16	75,000	420
7	3,000	20	17	84,000	500
8	5,000	45	18	90,000	550
9	10,000	60	19	95,000	600
10	18,500	100	20	100,000	650
MAX (21)				-	800

총 비용: 591,940 다이아몬드

### 3. 광부 좀비 강화 (zv Lv)

자동으로 다이아몬드를 채굴하는 좀비

레벨	가격	초당 채굴량	장비
1	1,000	0	없음
2	5,000	+50	철 곡괭이
3	25,000	+150	다이아몬드 곡괭이
MAX (4)	-	+350	네더라이트 곡괭이

총 비용: 31,000 다이아몬드 해금 조건: 다이아몬드 획득량 Lv 5 (하부 동굴 구역)

### 4. 광부 스켈레톤 강화 (sv Lv)

## | 더 높은 효율의 자동 채굴 봄

레벨	가격	초당 채굴량	장비
1	15,000	0	없음
2	35,000	+750	철 곡괭이
3	50,000	+1,250	다이아몬드 곡괭이
MAX (4)	-	+3,000	네더라이트 곡괭이

**총 비용:** 100,000 다이아몬드 **해금 조건:** 다이아몬드 획득량 Lv 9 (중부 동굴 구역)

---

## ★ 5. 광부 크리퍼 강화 (cv Lv)

### | 최고 효율의 자동 채굴 봄

레벨	가격	초당 채굴량	특수 효과
1	62,500	0	없음
2	85,000	+3,500	없음
3	100,000	+4,250	전기 파티클
MAX (4)	-	+6,500	충전된 크리퍼

**총 비용:** 247,500 다이아몬드 **해금 조건:** 다이아몬드 획득량 Lv 16 (상부 동굴 구역)

---

## ⚡ 6. 초당 다이아몬드 강화 (da Lv)

### | 다이아몬드 채굴 시 추가로 초당 다이아몬드 적립

레벨	가격	초당 추가량
1	25,000	0
2	40,000	+2
3	60,000	+4
4	80,000	+6
5	125,000	+10
<b>MAX (6)</b>	-	<b>+25</b>

**총 비용:** 330,000 다이아몬드 **해금 조건:** 다이아몬드 획득량 Lv 10 (잡화 상점 구역)

## 7. 파쿠르 보상 강화 (pa Lv)

파쿠르 클리어 시 받는 피버 타임 버프 강화

레벨	가격	피버 배율	피버 지속시간
1	30,000	x2	10초 (쿨다운 80초)
2	75,000	x3	12초 (쿨다운 78초)
3	150,000	x4	14초 (쿨다운 76초)
<b>MAX (4)</b>	-	<b>x5</b>	<b>16초 (쿨다운 74초)</b>

**총 비용:** 255,000 다이아몬드 **해금 조건:** 다이아몬드 획득량 Lv 5 (하부 동굴 구역)

## 8. 피버 시스템

파쿠르 클리어 시 발동되는 다이아몬드 배율 버프

피버 레벨	다이아몬드 배율
0	x1 (기본)
1	x2
2	x3
3	x4
4	<b>x5</b>

- 파쿠르 클리어 → 피버 발동 → 일정 시간 동안 배율 적용
- 피버 종료 후 쿨다운 시간 대기

## 🎵 9. 음악 시스템

항목	내용
가격	10,000 다이아몬드
효과	배경 음악 재생 (minecraft:music_disc.wait)
해금 조건	다이아몬드 획득량 Lv 10 (잡화 상점 구역)

## 🔒 구역 해금 조건

구역	해금 조건
곡괭이 강화	다이아몬드 획득량 Lv 4
파쿠르 & 하부 동굴	다이아몬드 획득량 Lv 5
중부 동굴	다이아몬드 획득량 Lv 9
잡화 상점	다이아몬드 획득량 Lv 10
상부 동굴	다이아몬드 획득량 Lv 16
엔딩 구역	다이아몬드 5,000,000개

## ★ 엔딩 & 별 시스템

### 엔딩 진입 시

- 엔딩 구역 입장 즉시 **모든 진행 상황 초기화**
- 관전 모드로 전환되어 엔딩 시퀀스 감상

### 별(Star) 획득 조건 (최대 2개)

별	조건
★ 1	1250초(약 20분 50초) 이내 엔딩 도달
★ 2	모든 강화 완료 후 엔딩 도달

### 엔딩 평가

별 개수	메시지
☆☆☆ (0개)	"흠.. 정말로 이게 최선인가요..?"
★☆★ (1개)	"다음엔 좀 더 분발하세요!"
★★★ (2개)	"와우! 완벽하네요!"

## 📈 자동 수입 계산 (MAX 기준)

소스	초당 수입
광부 좀비 (MAX)	+350
광부 스켈레톤 (MAX)	+3,000
광부 크리퍼 (MAX)	+6,500
초당 다이아 (MAX, 채굴 시)	+25
<b>총 자동 수입</b>	<b>+9,850/초</b>

피버 x5 적용 시 수동 채굴: 800 x 5 = 4,000/회

## 💰 총 업그레이드 비용 요약

업그레이드	총 비용
곡괭이 속도 (10레벨)	411,000
다이아 획득량 (20레벨)	591,940
광부 좀비 (3레벨)	31,000
광부 스켈레톤 (3레벨)	100,000
광부 크리퍼 (3레벨)	247,500
초당 다이아 (5레벨)	330,000
파쿠르 보상 (3레벨)	255,000
음악	10,000
<b>총합</b>	<b>1,976,440</b>

## 🎮 기타 시스템

### 플레이어 효과 (상시 적용)

- 야간 투시 (Night Vision)
- 저항 (Resistance) - 무적
- 포만감 (Saturation) - 배고픔 없음

### 게임 규칙

- 몹 스폰: OFF
- 어드벤처 모드 (지정된 블록만 파괴 가능)
- 곡괭이는 `deepslate_diamond_ore`만 파괴 가능

## 리셋 시스템

- 엔딩 입장 또는 게임 재시작 시 모든 스코어보드 초기화
- 자동 채굴 몹 제거
- 모든 구역 잠금 (석탄 블록으로 봉쇄)