



'요식업자로 살아남기'
기획안

요식업자로
살아남기!

목차 (각 슬라이드의 좌하단)

게임 정보-----	3 슬라이드
게임 의도-----	4 슬라이드
게임 구조	
- 공간 -----	5 슬라이드
- 카메라 -----	6 슬라이드
게임 진행 단계 -----	7 슬라이드
게임 규칙	
- 사장 -----	8 슬라이드
- 손님 -----	9 ~ 10 슬라이드
- 빌런 -----	11 ~ 14 슬라이드
- 조리대 -----	15 ~ 17 슬라이드

- 음식 -----	18 슬라이드
- 계산대 -----	19 ~ 23 슬라이드
- 돈 -----	24 ~ 26 슬라이드
- 금고 -----	27 ~ 30 슬라이드
- 테이블 -----	31 ~ 34 슬라이드
- 쓰레기 -----	35 슬라이드
- 쓰레기통 -----	36 ~ 37 슬라이드
- 오브젝트 전체 -----	38 슬라이드
인터페이스 -----	41 ~ 43 슬라이드
데이터 -----	44 ~ 48 슬라이드
주의사항과 체크리스트 -----	49 슬라이드



게임 이름: 요식업자로 살아남기!

게임 장르: PC(Window)

게임 엔진: 유니티

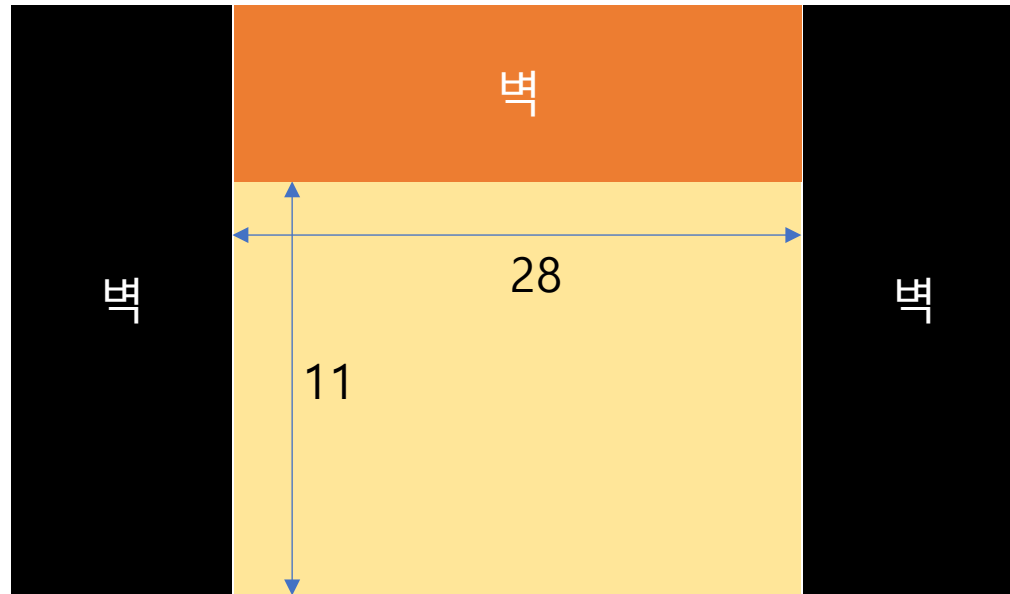
게임 인원: 1인

게임 장르: 탐류 경영, 시뮬레이션

게임 컨셉: 가게 운영



바쁘게 가게를 운영하면서 몰입하는 재미 + 가게 운영에 따라 성장하는 재미

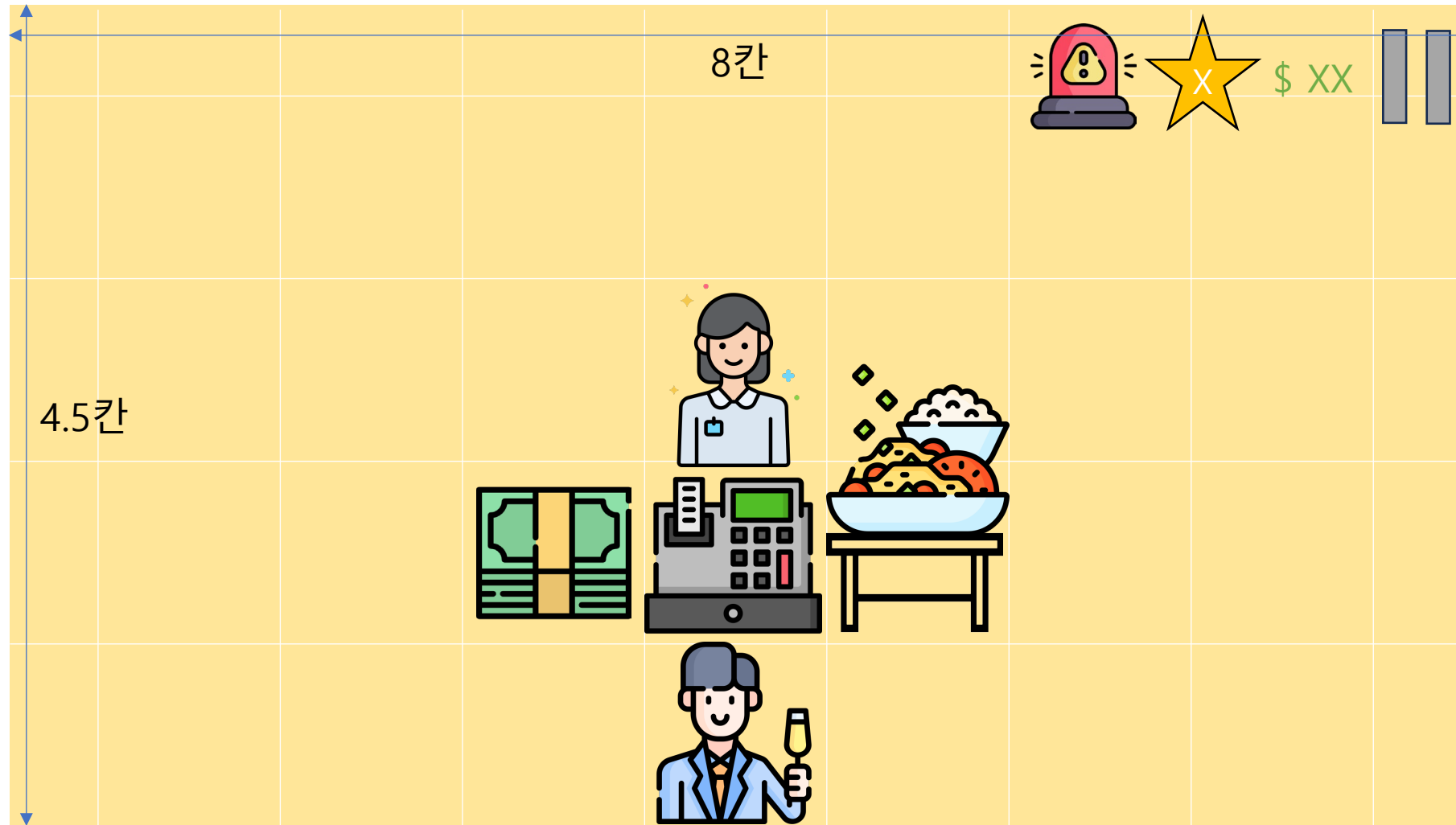


게임 공간 (예상 이미지)

이동 가능한 게임 공간은 넓이 15칸 높이 11칸의 격자 공간으로 구성됩니다.

기타 공간은 가게 내부 벽이나 검은색 공간으로 보입니다.

게임 구조 - 카메라



카메라

- 플레이어 캐릭터를 가운데 고정된 탑뷰 시점입니다.
- 넓이는 비율 16:9, 8칸:4.5칸입니다.

게임 진행 단계



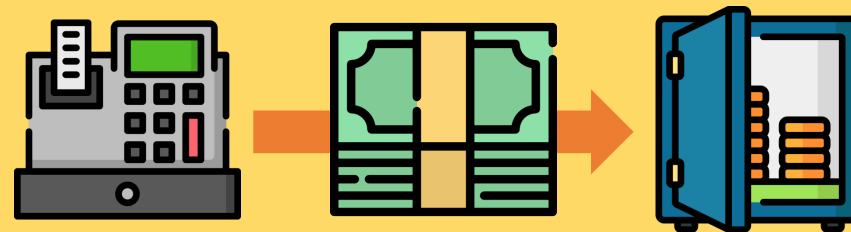
1. 조리대에서 음식을 계산대로 옮기기



4. 테이블에서 쓰레기를 쓰레기 통으로 옮기기



2. 계산대에서 손님에게 음식 판매하기



3. 계산대에서 돈을 금고로 옮기기



빌런 내쫓기

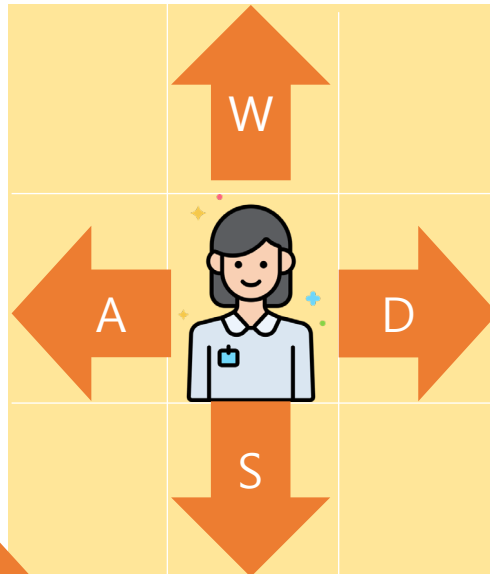


가게 재정 소
모해서 강화



사장 캐릭터 (이미지는 예시)

사장 캐릭터는 가게 사장으로 유저가 직접 조종하는 플레이어블 캐릭터입니다. 가게를 돌아다니며 음식 준비, 판매하고 손님이 남긴 자리를 치우고 가게를 성장 시킵니다.
보다 자세한 데이터는 44번 슬라이드 참조.



이동

사장은 키보드의 WASD 키를 누르면 그 방향으로 1초에 2칸씩 움직입니다.



기능

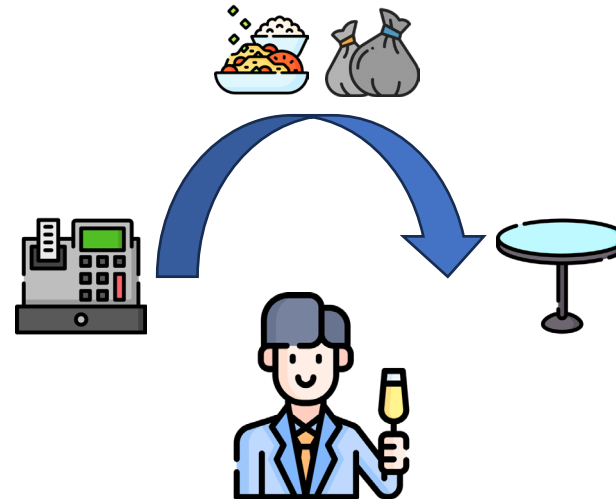
사장은 가게를 돌아다니며 가게의 오브젝트들과 상호작용하고 다양한 오브젝트를 운반합니다.



손님 캐릭터(이미지는 예시)
손님 캐릭터는 가게에 방문해 음식을 주문하고 음식값을 내고 식사를 하는 NPC입니다.
지정된 시대로 생성, 이동, 삭제됩니다.
보다 자세한 데이터는 44, 45번 슬라이드 참조.

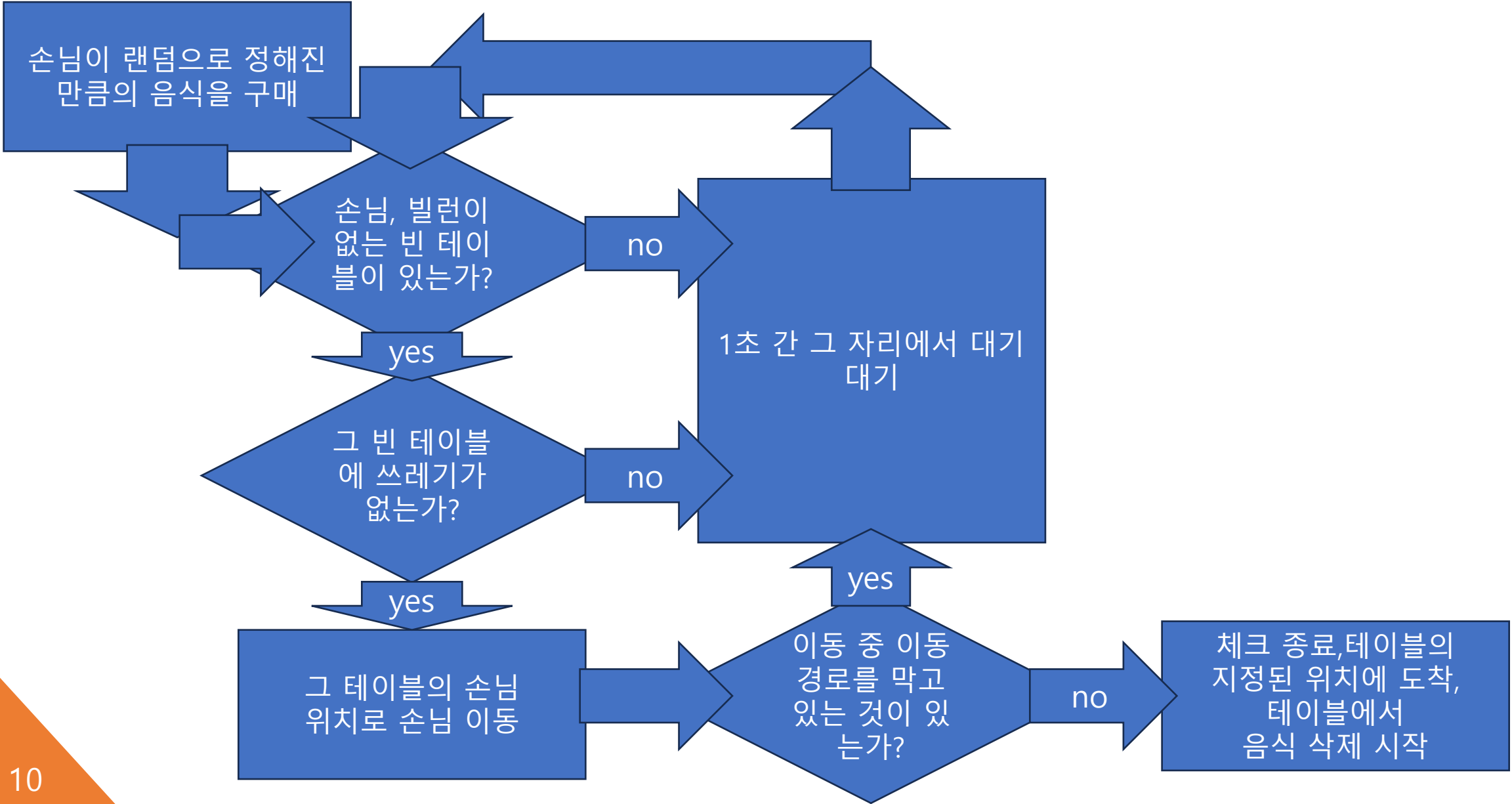


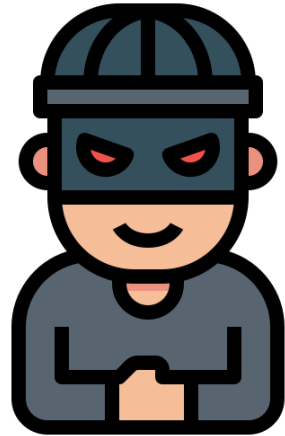
생성, 삭제
손님은 손님이 없는 계산대 앞에서 생성되고 음식을 구입한 후 테이블에서 식사를 마친 다음 삭제됩니다.



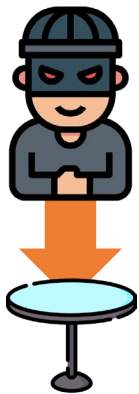
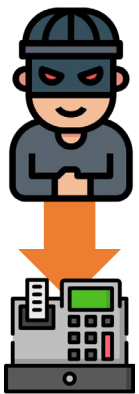
기능
손님은 테이블에서 음식을 구매, 테이블에서 음식을 1개씩 삭제하고 쓰레기를 생성합니다.

손님의 이동 체크 순서도

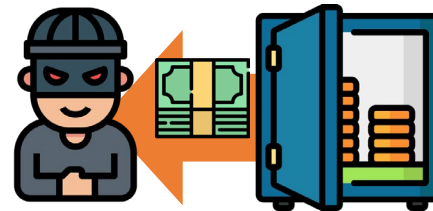




빌런 캐릭터(이미지는 예시)
빌런 캐릭터는 가게 운영에 악영향을 주는 NPC 캐릭터입니다.
지정된 시대로 생성되어 각종 오브젝트의 기능을 마비시키거나 돈을 가져갑니다.
빌런의 종류는 다음 슬라이드 참조.
보다 자세한 데이터는 45번 슬라이드 참조.



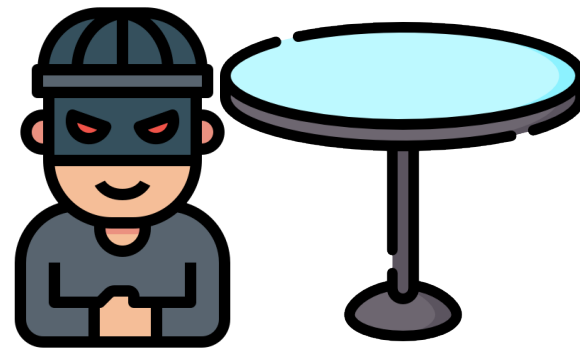
생성
빌런은 종류에 따라
맞는 오브젝트 위치
에 일정 간격으로
생성됩니다.



기능
빌런은 종류에 따라
생성된 위치의 오브
젝트의 기능을 지속
적으로 정지시키거
나 생성 후 일정 시
간 뒤 금고의 돈을
훔쳐갑니다.



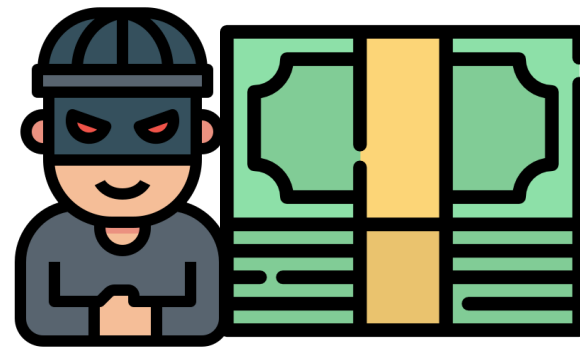
무전취식 빌런
무전취식 빌런은 조리대를 점유하는 빌런입니다. 사장과 상호작용 하지 않으면 무한하게 지속됩니다.



취침 빌런
취침 빌런은 테이블을 점유하는 빌런입니다. 사장과 상호작용 하지 않으면 무한하게 지속됩니다.



전화 빌런
전화 빌런은 계산대를 점유하는 빌런입니다. 사장과 상호작용 하지 않으면 무한하게 지속됩니다.

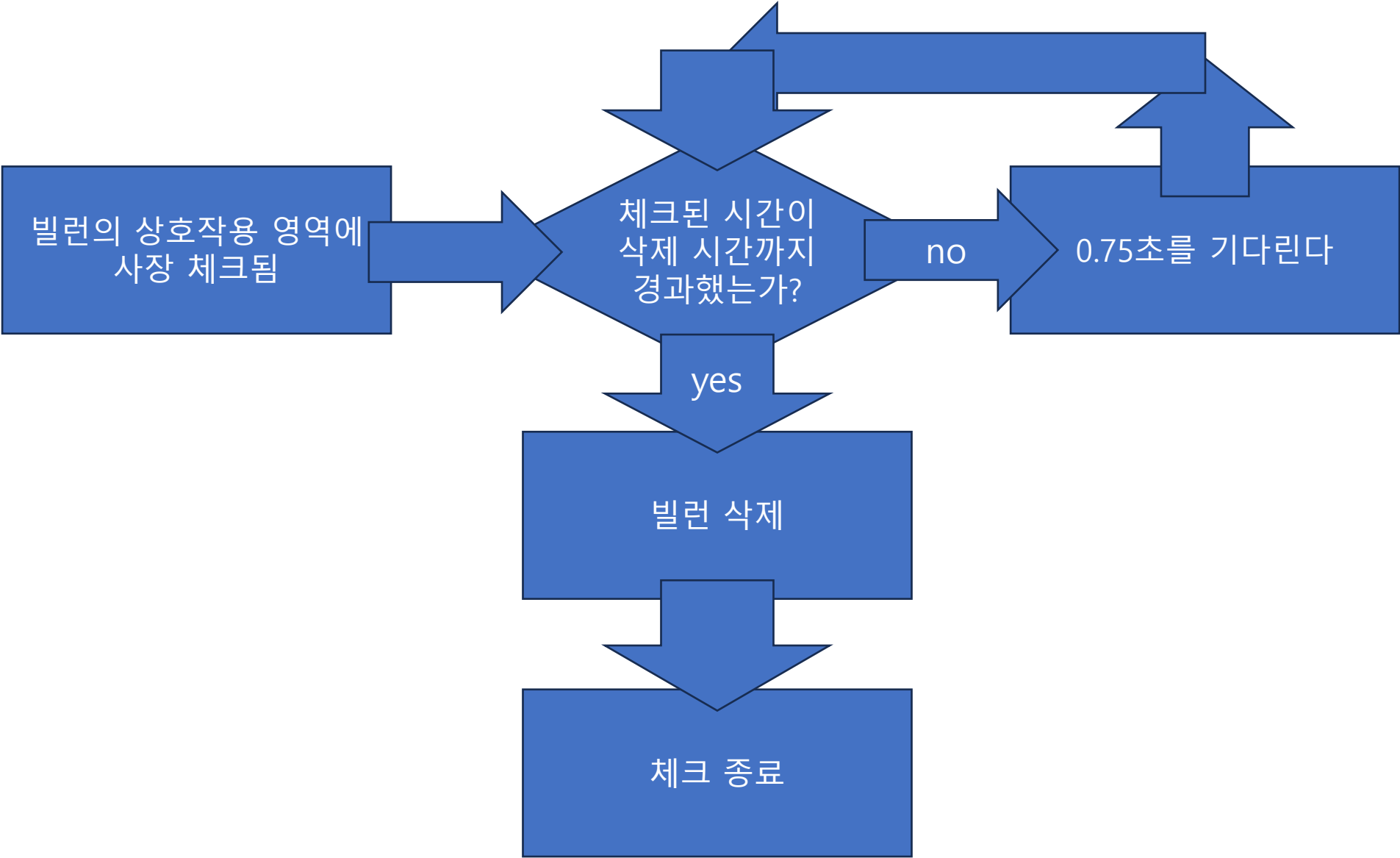


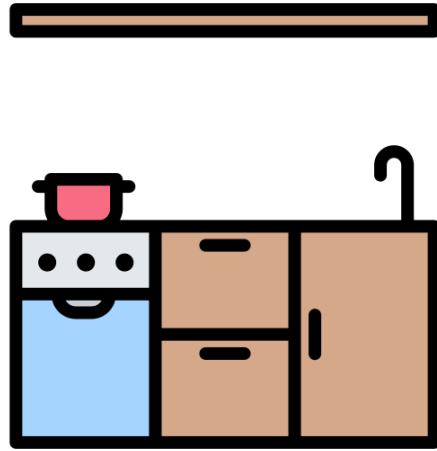
절도 빌런
절도 빌런은 금고를 점유하는 빌런입니다. 출현 후 일정 간격 뒤 가게 재정을 감소시키고 삭제됩니다.

	상호작용 영역	상호작용 영역	상호작용 영역	
	상호작용 영역		상호작용 영역	
	상호작용 영역	상호작용 영역	상호작용 영역	

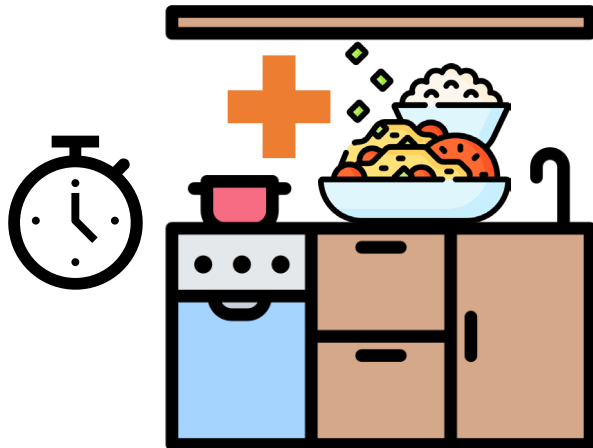
상호작용 영역

빌런의 상호작용 영역에 사장이 들어와
체크되면, 사장이 영역에 들어와 있는 시
간을 체크합니다.
체크된 시간이 일정 시간 이상이 되면, 빌
런과 상호작용 영역을 삭제합니다.
빌런의 상호작용 영역과 다른 상호작용
영역이 겹친다면, 빌런의 상호작용 영역
만 기능합니다.
시간은 45번 슬라이드 참조.





조리대 오브젝트(이미지는 예시)
조리대 오브젝트는 지속적으로 손님에게 판매할 수 있는 음식을 생산하는 오브젝트입니다.
사장은 조리대에 생성된 음식을 가져가거나 빌런이 조리대의 기능을 정지시킵니다.
보다 자세한 데이터는 46번 슬라이드 참조.

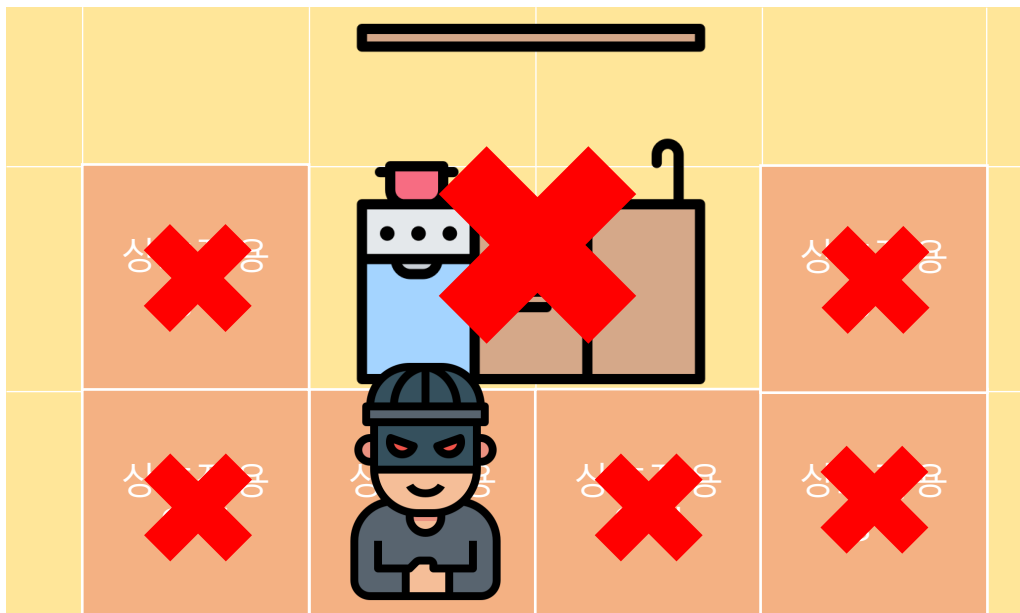


기능(이미지는 예시)
조리대는 일정 간격으로 음식을 생산하고 자신에게 쌓아 둡니다.



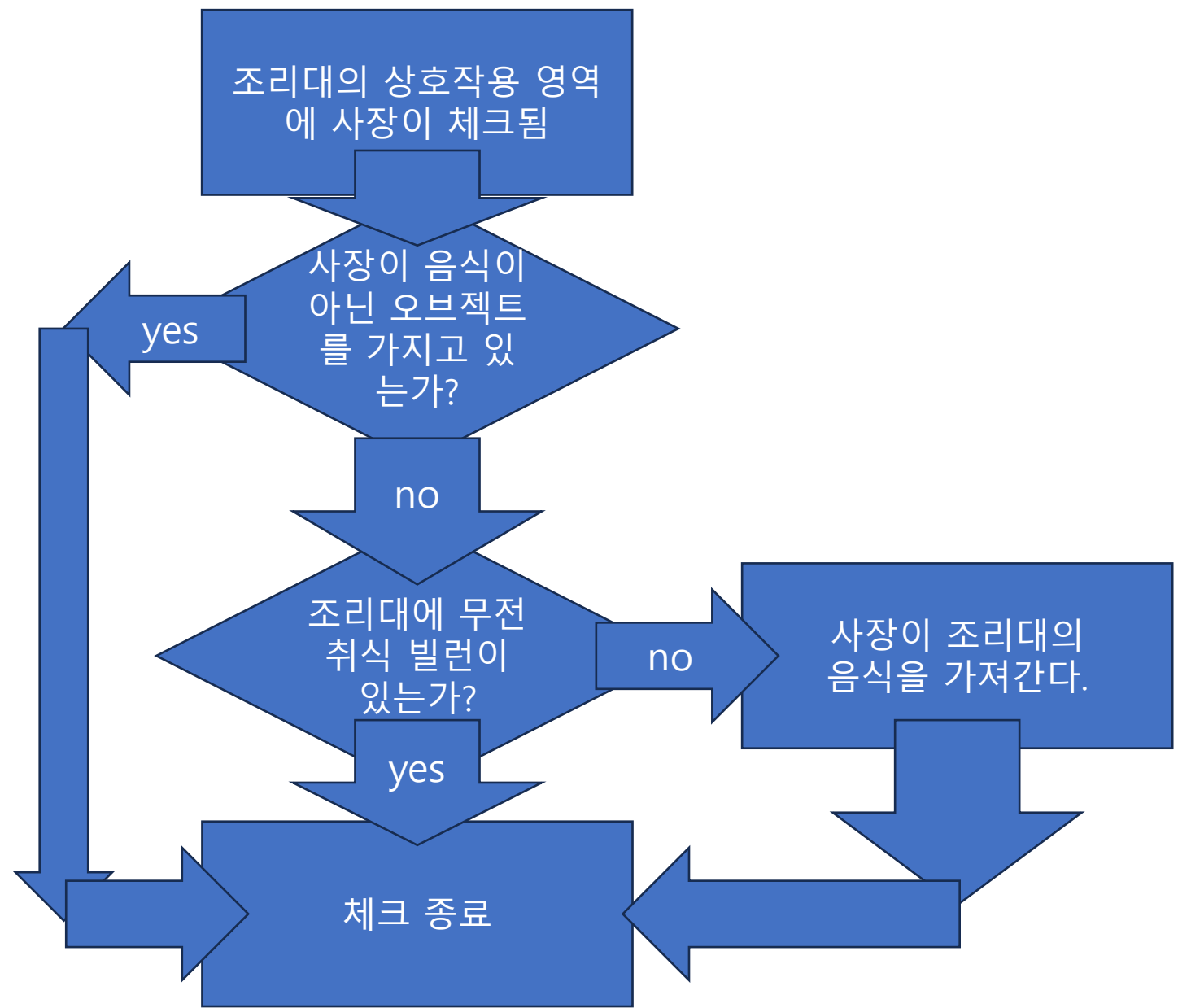
상호작용 영역

조리대의 상호작용 영역에 사장이 들어와 체크되면, 조리대의 음식을 가져옵니다. 가져올 음식이 없거나 사장이 영역을 나가면, 더 이상 가져오지 않습니다.



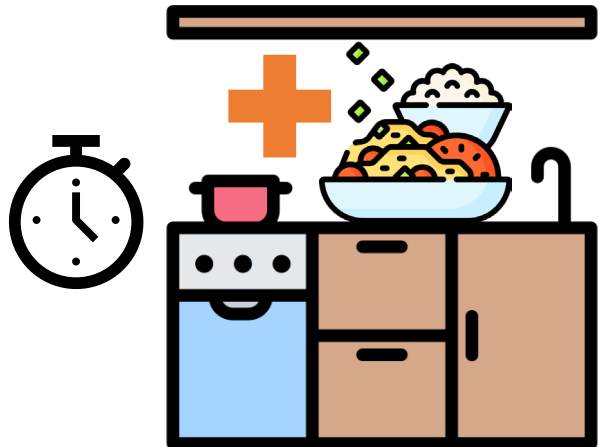
빌런의 점유

빌런이 조리대의 상호작용 영역에 들어와 체크되면, 조리대는 음식을 생성할 수 없고 조리대의 음식을 사장이 가져갈 수 없습니다.





음식 오브젝트(이미지는 예시)
음식 오브젝트는 가게에서 판매하는 주력
상품입니다.
조리대에서 일정 간격으로 생성되고 쌓이
며 사장이 가져가 계산대로 옮깁니다. 손
님이 음식을 구매하고 테이블에서 삭제됩
니다.
보다 자세한 데이터는 46번 슬라이드 참
조.



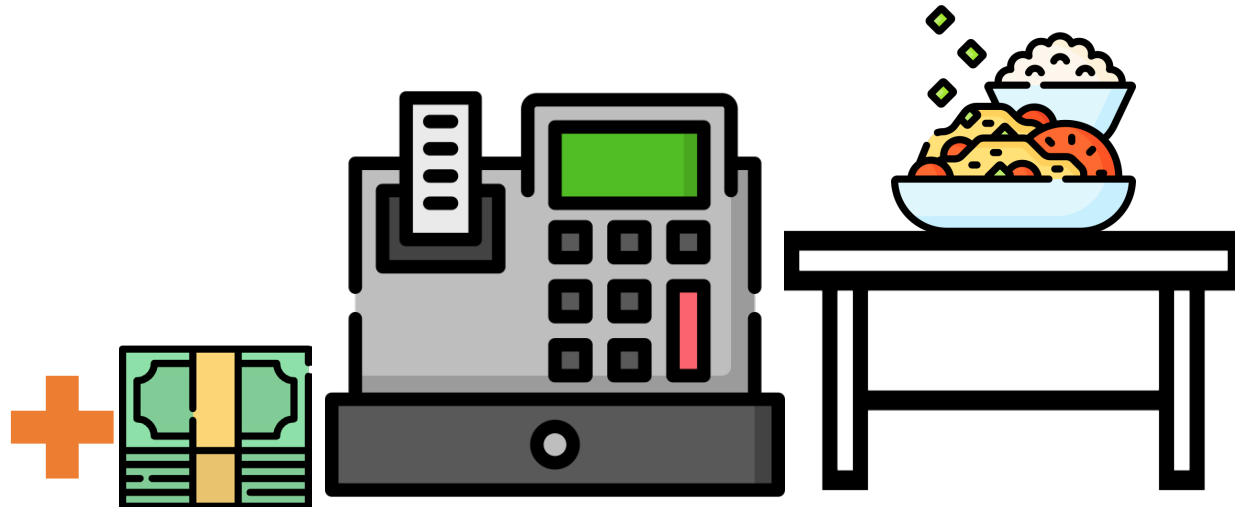
생성
음식은 조리대에서
일정 간격으로 생성
됩니다.



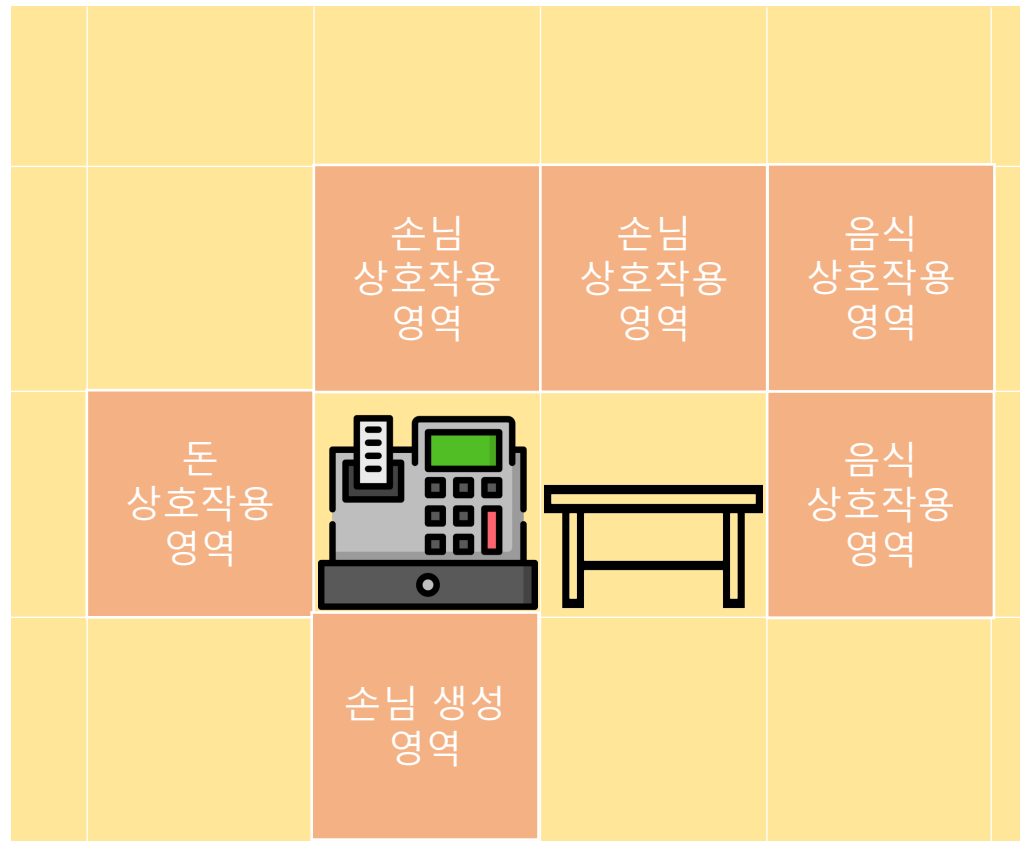
삭제
음식은 테이블에 위
치한 손님이 일정
간격으로 삭제합니
다.



계산대 오브젝트(이미지는 예시)
계산대 오브젝트는 준비된 음식을 손님에게 판매하기 위한 오브젝트입니다.
사장의 음식을 계산대가 가져오고, 가져온 음식을 손님에게 판매하여 돈을 생성합니다.
보다 자세한 데이터는 47번 슬라이드 참조.



기능(이미지는 예시)
계산대 오브젝트는 사장에게 음식을 가져옵니다. 가져온 음식을 손님에게 판매하면 돈을 생성합니다.



상호작용 영역

계산대는 3가지 상호작용 영역을 갖습니다.

1) 음식 상호작용 영역에 사장이 들어와 체크되면, 사장이 가진 음식을 계산대가 가져옵니다.

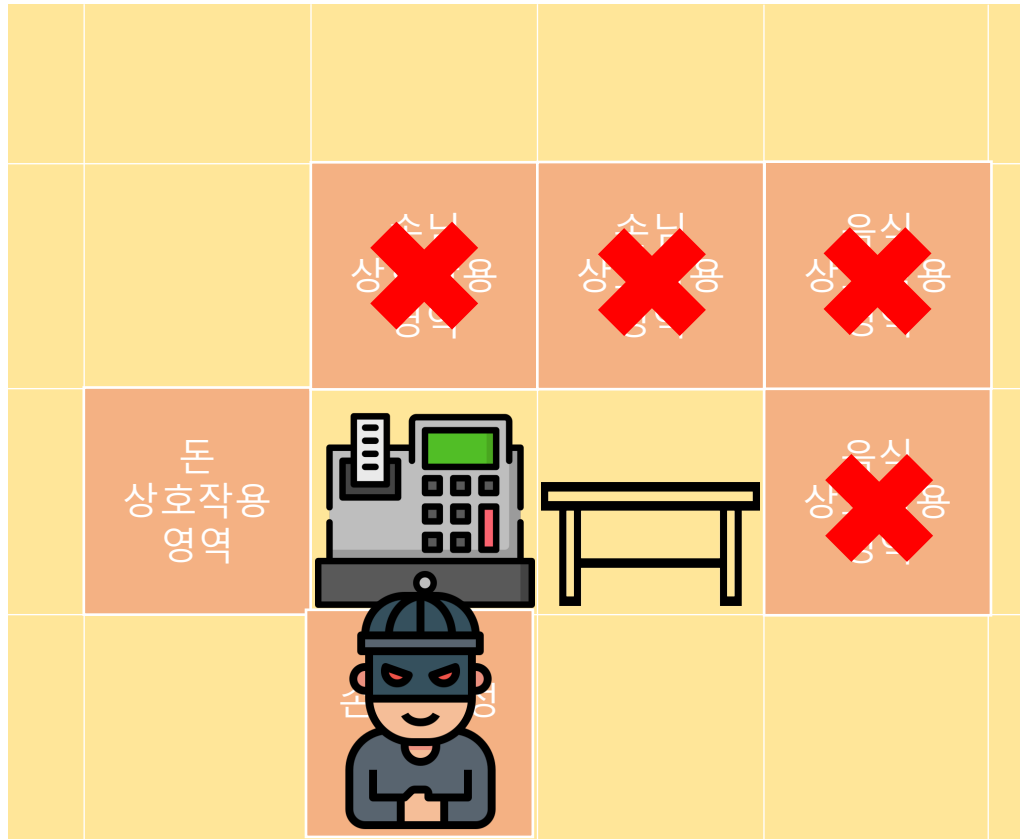
가져올 음식이 없거나 사장이 영역을 나가면, 더 이상 가져오지 않습니다.

2) 손님 상호작용 영역에 사장이 들어와 체크되면, 계산대의 음식을 손님에게 1개씩 판매합니다.

판매할 음식이 없거나 손님이 음식을 다 샀거나 사장이 영역을 나가면, 더 이상 판매하지 않습니다.

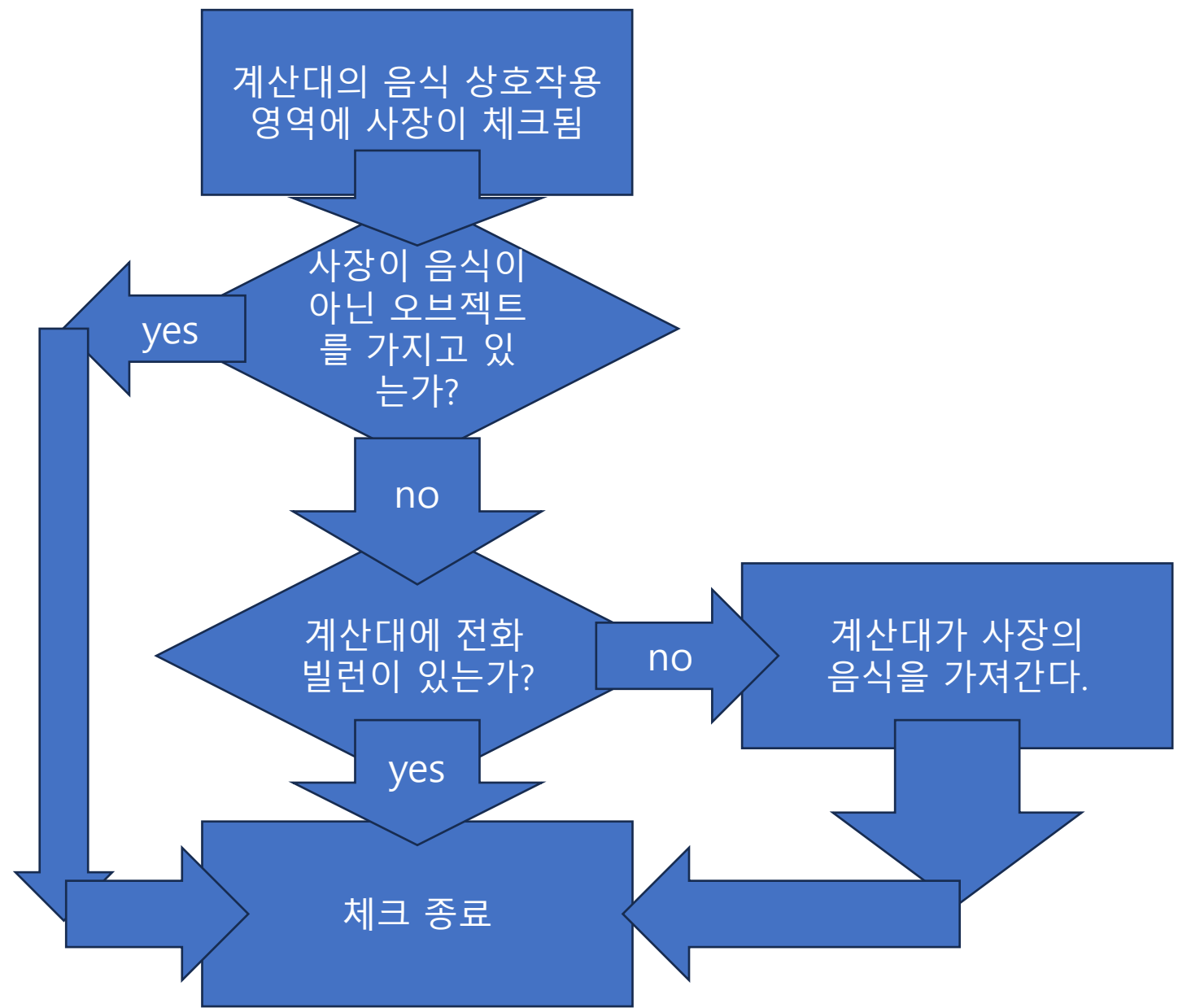
3) 돈 상호작용 영역에 사장이 들어와 체크되면, 판매 수익인 돈을 가져옵니다.

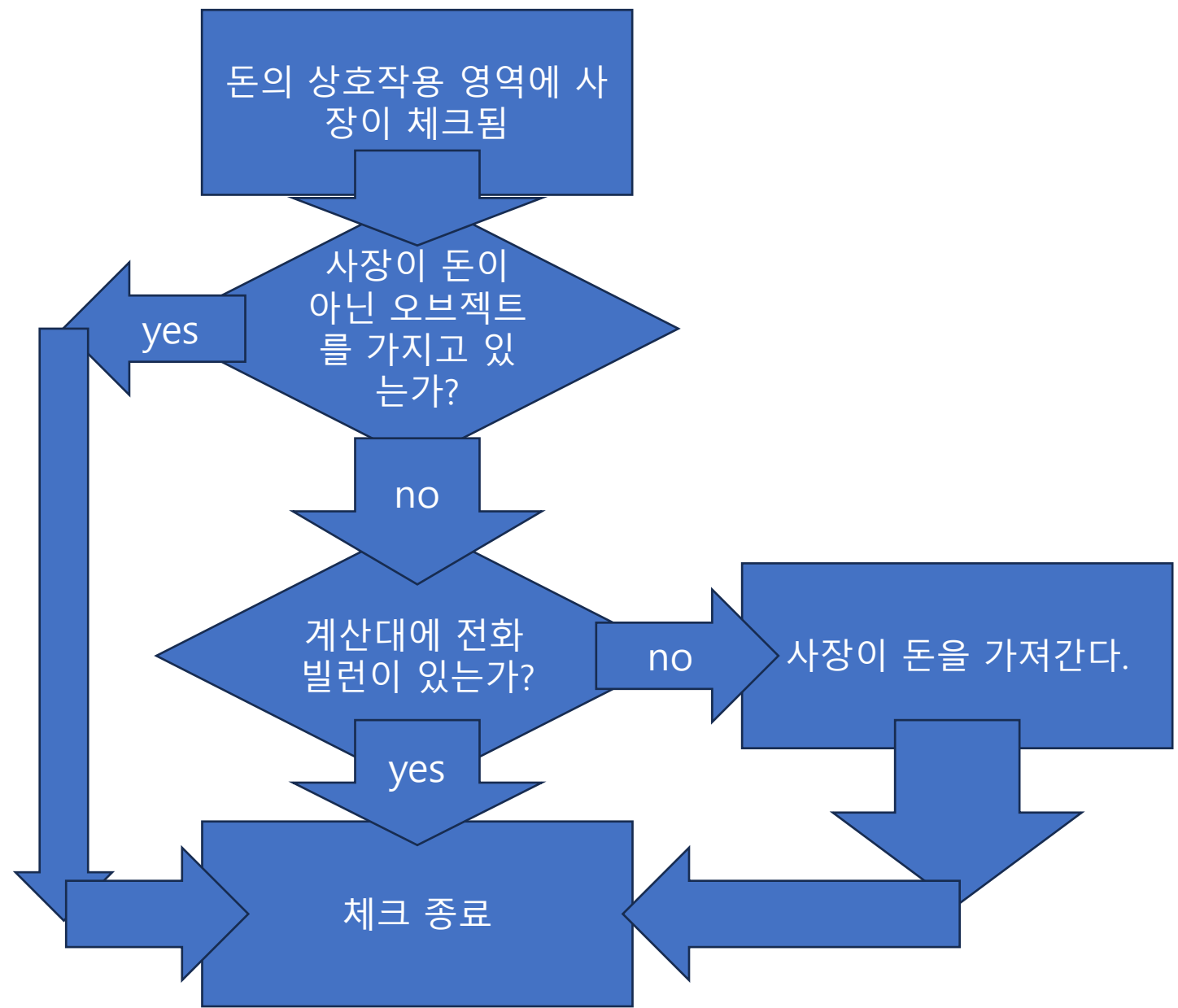
가져올 돈이 없거나 사장이 영역을 나가면, 더 이상 가져가지 않습니다.

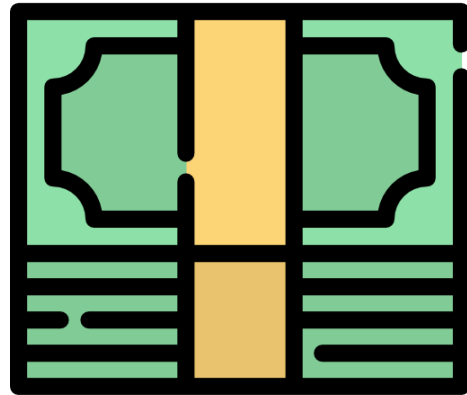


빌런의 점유

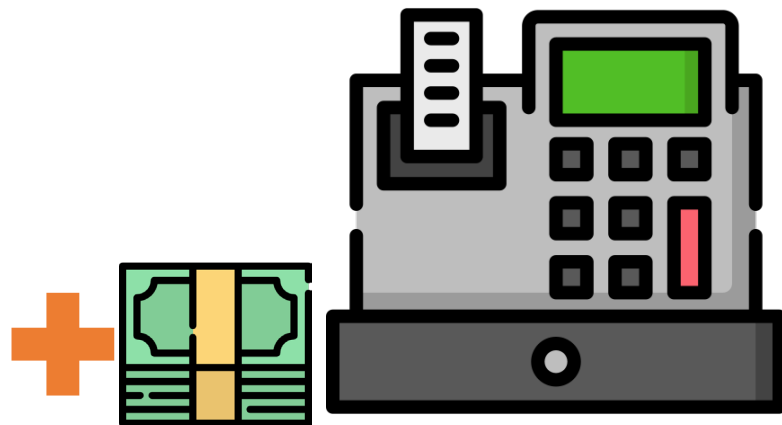
빌런이 계산대의 상호작용 영역에 들어와 체크되면, 계산대는 음식을 가져올 고 손님에게 음식을 판매할 수 없습니다.



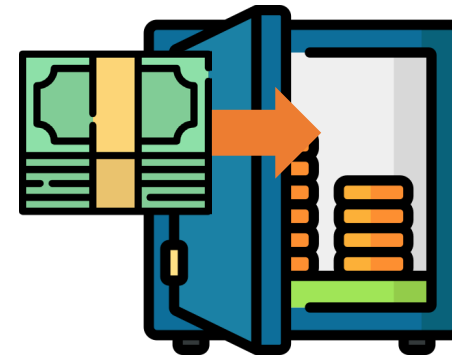




돈 오브젝트(이미지는 예시)
돈 오브젝트는 계산대에서 손님에게 음식을 판매하면 생성되는 오브젝트입니다.
금고로 가져가면 그만큼의 가게 재정으로 바뀝니다.



생성
돈은 손님에게 음식을 판매할 때 마다 그에 비례해서 계산대 옆에 생성됩니다.



삭제
금고가 사장한테 가져온 돈은 삭제되고 그 값만큼 가게 재정이 늘어납니다.

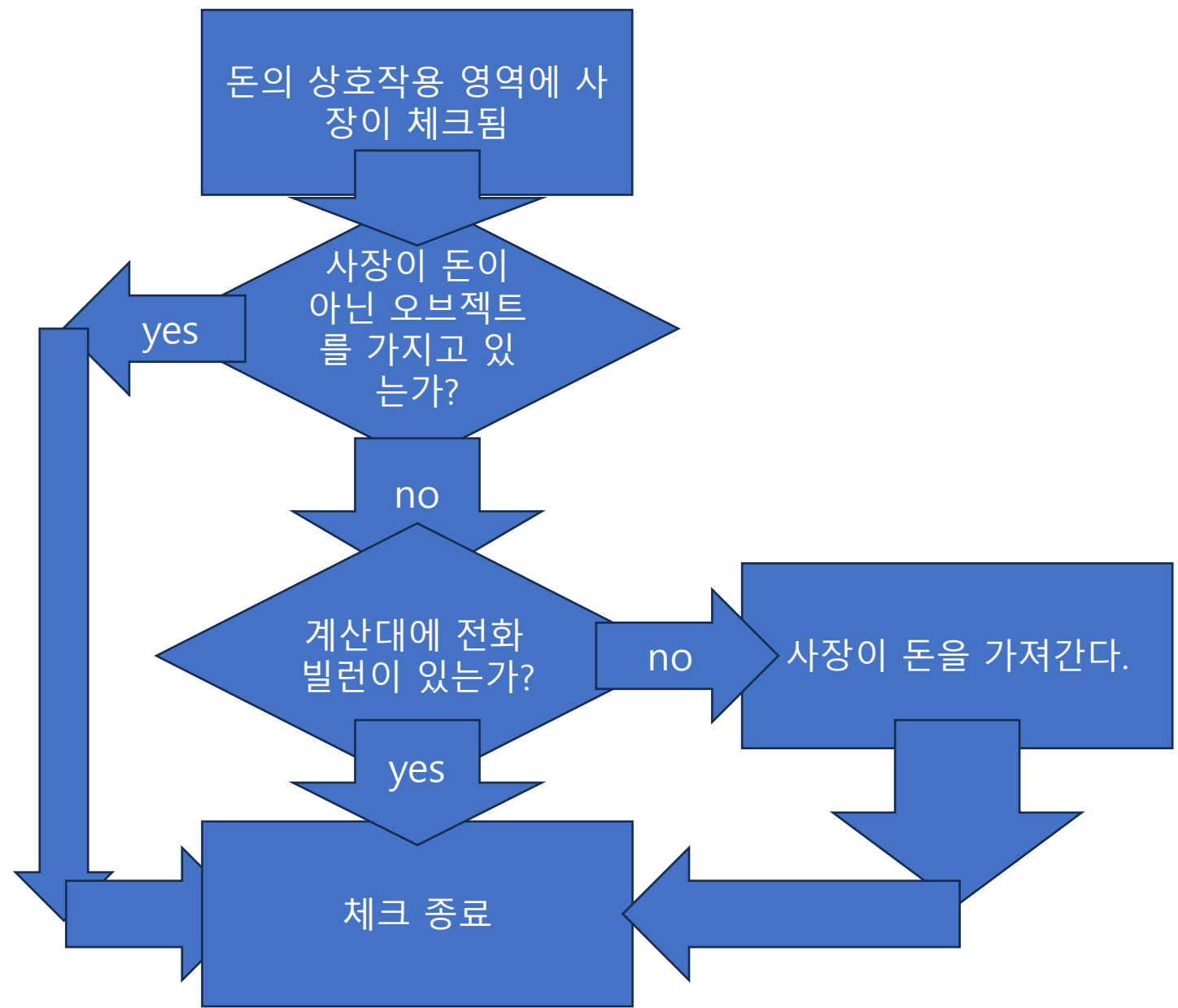


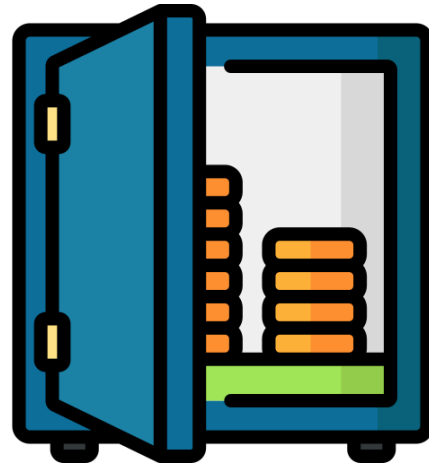
상호작용 영역

계산대 옆에 생성된 돈은 1칸의 상호작용 영역을 갖습니다.

상호작용 영역에 오브젝트를 가지고 있지 않거나 돈을 가진 사장이 들어와 체크되면, 사장이 돈을 가져옵니다.

더 가져올 돈이 없거나 사장이 영역을 나가면, 더 이상 가져오지 않습니다.





금고 오브젝트(이미지는 예시)

금고 오브젝트는 손님에게 음식을 판매해 생긴 돈을 사용할 수 있게 만드는 오브젝트입니다.

사장이 돈을 가져오면 그만큼의 가게 재정으로 바꾸고, 가게 재정을 소모해 각종 도구나 사장을 강화할 수 있습니다.

보다 자세한 데이터는 47번 슬라이드 참조.

강화 목록은 44 ~ 47번 슬라이드 참조.



상호작용 영역

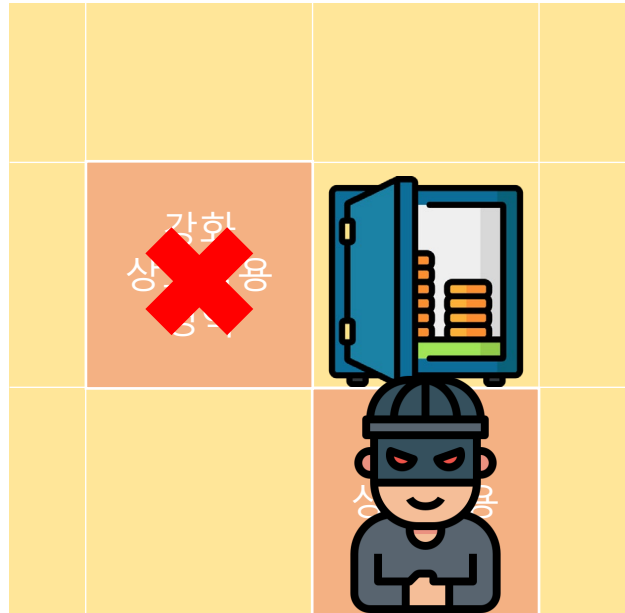
금고 오브젝트는 2가지 상호작용 영역을 갖습니다.

1) 돈 상호작용 영역에 돈을 가진 사장이 체크되면 그만큼의 가게 재정으로 들어오면, 돈을 삭제합니다.

더 이상 돈이 없거나 사장이 영역을 나가면, 더 이상 삭제하지 않습니다.

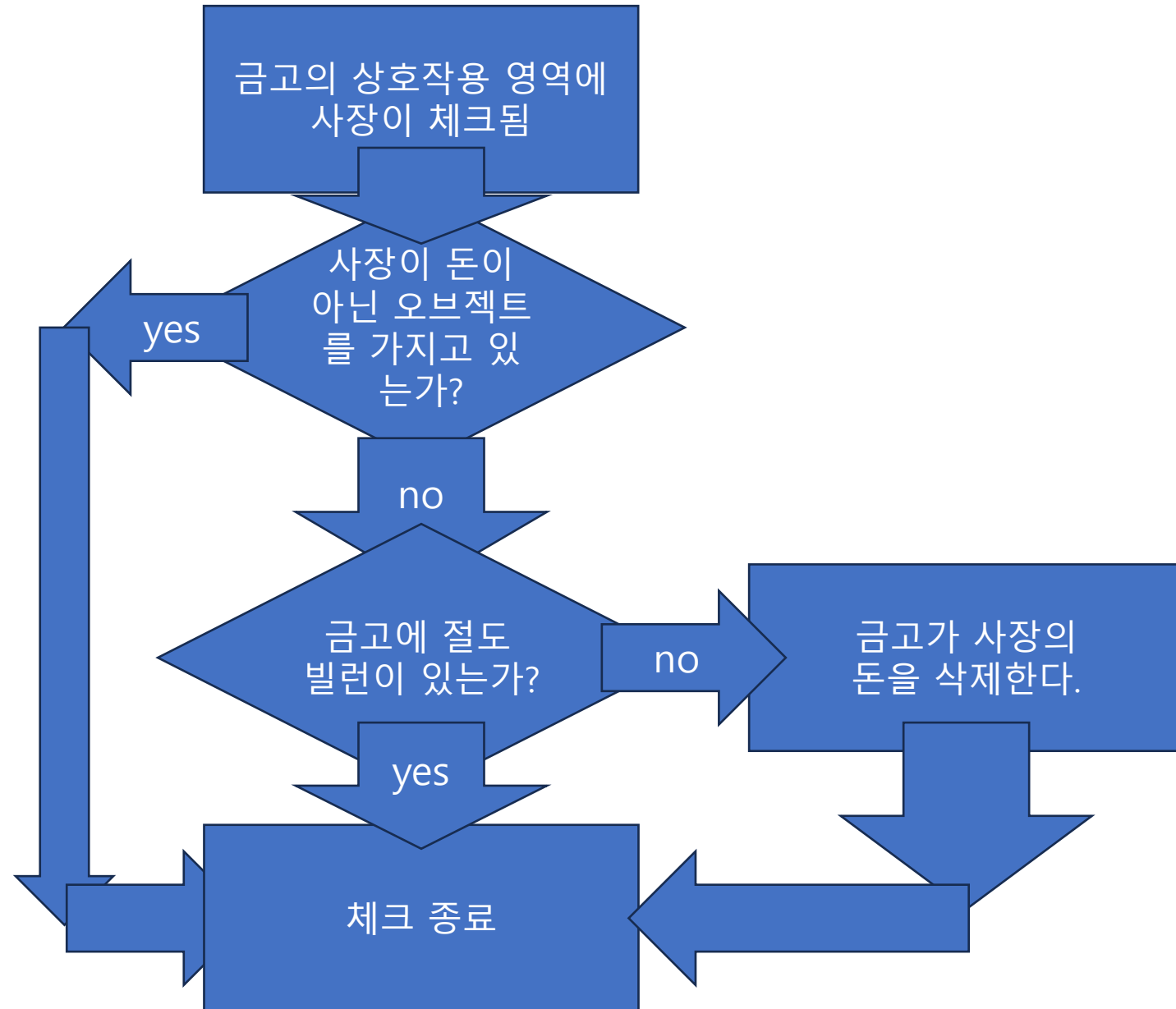
2) 강화 상호작용 영역에 사장이 체크되면 강화 팝업창을 엽니다. 강화 팝업창에서 가게 재정을 소비해 도구나 사장을 강화할 수 있습니다.

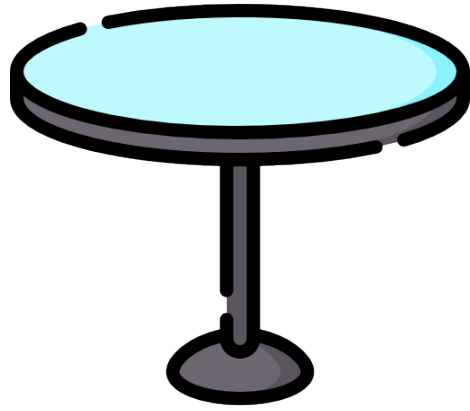
강화 목록은 슬라이드 참조.



빌런 점유 시

빌런이 금고의 상호작용 영역에 들어와
체크되면 금고는 돈을 삭제시켜 가게 재
정을 늘릴 수 없고 강화 상호작용 영역을
이용할 수 없습니다.





테이블 오브젝트(이미지는 예시)
테이블 오브젝트는 손님이 구매한 음식을 가져와 삭제하는 곳입니다.
빈 테이블만 손님이 이용할 수 있고, 손님이 음식을 전부 삭제하면 그만큼 쓰레기를 생성합니다.
보다 자세한 데이터는 47번 슬라이드 참조.



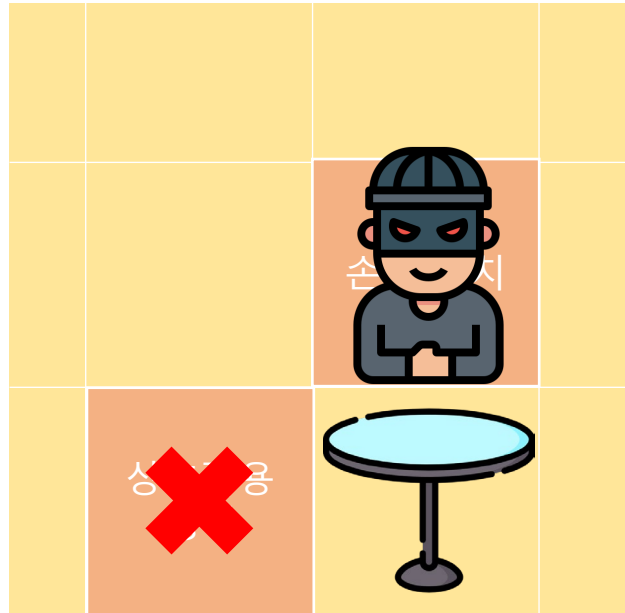
기능
테이블 오브젝트에 앉은 손님은 가진 음식을 일정 간격으로 삭제합니다.
손님이 모든 음식을 삭제하면 그만큼의 쓰레기를 생성합니다.



상호작용 영역

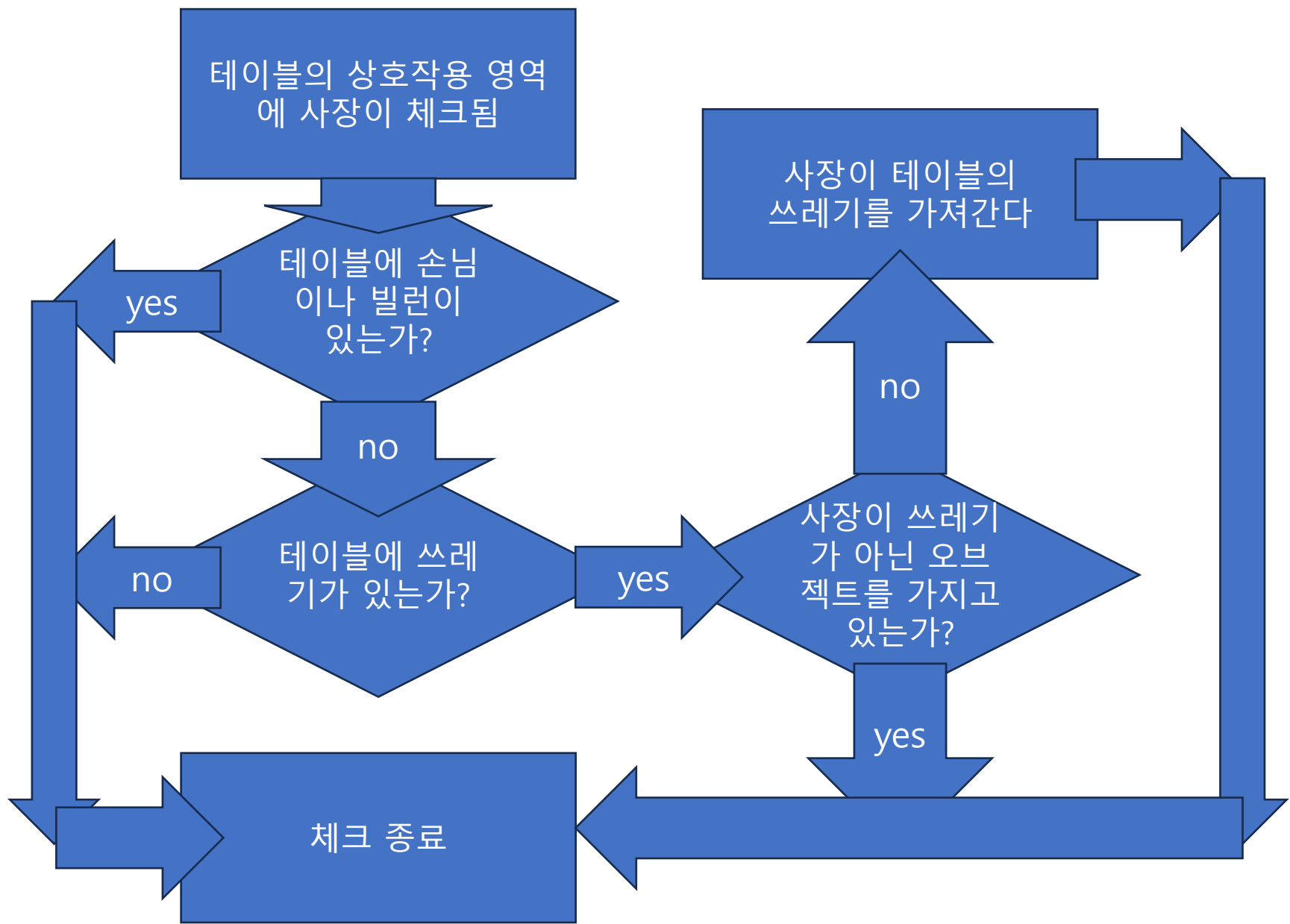
테이블의 상호작용 영역에 사장이 들어와 체크되고 테이블에 쓰레기가 있으면, 쓰레기를 가져갑니다.

테이블에 쓰레기가 없거나 사장이 영역을 나가면, 더 이상 가져가지 않습니다.



빌런 점유 시

빌런이 테이블의 상호작용 영역에 들어와
체크되면, 다른 손님이 테이블을 이용할
수 없고 테이블의 쓰레기를 가져갈 수 없
습니다.

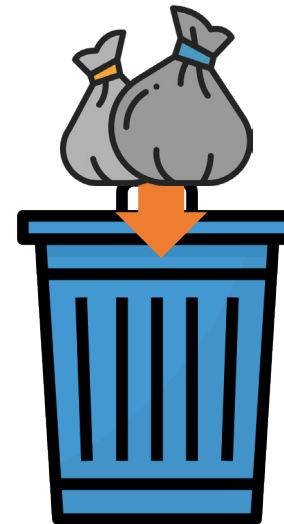




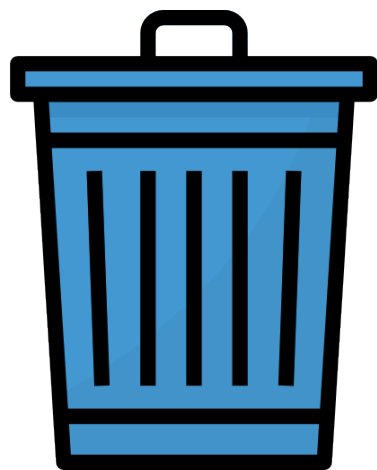
쓰레기 오브젝트(이미지는 예시)
쓰레기 오브젝트는 손님이 식사를 다 하면 테이블에서 생성되는 오브젝트입니다. 손님이 테이블을 이용하는 것을 방해하기 때문에 사장이 쓰레기를 가져와 쓰레기통에 가져 삭제해야 합니다.



생성
쓰레기는 손님이 모든 음식을 삭제하면 테이블에서 생성됩니다.



삭제
사장이 쓰레기를 쓰레기통으로 가져가면 쓰레기가 삭제됩니다.



쓰레기통 오브젝트(이미지는 예시)
쓰레기통 오브젝트는 사장이 가져오는 모든 오브젝트를 삭제합니다.
보다 자세한 데이터는 47번 슬라이드 참조.

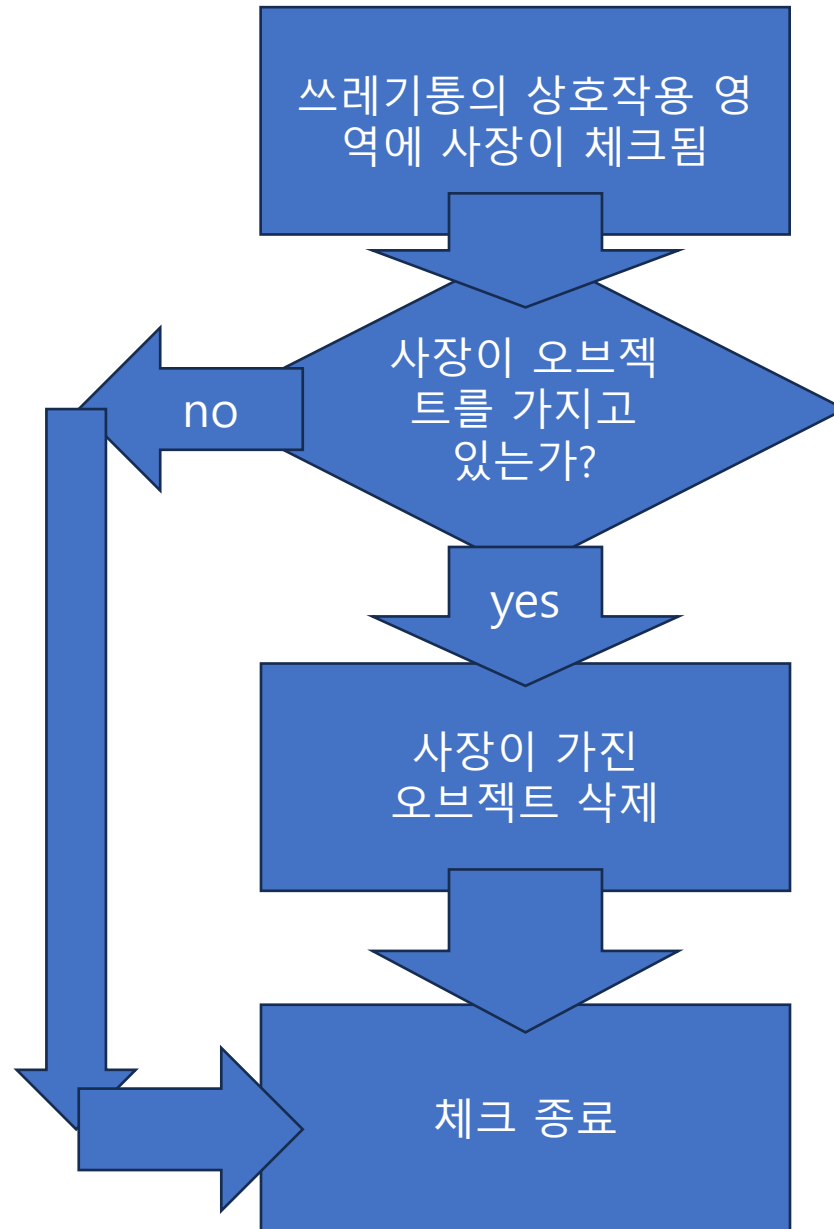
	상호작용 영역	상호작용 영역	상호작용 영역	
	상호작용 영역		상호작용 영역	
	상호작용 영역	상호작용 영역	상호작용 영역	

상호작용 영역

쓰레기통의 상호작용 영역에 사장이 들어와 체크되면, 사장이 가진 오브젝트를 삭제합니다.

더 이상 사장이 가진 오브젝트가 없거나 사장이 영역을 나가면, 더 이상 삭제하지 않습니다.

쓰레기통 체크 순서도





오브젝트 갖기/가져오기

무언가가 오브젝트를 가지고 있다면, 그 오브젝트가 눈에 보이는 이미지로 표현되어야 합니다.

다른 무언가가 오브젝트를 가져간다면, 그 오브젝트로 가지고 있던 오브젝트의 이미지가 옮겨가야 합니다.



가질 수 있는 오브젝트 종류

다른 오브젝트들은 오직 한 종류의 오브젝트만 가질 수 있지만, 사장은 음식, 쓰레기, 돈 3가지 오브젝트를 전부 가질 수 있습니다.

단, 동시에 1종류의 오브젝트만 가질 수 있고, 이미 가진 오브젝트가 있다면 다른 종류의 오브젝트는 가져갈 수 없습니다.



* 화면 우상단에 위치해야 하는 인터페이스입니다.



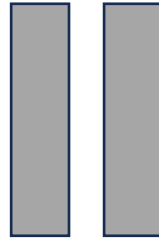
경고 인터페이스(이미지는 예시)
경고 인터페이스는 빌런이 오브젝트를 점
유한 동안 눈에 보이는 인터페이스입니다.
경고 인터페이스는 빌런이 없거나 삭제되
면 눈에 보이지 않습니다.



레벨 인터페이스(이미지는 예시)
레벨 인터페이스는 가게의 강화 수준을 알려주는 인터페이스입니다.
기본 1레벨로 시작하여 가게나 사장을 강화할 때마다 1씩, 13레벨까지 상승합니다.
손님 출현이나 종류, 빌런 출현 등에 참조.
보다 자세한 데이터는 슬라이드 참조.



가게 재정 인터페이스
가게 재정 인터페이스는 가게가 강화에 소비할 수 있는 금액을 알려주는 인터페이스입니다.
금고에서 돈을 삭제할 때마다 그만큼 재정이 오릅니다.
빌런에 의해 감소될 수 있습니다.



일시 정지 인터페이스

일시 정지 인터페이스는 게임을 일시 정지 시키거나 게임을 종료하기 위한 인터페이스입니다.

강화 팝업이 떠 있지 않는 동안, 키보드의 ESC 키를 눌러 작동합니다.



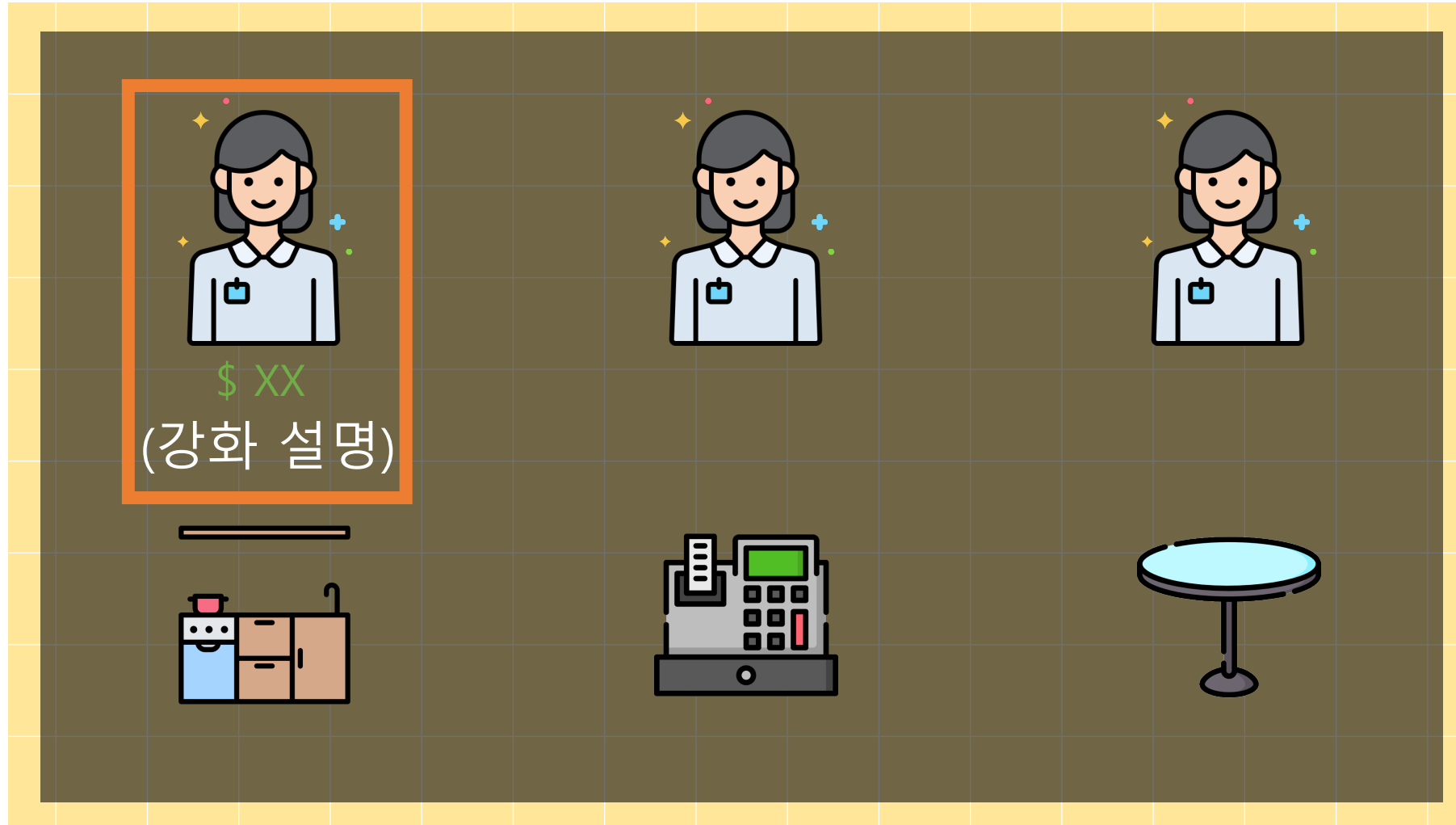
일시 정지 팝업

일시 정지 인터페이스를 작동했을 때 화면 중앙에 나타나는 화면입니다.

키보드의 w/s키를 누르면 커서가 위/아래로 이동합니다. 키보드의 Enter키를 누르면 커서가 위치한 옵션을 작동합니다.

게임 재개를 작동하면 팝업을 없애고 게임의 일시 정지를 해제합니다.

게임 종료를 작동하면 게임을 종료시킵니다.

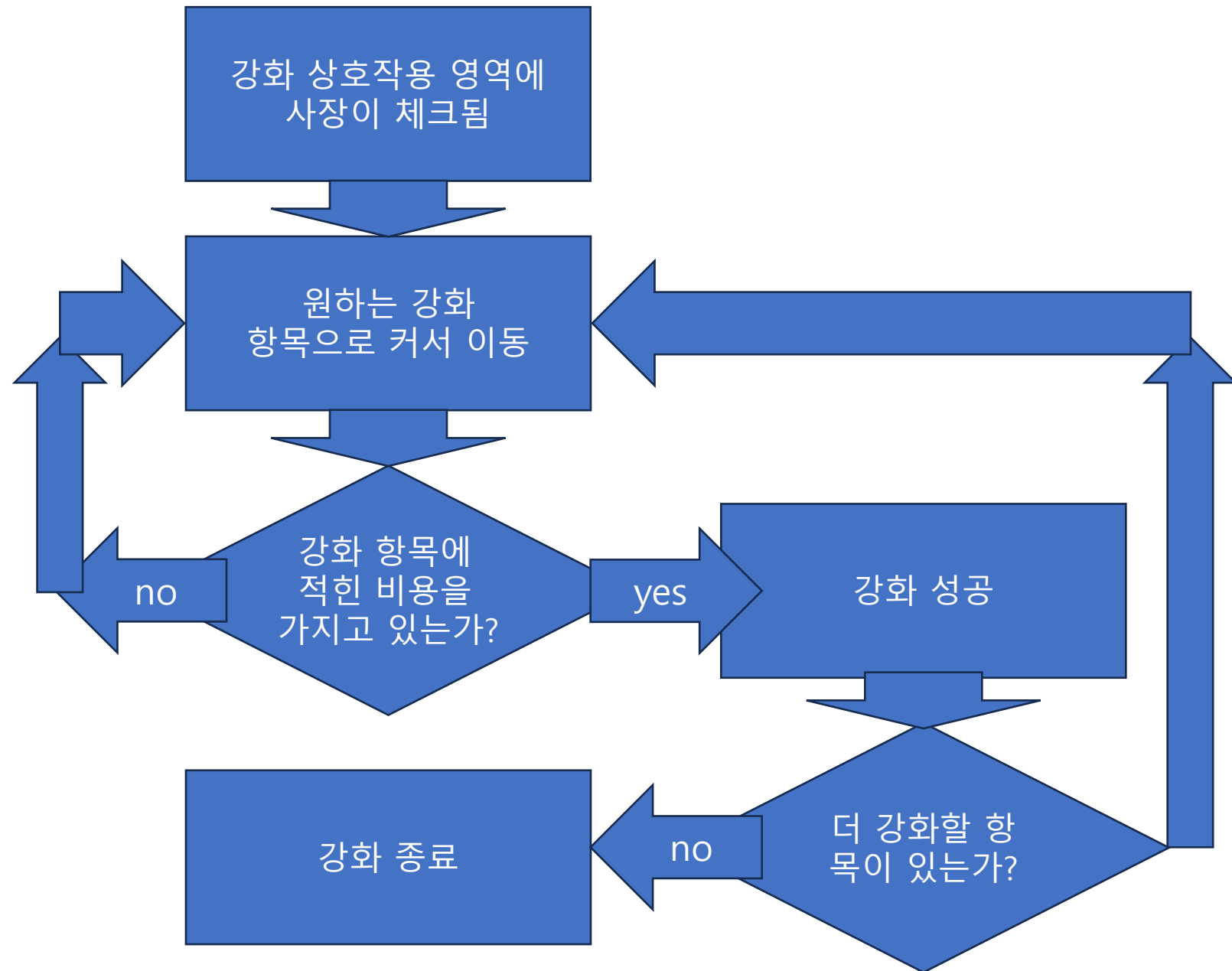


강화 팝업 인터페이스
강화 팝업 인터페이스는 금고의 강화 상호작용 영역에 사장이 올라가면 화면 중앙에 팝업됩니다.


강화 팝업 인터페이스가 출력될 때 게임이 일시 정지됩니다.

키보드 wasd 키를 누르면 커서를 상하좌우로 이동합니다. 키보드 enter를 누르면 비용을 내고 강화합니다.

키보드 esc 키를 누르면 게임의 일시 정지가 풀리고 강화 팝업이 보이지 않습니다. 보다 자세한 강화 설명은 슬라이드 참조.



데이터 테이블 1 – 사장과 손님 데이터

이름	이미지 (예시)	강화 비용	충돌, 상호작용 범위	이동 여부, 이동 속도	가질 수 있는 오브젝트	상호작용 대 상
사장			1x1칸	이동 조작, 2칸/1초	음식, 돈, 쓰 레기, 4개씩	돈, 조리대, 계산대, 빌런 테이블, 금고 쓰레기통
└ 속도 강화		\$300		->4칸/1초		
└ 적재 강화		\$300			->10개씩	
└ 대응 강화		\$300				
손님	 		1x1칸	조건부 자동 이동, 2칸/1초	(생성 시 수 치 랜덤 결정)	계산대 테이블
└ 손님1 (왼쪽 이미지)					음식 1~3	
└ 손님2 (오른쪽 이미지)					음식 5~10	

데이터 테이블 2 – 빌런, 레벨 별 손님 데이터

빌런 종류	충돌, 상호작용 범위	출현하는 오브젝트	삭제까지 체크 시간	유지 시간	영향	생성 절차
무전취식 전화	1x1, 13번 슬라이드 참조	조리대	3초	없음 (무한정)	상호작용 영역 이용 불가	게임 시작 1분 후 혹은 빌런 삭제 후 30~45초 뒤
		계산대				
취침		테이블				손님이 삭제될 때 20% 확률로 그 자리에 생성
절도		금고	1.5초	30초	+ 30초 후 가게 재정 절반으로 감소	빌런 삭제 후 45~60초 뒤
↳ 대응 강화			-> 1.5초/0.75초			

레벨	1~2	3~5	6~8	9~10	11~12	13
손님1	100%	90%	80%	60%	40%	20%
손님2	0%	10%	20%	40%	60%	80%

이름	이미지 (예시)	비용	충돌, 상호 작용 범위	생성하거나 가지는 오브젝트	삭제하는 오브젝트	각종 값	비고
조리대		\$200	2x1칸, 사장, 빌런 과 체크, 13번 슬라이드 참조	음식	없음	생성 속도: 1개/4초 가질 수 있는 수량: 6개	
↳ 강화						-> 1개/2초, 10개	
계산대		\$500	2x1칸, 사장, 빌런 과 체크, 16번 슬라이드 참조	손님, 음식, 돈	없음	판매 속도: 1개/0.5초 판매 가격: \$10/1개 가질 수 있는 수량: 99개	계산 중인 손 님이 없을 때 1초 후 다음 손님을 손님 생성 영역에 생성
↳ 강화						-> 판매 속 도: 1개/0.1초	-> 손님 상호 작용 영역에서 사장 체크 없 이 계산 가능

데이터 테이블 4 – 금고, 테이블, 쓰레기통 데이터

이름	이미지 (예시)	비용	충돌, 상호 작용 범위	가질 수 있 는 오브젝트	삭제하는 오브젝트	각종 값	비고
금고			1x1칸, 사 장과 빌런 체크, 28번 슬라이드 참조	없음	돈	삭제 속도: \$100/1초	사장이 가진 돈이 \$100보 다 적어도 삭 제
테이블			1x1칸, 손님, 사장, 빌 런과 체크, 32번 슬라이드 참조	쓰레기	음식, 손님	삭제 속도: 2개/1초	음식을 전 부 삭제할 때 손님도 함께 삭제
↳ 강화		\$300				-> 삭제 속도: 4개/1초	
쓰레기통			1x1칸, 사 장 체크, 36번 슬라이드 참조	없음	음식, 돈, 쓰레기	삭제 속도: 100개, \$100, 10개 /1초	

데이터 테이블 5 – 게임 시작 때 값, 배치 데이터

이름	배치 (왼쪽부터 센 칸 수,위쪽부터 센 칸 수), 혹은 값
사장	(6,3)
조리대 1, 2	(5,1)~(6,1), (9,1)~(10,1)
계산대	(2,4)~(3,4)
금고	(1,1)
테이블 1, 2, 3, 4, 5, 6	(6,8), (6,11), (10,8), (10,11), (14,8), (14,11)
쓰레기통	(15,4)
레벨	1
재정	\$0

주의 사항과 체크 리스트

- 캐릭터나 오브젝트의 방향은 정면 고정입니다.
- 손님이 생성되고 삭제되는 조건이 다른 오브젝트의 데이터 테이블에 적혀 있습니다.
- 손님은 생성 - 음식 구매 - 손님도 빌런도 쓰레기도 없는 빈 테이블 탐색까지 한 자리에 멈춰 있어야 합니다.
- 빌런이 출현하거나 삭제될 때, 도구나 캐릭터를 강화될 때 가진 오브젝트의 변동이 있는지 확인해주세요.
- 빌런은 한 번에 한 명만 존재해야 합니다. 빌런의 종류에 따른 외형은 원하셔도 됩니다.
- 캐릭터나 도구가 가진 오브젝트 수량은 따로 그래픽이나 텍스트로 표기하지 않습니다.
- 캐릭터나 도구가 오브젝트를 가지고 있으면 적절한 위치에 그래픽으로 표현해주세요.
- 돈 오브젝트는 상호작용 영역을 표시하기 위해 1칸을 차지하지만 충돌 범위는 없습니다.

목록	체크
1. 손님은 정상적으로 계산대에서 생성되고 테이블에서 삭제되는가?	
2. 빌런이 생성될 때 정상적으로 상호작용 영역의 기능이 변경되는가?	
3. 빌런이 생성될 때 오브젝트가 가진 돈, 음식, 쓰레기 등이 삭제, 변경되는가?	
4. 사장이나 도구가 강화될 때 가진 오브젝트에 변경, 변동이 생기는가?	
5. 강화 팝업이나 일시 정지 팝업이 정상적으로 게임을 일시 정지 시키는가?	
6. 각종 체크 단계들이 예상한 순서대로 작동하는가?	