게임기획서

팀원

20205262 최예찬

20213205 권수아

20215185 오민우

20215254 최기현

**개요**  
한 줄 정리 : 음식 메뉴를 직접 개발하며 식당 운영하기

컨셉 한 문단 정리 : 플레이어는 식당을 운영하고 돈을 벌어서 계속 가게를 잘 꾸려나가는 게임이다. 플레이어는 판매하는 음식의 종류를 다양화 하기 위해 돈을 소모해 레시피 개발을 할 수 있다. 가게를 업그레이드 하는 것 뿐만 아니라 평판 시스템, 특정 손님에게 특정 재료가 담긴 음식 주기, 플레이어와 연관된 주변 인물들과의 사건이 발생 등의 이벤트들을 통해 게임의 진행 방향을 결정할 수 있다.

장르 : 경영 시뮬레이션

**구성요소**  
게임 진행 방식 : 플레이어가 가게 레시피에 따라 음식을 만들 수 있다. 손님의 만족도에 따라 차등 계산되는 돈을 받을 수 있고, 평판도 얻을 수 있다. 돈으로 가게 장비 업그레이드, 레시피 개발, 이벤트 수행 등과 같은 것들을 할 수 있다. 돈은 재료를 주문할 때, 월세, 수리비 등으로 지출하게 되며 월세가 밀려서 파산하거나 혹은 가게의 평판이 -100 이하로 떨어지면 패배하게 된다.

플레이어 목표 : 플레이어는 음식을 손님들에게 팔아 돈을 벌고, 그 돈으로 가게를 계속 운영해나가야한다. 만약 가게의 임대료를 내지 못하게 되면 패배하게 된다. 특정 이벤트 진행 및 수치 달성을 통해 엔딩에 도달할 수 있게 된다 (엔딩 분기는 구상중)

게임의 독특한 요소 : 직접 플레이어가 판매할 레시피를 제작 및 연구할 수 있다는 것. 제작한 레시피에 따라 게임 플레이 경험이 달라지게 된다. 또한 기존 요리 시뮬레이터는 요리라는 개념을 구현하는 데 집중했다면, 기획하고 있는 게임에서는 그 요리를 통해 발생하는 이벤트에도 중점을 두고 있다.

재미 요소 : 게임의 독특한 요소와 이하 동문. 플레이어들은 그 요소들에 따라 최대한 패배하지 않으면서 각종 이벤트들을 보려고 노력하고, 그 안에서 성취나 보상 등에 따라 게임에 흥미를 느끼게 됨을 기대할 수 있음.

극적 요소 – 미정

스토리

세계관

캐릭터 스토리

기술적 요소

사용 엔진 – Unity, Blender, Photon Fusion(멀티를 지원하게 된다면)

사용 기술 – 음식을 레시피에 따라 제작할 때 부모-자식 관계를 설정&해제하면서 음식이 올려지는 것 구현하기.

디자인 요소 – 미정

전체적인 톤 앤 매너 및 컨셉

벤치마킹 요소

참고한 게임 – OverCooked, hamburger simulator, Cooking simulator, Va-11-Hall-A, …