



20GP 1차 발표

2023182023
양현서

목차



01. 게임 컨셉

02. 게임 진행

03. 개발 계획

게임 컨셉



슈의 라면가게 모작

플레이어가 라면 가게의 주인이 되어 손님들에게 라면을 만들어 제공하는 **시뮬레이션 게임**으로 손님이 원하는 라면을 빠르게 만들어 제공하는 것이 게임의 목표이다. 일정 금액 이상을 판매하면 게임에서 승리한다.

게임 컨셉



플레이어가 용돈을 벌기 위해
엄마의 라면가게에서 아르바이트를 하는 컨셉

게임 진행



시작 화면 예시



게임 설명서 예시

게임 진행



게임 화면

게임 방법

게임이 시작되면 손님이 주문을 한다.
ex) 계란은 넣지말고 파만 넣어주세요~ , 파랑 계란 빼주세요 등
손님에 따라 요구사항이 다름.
마우스로 재료를 선택 후 냄비를 클릭
하면 냄비에 재료가 채워지고 끓기
시작한다.

게임 진행

라면의 완성도에 따라 손님은 다른 가격을 지불한다



너무 오래 끓여 냄비가 탄 경우



라면을 완벽하게 잘 끓인 경우

게임 진행

제한 시간 내에 최종적으로 많은 금액을 버는 것이 목표

넌 설거지나 해라



목표금액을 못채운 경우 엔딩

엄마보다 잘하네!



목표금액에 도달한 경우 엔딩

개발 계획

1주차	리소스 수집 및 로비구현
2주차	주방 구현, 재료 오브젝트 구현
3주차	랜덤으로 손님 주문 만들기, 라면 만들기 구현
4주차	라면 만들기 구현 보충, 타이머 구현
5주차	점수 계산 구현
6주차	게임 엔딩 화면 구현
7주차	사운드 추가
8주차	오류 점검, 부족한 부분 추가

THANK
YOU