

완벽한 질문입니다! 식당 서바이벌 게임을 구체적으로 설계해드리겠습니다.  
뱀파이어 서바이벌의 핵심 메커니즘을 유지하면서 요리 테마로 완전히 재해석한  
버전입니다.

---

## "Chef's Last Stand" – 식당 서바이벌 게임 상세 설계

### 핵심 컨셉

**상황:** 당신은 24 시간 패스트푸드점의 심야 근무 셰프입니다. 갑자기 성난 고객들이 끊임없이 몰려오고, 주문을 처리하지 못하면 가게(와 당신의 정신)가 무너집니다. 유일한 생존 방법? 요리 도구로 고객들을 만족시키며 동시에 자기 방어를 하는 것!

---

### 코어 게임플레이

#### 기본 메커니즘

##### 자동 공격 (요리)

- 플레이어는 WASD로 주방 내부를 이동만 함
- 장착한 "요리 도구/음식"이 자동으로 가장 가까운 고객을 타격
- 타격 = 음식을 던지거나 고객을 만족시킴
- 고객이 사라지면 팀(경험치)을 드롭

##### 적 = 고객들

- 계속해서 가게 입구에서 스폰
- 플레이어에게 다가옴 (주문하러 온 것)
- 충돌 시 데미지 = "컴플레인" (스트레스 게이지 감소)
- 처치 = 음식으로 만족시켜서 보냄

#### 생존 목표

- 15 분 또는 30 분 영업 시간 동안 생존
- 스트레스 게이지가 0이 되면 게임 오버 ("정신적 붕괴")
- 타이머 종료 시 매니저 등장 → 처치하면 승리



## 무기 시스템 (요리 도구/음식)

### 기본 무기 6 종 (각기 다른 학파처럼)

#### 1. 햄버거 스테이션 (근거리 폭발)

- 기본: 전방으로 햄버거 투척, 작은 범위 폭발
- 레벨업: 투척 속도 증가, 크기 증가
- 진화 조건: 햄버거 Lv.7 + "치즈 슬라이스" 패시브
- 진화형: 메가 버거 폭격 – 3 초마다 거대 햄버거가 화면에 낙하, 광역 기절

#### 2. 피자 커터 (회전 공격)

- 기본: 플레이어 주변을 회전하는 피자 커터 1 개
- 레벨업: 커터 개수 증가 (최대 8 개)
- 진화 조건: 피자 커터 Lv.7 + "이탈리안 시즈닝" 패시브
- 진화형: 피자 블레이드 스톰 – 초고속 회전하는 12 개 피자 조각

#### 3. 커피 스플래시 (관통 투사체)

- 기본: 뜨거운 커피를 직선으로 발사, 적 관통
- 레벨업: 관통 수 증가, 둔화 효과 추가
- 진화 조건: 커피 Lv.7 + "에스프레소 샷" 패시브
- 진화형: 커피 쓰나미 – 화면을 가로지르는 거대한 커피 파도

#### 4. 프라이팬 스매시 (근접 광역)

- 기본: 주기적으로 주변 적을 프라이팬으로 타격
- 레벨업: 공격 속도, 범위, 기절 시간 증가
- 진화 조건: 프라이팬 Lv.7 + "논스틱 코팅" 패시브
- 진화형: 더블 팬 퓨리 – 양손에 프라이팬, 연속 타격

#### 5. 스파게티 레이저 (지속 광선)

- 기본: 가장 가까운 적에게 스파게티 면발 발사
- 레벨업: 타겟 수 증가 (체인 공격)
- 진화 조건: 스파게티 Lv.7 + "마늘 파우더" 패시브
- 진화형: 파스타 헬스톰 – 8 명의 적에게 동시 연결, 빨아들임

#### 6. 아이스크림 지뢰 (설치형 함정)

- 기본: 바닥에 아이스크림 웅덩이 생성, 밟은 적 둔화

- 레벨업: 설치 개수, 지속 시간 증가
  - 진화 조건: 아이스크림 Lv.7 + "시럽 토픽" 패시브
  - 진화형: 프로즌 제국 - 화면 가득 얼음 영역, 적 동결
- 



## 플레이 가능 캐릭터 (8 명)

### 1. 샘 (Sam) – 초보 셰프

- 시작 도구: 햄버거
- 특성: 균형 잡힌 스탯
- 패시브: +10% 팁(경험치) 획득
- 언락: 기본

### 2. 마리아 (Maria) – 피자 장인

- 시작 도구: 피자 커터
- 특성: +20% 회전 속도, -10% 이동 속도
- 패시브: 회전 무기 데미지 +15%
- 언락: 피자 커터로 500 킬

### 3. 진 (Jin) – 바리스타

- 시작 도구: 커피 스플래시
- 특성: +15% 이동 속도, 적 -10% 이동 속도
- 패시브: 투사체 관통 +1
- 언락: 15 분 생존

### 4. 고든 (Gordon) – 화난 셰프

- 시작 도구: 프라이팬 스매시
- 특성: +30% 데미지, -20% 쿨다운
- 패시브: 근접 공격 치명타 확률 +10%
- 언락: 1,000 골드 모으기

### 5. 루이자 (Louisa) – 파스타 마에스트라

- 시작 도구: 스파게티 레이저
- 특성: 동시 타겟 +2
- 패시브: 체인 공격 범위 +20%
- 언락: 5 가지 진화 달성

## 6. 찰리 (Charlie) – 아이스크림 맨

- 시작 도구: 아이스크림 지뢰
- 특성: 설치물 지속시간 +50%
- 패시브: 적 둔화 효과 +25%
- 언락: 10,000 적 처치

## 7. 라멘 렉스 (Ramen Rex)

- 시작 도구: 라멘 후룩 (소용돌이)
- 특성: 회전하는 국물 소용돌이
- 패시브: 물 기반 공격 +30%
- 언락: 숨겨진 레시피 5 개 발견

## 8. 더 매니저 (The Manager)

- 시작 도구: 클립보드 투척
- 특성: 모든 음식 +10%, 시작 아이템 1 개
- 패시브: 모든 업그레이드 비용 -20%
- 언락: 모든 캐릭터로 1 회 승리



## 패시브 아이템 시스템

### 능력치 강화 타입

- 소금 & 후추: 모든 데미지 +10%
- 스피드 오븐: 공격 속도 +8%
- 대형 플레이트: 음식 크기 +15%
- 트레이 업그레이드: 동시 장착 음식 +1
- 팁 자석: 경험치 수집 범위 +50%

### 특수 효과 타입

- 에너지 드링크: 초당 스트레스 +1 회복
- 행운의 냅킨: 치명타 확률 +5%
- 할인 쿠폰: 레벨업 시 리를 가능
- 주방 신발: 이동 속도 +12%
- 방화복: 화재 기반 공격 피해 무효

### 진화 촉매 아이템

각 기본 무기마다 대응하는 특별 재료:

- 햄버거 + 치즈 슬라이스 = 메가 버거 폭격
- 피자 + 이탈리안 시즈닝 = 피자 블레이드 스톰
- 커피 + 에스프레소 샷 = 커피 쓰나미
- 프라이팬 + 논스틱 코팅 = 더블 팬 퓨리
- 스파게티 + 마늘 파우더 = 파스타 헬스톰
- 아이스크림 + 시럽 토킹 = 프로즌 제국

## 昱 적 시스템 (고객 유형)

### 기본 고객 타입

#### 1. 보통 고객 (Normal Customer)

- 체력: 10
- 속도: 중간
- 패턴: 직선으로 접근
- 드롭: 작은 팁 (1 XP)

#### 2. 성급한 고객 (Impatient Customer)

- 체력: 5
- 속도: 빠름
- 특징: 빨간 얼굴, 화난 표정
- 드롭: 2 XP

#### 3. 뚱뚱한 고객 (Big Eater)

- 체력: 50
- 속도: 느림
- 특징: 큰 몸집, 많은 음식 필요
- 드롭: 10 XP + 코인

#### 4. 배달 기사 (Delivery Driver)

- 체력: 15
- 속도: 빠름
- 특징: 헬멧 착용, 지그재그 이동
- 드롭: 5 XP

#### 5. 식품 평론가 (Food Critic)

- 체력: 30
- 속도: 느림
- 특징: 노트북 들고 있음, 원거리 "악성 리뷰" 투사체 발사
- 드롭: 희귀 재료

## 엘리트 고객 (10 분 이후)

### VIP 고객들

- 금색 후광
- 체력 3 배
- 처치 시 보물 상자 또는 즉시 레벨업

## 보스 (30 분 타이머)

### 최종 보스: 화난 매니저 (Angry Manager)

- 거대한 크기
- 패턴:
  - 성과 평가: 화면 전체 서류 폭격
  - 초과 근무 명령: 플레이어 이동 속도 50% 감소
  - 해고 통지서: 거대 서류 투척
- 체력: 10,000
- 처치 시 승리



## 스테이지 (주방 환경)

### 1. 패스트푸드점 (기본)

- 작은 공간, 좁은 통로
- 특징: 프라이어가 주기적으로 불꽃 방출
- 적: 햄버거 주문 고객 위주

### 2. 피자 가게

- 중간 크기, 원형 테이블 장애물
- 특징: 회전하는 피자 오븐 (닳으면 회전 무기 강화)
- 적: 단체 고객 많음

### 3. 고급 레스토랑

- 넓은 공간, 우아한 테이블 배치

- 특징: 샹들리에가 가끔 떨어짐 (광역 데미지)
- 적: 까다로운 VIP 고객

## 4. 라멘집

- 좁고 긴 바 형태
- 특징: 김이 시야 방해, 주기적으로 사라짐
- 적: 빠른 회전율 고객 (속도 증가)

## 5. 푸드 코트 (최종)

- 매우 넓은 개방 공간
- 특징: 여러 부스에서 동시 스폰
- 적: 모든 타입 혼합 + 보스



## 진행 시스템

### 런 내 진행

#### 경험치 (팁)

- 고객 만족 시 동전 모양 팁 드롭
- 수집 시 경험치 게이지 상승
- 레벨업마다 3 가지 선택지:
  - 새로운 요리 도구
  - 기존 도구 업그레이드
  - 패시브 아이템

#### 골드 (수익)

- 고객 처치 시 10% 확률로 지폐 드롭
- 런 종료 후 영구 보존
- 메타 업그레이드에 사용

#### 주문서 (보물 상자)

- 1~2 분마다 "급한 주문" 등장 (빛나는 종이)
- 수집 시:
  - 즉시 레벨업
  - 또는 희귀 재료
  - 진화 트리거

## 메타 진행 (식당 업그레이드)

### 주방 개조 (영구 업그레이드)

- 강화 냉장고: 최대 스트레스 +20
- 고급 칼 세트: 기본 데미지 +10%
- 환풍기: 이동 속도 +5%
- 자동 식기세척기: 경험치 획득 +15%
- 금고 업그레이드: 골드 획득 +25%

### 언락 시스템

- 새로운 요리 도구 15 개
- 숨겨진 캐릭터 8 명
- 특별 레시피 (진화 조합)
- 도전 과제 50 개



## 비주얼 스타일

### 아트 방향

#### 픽셀 아트 (귀여운 스타일)

- 16x16 또는 32x32 캐릭터
- 밝고 채도 높은 색상
- 음식이 "맛있어 보이게" 디자인
- 고객들은 단순화된 스틱맨 스타일

### 이펙트

- 햄버거 폭발: 재료가 사방으로 튀김
- 커피 스플래시: 갈색 파도 + 김 파티클
- 피자 커터: 회전 잔상 효과
- 레벨업: 별 + 접시 깨지는 소리

### UI 테마

- 메뉴판 스타일 UI
- 스트레스 게이지 = 커피잔 (비울수록 위험)
- 경험치 바 = 주문 진행 바
- 골드 = 지폐 아이콘

## 🎵 사운드 디자인

### 배경음악

- 0-10 분: 경쾌한 재즈 (식당 분위기)
- 10-20 분: 템포 빨라짐 (러시 아워)
- 20-30 분: 긴박한 록 (광기의 영업)
- 보스전: 드라마틱한 오케스트라

### 효과음

- 음식 타격: "찰랑", "쿵" (만족스러운 타격감)
- 고객 만족: "띠링~" (계산대 소리)
- 레벨업: "땅땅땅" (주문 벨)
- 진화: 극적인 "치지직" (요리 완성)
- 고객 불만: "에잇!", "화났어요!"

## 🎯 독특한 게임플레이 메커니즘

### 1. 스트레스 게이지 시스템

- HP 대신 "정신력" 개념
- 고객과 충돌 시 스트레스 증가
- 특정 음식(커피, 에너지 드링크)로 회복
- 스트레스 높을수록 화면 흔들림 증가 (몰입감)

### 2. 콤보 시스템

- 연속으로 고객 만족 시 "콤보 체인"
- 콤보마다 팁 배율 증가 ( $x1.5$ ,  $x2$ ,  $x3$ )
- 10 초 내 다음 처치 못하면 초기화
- 화면에 "COMBO x15!" 표시

### 3. 특별 주문 이벤트

- 런 중 무작위로 "VIP 주문" 등장
- 제한 시간 내 특정 요리 조합 완성
- 성공 시: 즉시 레벨업 + 희귀 아이템
- 실패 시: 스트레스 대폭 증가

## 4. 주방 위험 요소

- 바닥에 기름을 끓는다 (미끄러짐)
  - 타이머로 작동하는 오븐 (화상 데미지)
  - 싱크대 물 넘침 (이동 속도 감소)
  - → 위험 요소를 역이용하여 적 처치 가능!
- 



## 수익화 전략

기본 모델: 무료 플레이 + 광고

선택적 광고

- 런 시작 전 광고 시청 → "해피 아워" 버프
  - 골드 2 배
  - 경험치 1.5 배
  - 시작 아이템 1 개
- 광고 없이도 게임 완전 플레이 가능

대안: 프리미엄 버전 (\$4.99)

- 광고 완전 제거
- 특별 셔프 3 명 추가
- "스킨 팩" 1 개 포함

DLC (향후)

- 국제 요리 팩: 아시안, 멕시칸, 인도 요리 추가
  - 디저트 팩: 케이크, 도넛 전문 캐릭터
  - 명절 특별: 할로윈, 크리스마스 테마
- 



## 마케팅 & 바이럴 전략

임 친화적 요소

1. "Minimum Wage, Maximum Violence"
  - 메인 캐치프레이즈
  - 직장인 공감 100%
2. 재밌는 고객 대사

- "매니저 불러와!"
- "별점 1 개 줄거야!"
- "이게 햄버거야, 빵이야?"

### 3. SNS 공유 기능

- 런 종료 후 "오늘의 레시피" 자동 생성
- 이미지 형태로 트위터/인스타 공유
- "#ChefsLastStand" 해시태그

## 컨텐츠 크리에이터 타겟

- 짧은 런 (15–30 분) = 유튜브 쇼츠/틱톡 최적
  - 웃긴 순간 많음 (고객 날아감, 음식 폭발)
  - "챌린지" 모드 (프라이팬만 사용, 커피 없이 등)
- 

## 🚀 개발 우선순위

### MVP (최소 기능 제품) – 6 주

- 1 개 캐릭터 (샘)
- 3 개 기본 무기 (햄버거, 피자, 커피)
- 5 종 적 타입
- 1 개 스테이지 (패스트푸드점)
- 기본 레벨업 시스템
- 15 분 생존 모드

### 정식 출시 – 4 개월

- 8 명 캐릭터
  - 15 개 무기 + 10 개 진화
  - 20 개 패시브 아이템
  - 5 개 스테이지
  - 30 분 생존 + 보스전
  - 메타 진행 시스템
  - 도전 과제 50 개
- 

## ⭐️ 왜 이 게임이 성공할까?

### ✓ Brotato 공식 활용

- 유머: 셰프 vs 고객이라는 황당한 설정
- 임: 직장인의 고통을 게임화
- 접근성: 누구나 식당 경험 있음
- 저가: \$5 이하면 충분

## 웹에 완벽

- 가벼운 2D 픽셀 그래픽
- 빠른 로딩 (3 초 이내)
- 모바일 브라우저 지원
- 오프라인 플레이 가능

## 바이럴 잠재력

- 음식 = 소셜미디어 1 등 콘텐츠
- 웃긴 순간 많음
- 공감 가능한 테마 (직장 생활)
- 솟폼 콘텐츠 제작 용이

## 확장성

- 무한한 요리/식당 타입
- 계절 이벤트 (발렌타인 초콜릿, 크리스마스 칠면조)
- 지역화 쉬움 (한국 = 치킨, 떡볶이 / 일본 = 라멘, 초밥)

---

**결론:** 이 게임은 Brotato 의 1,000 만 장 판매 공식을 그대로 따르면서, 음식이라는 보편적 소재로 더 넓은 시장을 공략할 수 있습니다. 판타지 포화를 완전히 우회하면서도, 임과 유머로 자연스러운 바이럴이 가능한 설계입니다! 🍔✨