

# Chef's Last Stand

웹 기반 서바이벌 게임 개발 기획서

버전 1.0  
2025 년 1 월

기밀 문서 - 내부 배포용



# 1. 문서 개요

## 1.1 프로젝트 개요

본 문서는 웹 기반 서바이벌 게임 'Chef's Last Stand'의 개발 기획서입니다. 뱀파이어 서바이버 장르의 검증된 메커니즘을 기반으로, 식당/요리 테마를 적용하여 차별화된 게임 경험을 제공합니다.

## 1.2 핵심 목표

- 장르 포화 시장에서 독특한 테마로 차별화
- 웹 플랫폼에 최적화된 가벼운 게임 설계
- 바이럴 마케팅을 통한 자연스러운 성장
- 4-6 개월 내 출시 가능한 현실적 개발 범위

## 1.3 시장 분석

서바이버즈 라이크 장르는 뱀파이어 서바이버의 600 만 장 판매, Brotato 의 1,000 만 장 판매로 입증된 대중적 장르입니다. 그러나 대부분의 게임이 판타지 테마에 집중되어 있어, 요리/식당 테마는 블루오션 기회를 제공합니다.

게임	판매량	테마
Vampire Survivors	600 만 장	고딕 판타지
Brotato	1,000 만 장	유머 (감자 vs 외계인)
Deep Rock Galactic: Survivor	100 만 장 (1 개월)	SF (우주 광부)
Chef's Last Stand	목표	식당/요리 (차별화)

## 2. 게임 컨셉

### 2.1 게임 제목

**Chef's Last Stand** (셰프의 최후 저항)

### 2.2 장르

서바이버즈 라이크 / 불릿 헤븐 / 자동 슈터 로그라이트

### 2.3 플랫폼

웹 브라우저 (데스크톱 및 모바일)

### 2.4 게임 설명

당신은 24 시간 패스트푸드점의 심야 근무 셰프입니다. 갑자기 성난 고객들이 끊임없이 몰려오고, 주문을 처리하지 못하면 가게와 당신의 정신이 무너집니다. 유일한 생존 방법은 요리 도구로 고객들을 만족시키며 동시에 자기 방어를 하는 것입니다!

### 2.5 핵심 캐치프레이즈

*"Minimum Wage, Maximum Violence"*

### 2.6 차별화 포인트

- 판타지 테마 포화 시장을 우회한 요리/식당 테마
- 보편적 공감: 모든 사람이 식당과 직장 경험 보유
- 유머 요소: 황당한 상황 설정 (셰프 vs 고객)
- 바이럴 친화적: 음식은 소셜 미디어 최고 인기 콘텐츠
- 밈 잠재력: 직장인의 고통을 게임화

### 3. 핵심 게임플레이

#### 3.1 기본 메커니즘

##### 조작 방식

- 플레이어는 WASD 또는 방향키로 이동만 제어
- 모바일: 터치 드래그 또는 가상 조이스틱
- 장착한 요리 도구/음식이 자동으로 가장 가까운 고객 타격

##### 적 시스템

- 적 = 성난 고객들 (계속 가게 입구에서 스폰)
- 고객이 플레이어와 충돌 시 스트레스 게이지 감소
- 음식으로 만족시켜 처치 시 팀(경험치) 드롭

##### 생존 목표

- 15 분 또는 30 분 영업 시간 생존
- 스트레스 게이지 0 시 게임 오버
- 타이머 종료 시 매니저 보스 등장

#### 3.2 게임 루프

단계	내용
1. 시작 (0-2 분)	캐릭터 선택 → 시작 요리 도구 장착 → 스테이지 입장
2. 초반 (2-8 분)	고객 처치 → 팀 수집 → 레벨업 → 도구/패시브 선택
3. 중반 (8-18 분)	진화 조건 달성 → 시너지 극대화 → 빌드 완성
4. 후반 (18-28 분)	압도적 파워 → 화면 가득 이펙트 → 수천 처치
5. 종료 (30 분)	최종 보스 매니저 등장 → 처치 시 승리 또는 사망

## 4. 무기 시스템 (요리 도구)

### 4.1 기본 무기 6 종

#### 1. 햄버거 스테이션 (근거리 폭발)

- 기본: 전방으로 햄버거 투척, 작은 범위 폭발
- 진화 조건: 햄버거 Lv.7 + 치즈 슬라이스 패시브
- 진화형: 메가 버거 폭격 (3 초마다 거대 햄버거 낙하)

#### 2. 피자 커터 (회전 공격)

- 기본: 플레이어 주변 회전하는 피자 커터
- 진화 조건: 피자 커터 Lv.7 + 이탈리아인 시즈닝
- 진화형: 피자 블레이드 스톰 (12 개 초고속 회전)

#### 3. 커피 스플래시 (관통 투사체)

- 기본: 뜨거운 커피 직선 발사, 적 관통
- 진화 조건: 커피 Lv.7 + 에스프레소 샷
- 진화형: 커피 쓰나미 (화면 가로지르는 거대 파도)

#### 4. 프라이팬 스매시 (근접 광역)

- 기본: 주기적으로 주변 적 프라이팬 타격
- 진화 조건: 프라이팬 Lv.7 + 논스틱 코팅
- 진화형: 더블 팬 퓨리 (양손 프라이팬 연속 타격)

#### 5. 스파게티 레이저 (지속 광선)

- 기본: 가까운 적에게 스파게티 면발 발사
- 진화 조건: 스파게티 Lv.7 + 마늘 파우더
- 진화형: 파스타 헬스톰 (8 명 동시 연결, 빨아들임)

#### 6. 아이스크림 지뢰 (설치형)

- 기본: 바닥에 아이스크림 웅덩이 생성, 적 둔화
- 진화 조건: 아이스크림 Lv.7 + 시럽 토핑
- 진화형: 프로즌 제국 (화면 가득 얼음, 적 동결)

### 4.2 패시브 아이템

아이템	효과
소금 & 후추	모든 데미지 +10%
스피드 오븐	공격 속도 +8%
대형 플레이트	음식 크기 +15%
팁 자석	경험치 수집 범위 +50%
에너지 드링크	초당 스트레스 +1 회복
행운의 냅킨	치명타 확률 +5%



## 5. 캐릭터 시스템

### 5.1 플레이어블 캐릭터 (8 명)

캐릭터	시작 도구	특성	언락 조건
샘	햄버거	+10% 경험치	기본 캐릭터
마리아	피자 커터	+20% 회전 속도	피자로 500 킬
진	커피	+15% 이동 속도	15 분 생존
고든	프라이팬	+30% 데미지	1,000 골드
루이자	스파게티	동시 타겟 +2	5 가지 진화
찰리	아이스크림	+50% 지속시간	10,000 처치
라멘 렉스	라멘	국물 소용돌이	숨겨진 레시피 5 개
더 매니저	클럽보드	모든 음식 +10%	모든 캐릭터 1 회 승리

## 6. 적 시스템 (고객 유형)

### 6.1 기본 고객 타입

고객 타입	체력	속도	특징
보통 고객	10	중간	직선 접근, 1 XP
성급한 고객	5	빠름	빨간 얼굴, 2 XP
뚱뚱한 고객	50	느림	큰 몸집, 10 XP + 코인
배달 기사	15	빠름	헬멧, 지그재그 이동, 5 XP
식품 평론가	30	느림	원거리 악성 리뷰, 희귀 재료

### 6.2 보스: 화난 매니저

- 30 분 타이머 종료 시 등장
- 체력: 10,000
- 패턴 1: 성과 평가 (화면 전체 서류 폭격)
- 패턴 2: 초과 근무 명령 (이동 속도 50% 감소)
- 패턴 3: 해고 통지서 (거대 서류 투척)

## 7. 스테이지 설계

스테이지	크기	특징
패스트푸드점	작음	프라이어 불꽃, 햄버거 주문 고객
피자 가게	중간	회전 오븐, 단체 고객
고급 레스토랑	넓음	샹들리에 낙하, VIP 고객
라멘집	좁고 긴	김 시야 방해, 빠른 고객
푸드 코트	매우 넓음	여러 부스, 모든 타입 혼합, 보스전

## 8. 기술 사양

### 8.1 기술 스택

#### 게임 엔진: Phaser 3

- 뱀파이어 서버라이버가 실제 사용한 프레임워크
- WebGL 및 Canvas 자동 전환
- 내장 물리 엔진 (Arcade Physics)
- 방대한 문서 및 예제 (1,800 개 이상)

#### 개발 언어: TypeScript

- 타입 안정성으로 버그 감소
- 우수한 IDE 지원
- 대규모 코드베이스 관리 용이

#### 빌드 도구: Vite

- 초고속 개발 서버 (HMR)
- 최적화된 프로덕션 빌드
- Phaser 템플릿 존재

#### 추가 라이브러리

- Howler.js: 크로스 브라우저 오디오
- Stats.js: 실시간 FPS 모니터링

### 8.2 성능 목표

플랫폼	목표 FPS	최대 엔티티
데스크톱	60 FPS	500 적 + 1,000 투사체
모바일	30 FPS	300 적 + 500 투사체

### 8.3 최적화 기법

- 오브젝트 풀링: 사전 할당으로 GC 최소화
- 뷰포트 컬링: 화면 밖 렌더링 스킵
- 공간 분할: 그리드 기반 충돌 감지
- 텍스처 아틀라스: 드로우 콜 최소화
- 적응형 품질: FPS 30 이하 시 자동 품질 저하

## 9. 개발 로드맵

단계	기간	목표	주요 구현 사항
Phase 1	2-3 주	프로토타입	기본 이동, 1 개 무기, 간단한 적
Phase 2	4-6 주	코어 시스템	6 개 무기, 3 명 캐릭터, 기본 UI
Phase 3	3-4 주	메타 진행	골드 시스템, 업그레이드, 연락
Phase 4	4-6 주	콘텐츠 확장	15 개 무기, 8 명 캐릭터, 5 개 스테이지
Phase 5	3-4 주	폴리시	이펙트, 사운드, 모바일 최적화
Phase 6	1-2 주	출시 준비	튜토리얼, 최종 빌드, 배포
총 기간	17-25 주	4-6 개월	정식 출시

## 10. 마케팅 전략

### 10.1 수익화 모델

#### 1 차 모델: 무료 플레이 + 선택적 광고

- 런 시작 전 광고 시청 → 보너스 제공
- 광고 없이도 완전한 게임 플레이 가능
- 뱀파이어 서바이버 모바일 모델 참고

#### 2 차 모델: 저가 프리미엄 (\$4.99)

- 광고 완전 제거
- Itch.io 또는 개인 웹사이트 배포

### 10.2 바이럴 전략

#### 밈 친화적 요소

- 캐치프레이즈: Minimum Wage, Maximum Violence
- 재밌는 고객 대사 (매니저 불러와! 별점 1 개!)
- 직장인 공감 콘텐츠

#### SNS 전략

- 런 종료 후 '오늘의 레시피' 자동 생성
- 이미지로 트위터/인스타 공유 기능
- #ChefsLastStand 해시태그 캠페인

#### 콘텐츠 크리에이터 타겟

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

### 10.3 배포 플랫폼

#### 초기 출시

1. Itch.io: 무료 호스팅, 인디 게임 커뮤니티
2. 개인 웹사이트: Netlify/Vercel 무료 티어

#### 추가 배포

3. Newgrounds: 광고 수익 공유
4. Poki/CrazyGames: 더 큰 유저 베이스

# 11. 성공 지표

## 11.1 개발 단계 지표

단계	성공 기준
프로토타입	5 분 플레이 시 재미 느껴짐, 60 FPS 유지
코어 시스템	30 분 완주 가능, 3 가지 실행 가능 빌드
메타 진행	한 판 더 심리 작동, 10 시간 후에도 새 언락

## 11.2 출시 후 목표

### 1 개월 목표

- 10,000 플레이어
- 평균 세션 시간 20 분 이상
- 50% 이상 재방문을

### 3 개월 목표

- 50,000 플레이어
- 유튜브/틱톡에서 자연 발생 콘텐츠
- 긍정 리뷰 80% 이상

### 6 개월 목표 (Brotato 비교)

- 100,000+ 플레이어
- 소셜 미디어에서 밈화
- 콘텐츠 크리에이터 자발적 플레이

## 12. 리스크 관리

리스크	영향	대응 방안
모바일 성능 부족	중간	초기부터 저사양 테스트, 적응형 품질
장르 포화	높음	요리 테마로 차별화, 폴리시 강조
밸런스 붕괴	중간	광범위한 플레이 테스트, 주기적 패치
낮은 가시성	높음	바이럴 요소 강화, 크리에이터 접근

## 13. 결론

**Chef's Last Stand** 는 검증된 서바이버즈 라이크 장르에 요리/식당 테마를 결합하여 포화된 판타지 시장을 우회합니다. **Brotato** 의 1,000 만 장 판매가 증명하듯, 유머와 보편적 공감을 바탕으로 한 독특한 테마는 강력한 차별화 요소입니다.

### 13.1 핵심 장점

- 검증된 장르 메커니즘 + 독특한 테마
- 보편적 공감 (모든 사람이 식당/직장 경험 보유)
- 바이럴 친화적 (음식 = 소셜 미디어 1 등 콘텐츠)
- 웹 최적화 (가벼운 그래픽, 빠른 로딩)
- 현실적 개발 기간 (4-6 개월)

### 13.2 예상 성과

**Brotato** 가 유머러스한 감자 테마로 1,000 만 장을 판매한 것처럼, **Chef's Last Stand** 는 요리 테마와 직장인 공감으로 유사한 성공 가능성을 보유하고 있습니다. 특히 웹 플랫폼의 낮은 진입 장벽과 바이럴 마케팅 전략은 빠른 성장을 가능하게 합니다.

### 13.3 다음 단계

5. 개발팀 구성 및 역할 분담
6. 프로토타입 개발 시작 (2-3 주)
7. 초기 플레이테스트 및 피드백 수집
8. 소셜 미디어 계정 개설 및 티저 준비

문서 끝

추가 질문이나 수정 사항은 개발팀에 문의하시기 바랍니다.