2025년 서울, 좀비 바이러스가 퍼진 지 3일째가 되었고 도시 대부분의 시설은 마비되었다. 살아남은 주인공인 당신 혹은 당신과 동료들은 대피소로 가기엔 너무 멀어 백화점으로 가서 구조를 기다리기로 한다. 하지만 백화점에도 이미 좀비가 있어 그들은 살아남기 위해 좀비들과 싸워야 한다.

게임 목표

좀비에게 살아남아 구조가 되거나 백화점을 탈출하는 것이다. 게임시작 1일 후부터 랜덤하게 구조헬기가 등장하며 한번 등장하면 더 이상 등장하지 않는다. 플레이어는 백화점 내에 있는 이어폰과 보조배터리를 습득하여 플레이어가 소지한 방전된 핸드폰에 사용하여 라디오를 통해 헬기가 오는 시점을 알 수 있다. 만일 이미 헬기가 떠난 상태면 가까운 대피소로 대피하라는 음성만 수신되며 플레이어는 차 키를 습득하여 지하주차장의 차를 타고 탈출하면 된다.

기술적 요소

1. 무기 합치기

* 파밍을 통해 습득한 무기들을 테이프나 접착제를 통해 합칠 수 있다. 예를 들어, 주방용 칼과 긴 막대기가 있을 경우 칼을 막대기 끝에 붙여 사용할 수 있다. 다양한 무기들을 합쳐 나만의 무기를 만들 수 있도록 시도해볼 예정

1. 좀비 감염

* 플레이어는 좀비에게 공격당했을 경우 확률적으로 좀비 바이러스에 감염되는데 ‘프로젝트 좀보이드’라는 게임처럼 한 번에 좀비로 변하는 것이 아닌 서서히 변하게 된다. 좀비로 변하는 과정을 그래픽적으로 구현할 예정

인간

* 인간은 4가지 특성인 체력, 스피드, 힘, 시야가 있으며 캐릭터별로 수치가 다르다.
* 모든 인간은 생명력과 달리기를 담당하는 지구력이 있으며 상태나 부상으로 인해 감소하거나 늘어난다.
* 상태의 종류
  + 출혈 : 좀비에게 공격을 당하여 체력이 서서히 줄어들며 근력과 이동속도가 감소한다. 붕대로 지혈해야 치료가 가능하다.
  + 지침 : 쉬지 않고 계속 행동을 하면 생기며 지침이 지속될수록 근력과 이동속도가 감소한다. 잠을 자거나 앉아서 휴식을 취하거나 담배를 피워 상태가 회복된다.
  + 배고픔, 배부름 : 음식을 먹지 않거나 너무 많이 먹었을 경우 생기며 배고픔 시 체력 회복 속도가 감소하고 배고픔이 지속되면 체력이 줄어든다. 배부름 시 근력이 늘어나며 체력 회복 속도가 증가한다.
  + 목마름 : 물을 마시지 않았을 경우 생기며 목마름이 지속되면 체력이 줄어든다.
  + 스트레스 : 좀비와 오랫동안 대치하거나 출혈을 치료하지 않았거나 담배를 피우지 않았을 경우 생기며 근력이 감소하고 잠을 자던 도중 강제로 깨어난다. 약을 먹으면 스트레스가 사라진다.
  + 질병 : 상한 음식을 먹었거나 좀비에 의해 공격당했을 경우 생기며 근력이 감소하고 질병이 지속될 경우 체력이 서서히 감소한다. 약을 먹으면 사라지며 좀비에 의한 질병인 경우 약을 먹어도 없어지지 않지만 좀비감염 속도를 늦출 수 있으며 3~7일 후에 좀비로 변하게 된다.
* 플레이어
  + 회사원
    - 체력 4 스피드 4 힘 5 시야 5
    - 평범하다
  + 여고생
    - 체력 3 스피드 7 힘 3 시야 7
    - 스트레스와 지침 상태가 금방 생긴다.
  + 아마추어 야구선수
    - 체력 5 스피드 6 힘 6 시야 4
    - 출혈확률이 높고 배고픔과 목마름이 금방 생긴다.
  + 소방관
    - 체력 6 스피드 5 힘 7 시야 3
    - 담배를 피우지 않을 경우 스트레스가 생긴다.

좀비

* 좀비는 불멸의 존재로 일종의 방해물과 같은 역할이다.
* 플레이어에 의해 무력화된 좀비는 일정시간이 지나면 다시 부활한다.
* 좀비는 근처의 소리를 통해 반응하며 평상시에는 가만히 있거나 느린 속도로 움직인다.
  + 일반 좀비
    - 평범한 좀비이며 대부분의 좀비는 일반 좀비이다.
  + 소리치는 좀비
    - 플레이어에게 접근 시 소리를 지르며 근처의 좀비를 불러모은다.
  + 뛰는 좀비
    - 플레이어 발견 시 빠른 속도로 달려온다.
  + 강한 좀비
    - 다른 좀비들보다 쉽게 쓰러지지 않으며 체력과 근력도 강하다.