스마틴 개발

컨셉 : 키보드가 하나씩 열리는 게임

장르 : 횡스크롤, 퍼즐 슈팅?

필요 기능

1. 모든 키보드 끄고 키는 기능
2. 2D사이드 뷰/플렛포머 플레이어 무브
3. UI창 구현
4. 특정 키 입력시 공격
5. 마우스로 오브젝트 클릭 후 가지고 오는 것
6. 키보드를 조합해 공격 Ex)Atk는 공격, Heal는 힐 ->스테마나 기능 필요.
7. 이동은 화살표로 같음

## 스토리

1. 샷건을 쳐서 키보드가 타노스 당함 -> 내 키보드를 찾아서

2. 욕 쓰면 뒤짐^^

3. 키보들 떨어트리고 키캡을 찾다가 못 찾고 잠 -> 키보드는 혼자서 키캡을 찾아간다.

먼지,

4. 단어를 찾고 성취감, 주변에서 일어날 수 있다는 상상?,

5. 모은 [?]키캡을 넣어 넣은 만큼 더 좋은게 나옴

6. 만약 사과가 나오면 사과를 알려줌 (학습)