개발 동기 및 기대효과  
언더테일 같은 스토리가 있고 돈스타브의 전투시스템을 가져온 2디 쿼터뷰 게임을 만들고 싶었다.  
  
좀비 사태가 발발하고 그이 100년의 시간이 흐른 뒤의 세계

주인공 로봇은 평소와 같이 연구소 주변을 정찰하다가 쓰러져 있던 생존자를 발견합니다. 빈사상태였지만 연구소 근처에서 죽으면 귀찮기 때문에 생존자를 연구소 내부로 옮겨옵니다. 생존자는 죽기 직전 량이를 보고싶다, 량이를 찾아달라는 말을 반복하며 유언을 남깁니다. 주인공은 그렇게 죽기 직전까지 찾을 정도로의 유대관계에 호기심을 느끼게 되고 량이를 찾아가게 됩니다. 량이는 이미 좀비가 된 강아지 ‘비상식량이’ 였고 주인공은 이를 처리하고 집으로 돌아옵니다. 왠지 모를 허탈감에 빠진 주인공은 박사님이 너도 여자 친구가 있긴 있다는 말에 다시 기운을 찾게 되고 여자 친구의 부품을 찾아와 지하에 있는 여자 친구를 작동시키게 됩니다. 여자 친구는 폭주 하다가 재부팅을 하니 제정신을 차립니다. 제정신을 차린 여자 친구는 자기가 해야 했던 일이 생각나 떠나게 되고 안 생길 놈은 결국 안 생깁니다.

원래는 달랐는데 스케일 줄이느라 좀 바꿨음.

완성도를 높이기 위해서 그냥 확 줄여버렸는데 음 박재현은 또 기획서 안보고 다했다고 생각한거 다시 뜯어고치느라 고생할 듯

제발 애들아 3줄 요약 없어도 읽자 니들 국어 등급 올려야지

게임창 윈도우 사이즈는 1280 \* 1024

적은

<MonsterGuide.docx> 요기 참고하시고용

꼭 필요한 리소스가

연구소 내부

연구소 외부

연구소 지하

연구소 근처 숲속

--배경

주인공 – ~~걷기,~~ 근접, 원거리, 섬광, 피격시, 사망

박사님 – ~~걷기~~, 생각하는 듯한 자세

생존자 – 들판에 쓰러져 있는 자세, 침대에 누워있는 자세

몬스터 3마리 – 몬스터 가이드 보세양

식량이 – 얘도 가이드 보세양

--모션

상점창 - 제작중

~~대화창~~

~~인벤토리~~

인벤토리 아이콘 – 제작중