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

구현해야할게

플레이어 (hp 100)

* 이동
* 공격(근접, 원거리) 근접 공격력 8, 원거리 공격력 5
* 수류탄 땅밑에 대각선으로 발사, (발사된 지점에 반지름 80px 반경으로 데미지 20)
* 체력 포션(1회 사용당 20)
* h키를 누르고 10초동안 가만히 있으면 집으로 이동
* 사망시 집에서 체력 20으로 부활

상점

* 박사님 근처에서 스페이스바를 누를 시 이용가능
* 아이콘을 마우스로 클릭시 구매됨
* 체력, 근접 공격력, 원거리 공격력 업그레이드 가능(한번 업그레이드 시마다 2%씩 증가)
* 가니메데수, 수류탄 구매 가능

대화창

* 주인공 기준 스페이스 바를 눌렀을시 반지름 50px 이내 원에 대화가능한 포인트가 있을시 대화창 소환
* 렌더는 가장 위로 해주세요
* 스페이스 바로 문자열을 넘김

몬스터(전체)

* 사망시 아이템 떨굼

슬라임 (hp 24)

* 눈물발사(공격) 공격력 10,
* 일정한 시간을 두고 랜덤한 곳으로 이동(x좌표 혹은 y좌표로만)

눈알이(hp 12)

* 평상시엔 대각선으로 랜덤한 텀을 두고 움직임
* 플레이어가 몬스터 자신을 중점으로 만든 반지름 250px내 원에 들어올시 공격모드로 전환
* 공격모드로 한번 전환시에는 평상시로 돌아오지 않음
* 공격모드일시 자신의 위치에서 플레이어로 향해 대각선으로 달려감
* 눈알이는 최소 5마리씩 무리지어 다님
* 무리에서 20px이상 떨어지지 않음

무지개(hp 40)

* 평상시엔 그냥 아무렇게나 천천히 움직임
* 플레이어를 발견하면 빠르게 달려와서 계속 플레이어에게 붙어있음
* 플레이어에게 붙어 있는동안 초당 3의 피해를 입힘