**2D 게임 프로그래밍 프로젝트 2차 발표 대본**

**안녕하십니까? ‘한다은’ 입니다. 2D 게임 프로그래밍 프로젝트 2차 발표를 시작하겠습니다. (CLICK)**

**발표는 다음 순서로 진행하겠습니다. (CLICK)**

**제작할 게임 컨셉입니다.**

**고전 게임 ‘MIDNIGHT WANDERERS’입니다. 적의 공격을 회피하며 공격하고, 아이템으로 점수를 획득하거나 무기를 바꿉니다. 마지막 보스를 물리치면 스테이지를 클리어합니다. (CLICK)**

**게임 개발 범위입니다.**

**캐릭터는 키보드로 상하좌우 조작하며, 이동, 사격, 점프, 앉기를 합니다. 맵은 스테이지 하나로 구성됩니다. 적은 주인공 발견 시 공격하고, 보스는 2가지 방식으로 공격합니다. 주인공 사망, 아이템 획득에 따른 변화도 구현합니다. 각종 사운드, 여러 애니메이션들도 구현합니다. (CLICK)**

**현재까지의 개발 진행 상황입니다.**

**1주차의 계획은 끝내고, 2주차는 스테이지 1 맵을 구성했습니다. 3주차는 주인공의 기본 동작을 구현했고, 추가 동작들과 주인공의 기본 무기를 구현했습니다. 4주차는 적군의 공격 동작을 제외하고는 구현했으며, 보스는 리소스 편집만 한 상태입니다. 추가로 프레임워크를 구성했습니다. 5주차에는 무기 아이템은 리소스 편집만 한 상태이며, 점수 아이템은 점수창과 함께 구현했습니다. 추가로 일부 충돌 처리를 했습니다. (CLICK)**

**다음은 Github Commits 통계입니다.**

**마지막으로 게임 플레이 영상 보시겠습니다.**

**이상 발표를 마치겠습니다. 감사합니다.**