**2D 게임 프로그래밍 프로젝트 3차 발표 대본**

**안녕하십니까? ‘한다은’ 입니다. 2D 게임 프로그래밍 프로젝트 3차 발표를 시작하겠습니다.**

**현재까지의 개발 진행 상황을 게임 플레이와 함께 말씀드리겠습니다.**

**시작 로고 화면을 지나 경고 화면을 거쳐 게임 선택 화면으로 이어집니다.**

**실제 게임과 같이 배경음악과 효과음을 추가했습니다.**

**코인 추가는 숫자 9키, 게임 선택은 좌우 방향키를 움직여 숫자 1키를 누르면 선택합니다.**

**코인이 없는 상태에서는 다음과 같이 1키를 눌러도 선택되지 않습니다.**

**코인은 오른쪽 하단에 표시되어 있고, 9키를 눌러 코인을 추가하면 화면에 표시됩니다.**

**이제 게임을 시작해보겠습니다.**

**게임 로고 화면을 지나 스토리 설명 화면을 거쳐 게임 진행 화면으로 이어집니다.**

**주인공은 좌우 방향키로 이동하며, 아래 방향키로 앉고, 위 방향키로 위를 봅니다.**

**왼쪽 Alt키로 점프를 하며, 왼쪽 Ctrl키로 다양한 자세의 사격을 할 수 있습니다.**

**적은 주인공의 무기에 맞으면 사라지고, 주인공은 적과 부딪히면 목숨 1개를 잃습니다.**

**주인공이 한번 피격 당하면 3초간의 무적 시간을 갖습니다.**

**목숨은 총 2개이며, 게임을 재시작 하려면 코인이 필요합니다.**

**현재 아이템은 점수 아이템만 존재하고 상단에 점수창이 구현되어 있습니다.**

**배경 음악과 주인공 무기 효과음, 피격과 사망시 효과음을 추가했습니다.**

**현재 보스몹은 구현 중이라 출현하지 않습니다.**

**앞으로 남은 개발 과정은 보스몹과 추가 아이템, 추가 애니메이션 구현 등입니다.**

**그럼 이상 발표를 마치겠습니다. 감사합니다.**