1)안녕하세요. 솔룩스 내 게임 프로젝트를 진행 중인 강윤서, 박단영, 박진희, 주혜지 입니다. (팀명 정한다면 팀명으로 소개해도 좋을 듯)

2)발표 순서는 다음과 같습니다. 먼저 제작에 사용할 게임 개발 엔진을 소개 후 현재 팀 프로젝트의 진행상황에 대해 말씀드리겠습니다.

3) (Contruct2 소제목)

4)Construct 2는 Scirra에서 개발한 HTML5 기반 2D 게임 개발 엔진입니다. 시각적 프로그래밍을 통해 게임을 빠르게 만들 수 있다는 것이 특징이고, 매주 신규 베타 버전 데이터가 업데이트가 되고 있어 기술적인 문제 해결에 대해 적극적인 엔진입니다. IOS/Android, 윈도우 등 다양한 플랫폼에서 출시가 가능하고 무료, 스탠다드, 비즈니스 세 가지 라이선스가 존재하며, 타 엔진에 비해 저렴한 축에 속합니다. 또한 사용법이 쉽다는 것과 타 엔진에 비해 가볍다는 것 역시 construct 2가 가진 장점입니다.

5)Construct 2의 제작 방식은 자주 쓰이는 기본 동작들의 경우 객체에 behavior 등을 붙이는 방법으로 만듭니다. 예를 들면 대포 이미지를 담는 스프라이트 객체가 있고 거기에 포탄이라는 움직임을 정의하는 behavior가 붙는 방식입니다. 게임 규칙은 이벤트 시트라는 방식으로 작성하게 되며 하나의 이벤트들의 목록을 이벤트 시트라고 부르고, 게임의 다른 부분 또는 조직에 또 다른 이벤트 시트를 가질 수 있습니다. 이처럼 하나의 이벤트 시트는 다른 이벤트 시트들을 포함할 수 있어 다양한 단계에서 이벤트들을 재사용할 수 있습니다. 그리고 이벤트는 조건으로 이루어져 있는데, 예를 들어 “스페이스바를 눌렀는가?”와 같은 조건이 충족되면 “총알 객체를 생성한다”와 같은 이벤트에 포함된 모든 액션을 실행하고 그 이후 또다른 하위 이벤트를 실행하는 방식으로 진행이 됩니다. 이와 같은 제작방식을 취하기 때문에 Construct 2로 플랫폼, 비행기 슈팅, 타워디펜스 등 다양한 장르의 게임을 만들 수 있습니다.

6)(퀸송이메이커 소제목) 다음으로 게임 아이디어에 대해 말쓰드리도록 하겠습니다.

7) 저희 팀이 고안해낸 게임은 “퀸송이 메이커”입니다. 제목 그대로, 눈송이 캐릭터를 제한된 기간 내에 선택적으로 학습시켜 성장시키는 게임입니다.

8) 게임을 시작할 때, 몇 가지에 질문에 응답하고, 선택한 답에 따라 전공이 결정됩니다. 게임이 시작되면 1학기부터 시작하게 됩니다. 총 2학기로 구성되며, 1학기, 방학, 2학기 순으로 진행됩니다. 각 학기별로 어떠한 전공수업, 교양을 들을지 선택하며, 고른 수업 당 3회의 미니게임을 강의시간에 맞추어 하게 됩니다. 게임의 점수에 따라, 올라가는 스탯의 수준에는 차이를 둘 예정입니다. 피로도가 걱정된다면, 자체휴강을 하여 눈송이를 쉬게 해줍시다. 피로도가 한계치에 도달하게 되면 계획을 강제로 시행하지 못하는 패널티가 발생하도록 만들 예정입니다.

방학때는 대외활동과 아르바이트, 그냥 쉬기 세가지 중 하나를 선택하여 스케줄을 짤 수 있습니다. 각 컨텐츠 별로 오르는 스탯은 다르며, 아르바이트를 하게 되면 피로도가 빨리 올라가는 대신에, 게임 진행에 도움이 되는 재화를 획득할 수 있습니다. 그냥 쉬기를 선택하게 되면 피로도가 0으로 초기화되어 2학기를 더 탄탄하게 플레이 할 수 있을것입니다. 대외활동을 하게 되면 많은 스탯을 얻을 수 있도록 배치할 예정입니다. 대신, 피로도가 감소하지 않습니다.

이렇게 게임을 진행하여, 2학기가 끝나고 나면 엔딩을 보게 됩니다. 자신이 키운 스탯에 따라 눈송이의 직업이 결정됩니다. 이렇게 엔딩을 보게 되면, 공개보드에 자신이 어떤 엔딩을 보았는지 올릴 수 있게 할 예정입니다.

9)이러한 게임을 만들기 위해 대략적으로 구현해야 할 기능은 다음과 같습니다.(목록 읽어도 되고 안 읽어도 됨)

10)마지막으로, 대략적인 게임의 인터페이스의 예입니다.(인터페이스 보며 설명해주기)

11) 이상으로 발표를 마치겠습니다. 감사합니다.