<ppt>

- 개발팀 트롤리와 기획팀 비너스의 발표를 맡게된 이재민입니다

- 게임 이름은 한글왕이고 저희 타이틀 화면입니다.

- 컴퓨터과학과 기획팀, 게임학과 개발팀으로 구성되어있습니다.

- 목차로는 다섯 가지 개요 목표 요소 시연 특징인데요 시연을 통해 자세한 설명을 드린 뒤, 게임의 특징으로 마무리 하겠습니다.

- 공무원 시험을 본 껨순이의 카톡 내용입니다

- 읽기

- 껨순이가 본 시험의 일부입니다. 사실 빵은 포르투갈어로 일본을 거쳐 우리나라로 전해졌기 때문에 외래어입니다. 이렇게 외래어를 외래어인지 모르고 사용하는 사람들이 많습니다.

- 그래서 저희는 한글왕을 기획하게 되었습니다.

- 개요입니다. 장르는 교육적 기능을 가진 기능성 터치액션 게임입니다. 플랫폼은 안드로이드 윈도우를 포함한 모든 플랫폼을 지원합니다. 타겟층은 전연령층을 타겟으로 하였습니다. 엔진은 언리얼엔진 사용했습니다.

- 한글왕의 목표로는 (읽음)

- 게임 구성요소로는 인게임요소와 교육적요소로 구성되어있습니다.

- 인게임요소로는 우리말은 살리고 외래어는 깨부수자는 목표와 맞게 네 가지 기왓장과 망치들로 이루어져있습니다.

- 교육적요소로는 학습장을 통해 틀린 단어가 표시됩니다. 외래어로 착각하여 부순 고유어와 부수지 못한 외래어를 확인할 수 있습니다. 받아쓰기를 통해 틀린 단어에 대해 2차적 교육효과를 얻을 수 있도록 하였습니다. 받아쓰기 후에도 학습완료를 통해서 사용자가 틀렸던 단어를 기록할 수 있도록 구성했습니다.

- 바로 시연 보여드리겠습니다.

<시연 순서>

1. 타이틀 화면 : 한글왕 타이틀 화면입니다.
2. 로그인 화면 : 클릭하게 되면 로그인화면이 등장합니다. 계정만들기를통해 계정을 만들 수 있고 네트워크 상에 어디서든 자신의 계정으로 로그인할 수 있습니다.
3. 최초 화면 : 계정을 만든 후에는 최초 1회 메뉴에 대한 튜토리얼이 진행됩니다. 상단에 사용자의 레벨과 이름, 그리고 보유하고있는 엽전이라는 게임머니가 표시됩니다.

- 랭킹 : 놀이를 진행했던 사람들의 순위와 점수가 표시됩니다. 저희 팀에서는 사용자의 게임 욕구를 자극할 수 있을 것이라고 판단하여 랭킹 시스템을 구성했습니다.

- 망치 : 왼쪽에는 현재 보유하고있는 망치와 업그레이드 상태가 표시됩니다.

- 아래에는 세개의 버튼이 존재합니다. 망치 버튼은 내 망치를 강화하고 진화할수 있구요 학습하기는 놀이를 진행하며 틀린단어를 복습할수있는 기회를 가지구요

배워보기는 튜토리얼입니다

- 앞에 말했듯이 메뉴 배워보기는 최초 1회 진행되고 배워보기 버튼을 통해 인게임 튜토리얼을 진행할 수 있습니다. 놀이하기를 배워보겠습니다. 놀이하기를 눌러보겠습니다.

- 게임의 컨텐츠로는 외래어 골라 내기와 맞춤법 공부하기가 있습니다. 맞춤법 공부하기는 5레벨 달성 시에 오픈 되는 게임이 표시됩니다. 외래어 골라내기 진행해보겠습니다.

- 말씀 드렸듯이 게임 시작 최초 1회에는 인게임 튜토리얼이 진행됩니다. 현재 남은 시간이 표시됩니다. 현재 점수가 표시됩니다. 풍악을 울려라는 여러분들이 다 아시는 피버타임 게이지입니다.

- 외래어는 부숴주세요.

- 고유어는 부수면 안됩니다.

- 은색기와는 일정 시간 마다 고유어 외래어가 랜덤으로 변경되며 타이밍 맞게 부숴야 합니다.

- 황금 기왓장은 보너스 시간을 얻을 수 있고, 다섯번 내리쳐야 부서집니다. 이렇게 단계적으로 부서지는 효과를 주었습니다.

- 기왓장을 부수다 보면 왼쪽 상단의 풍악을 울려라 게이지가 채워집니다. 모든 글자가 채워지면 풍악을 울려라가 시작됩니다.

- 바로 게임을 진행해보겠습니다.

- 시간이 얼마 남지 않았을 때는 째깎쨰깎 소리와 함께 테두리 붉은 효과를 통해 긴박한 느낌을 조성했습니다.

- 게임이 종료되면 획득한 점수와 엽전, 그리고 맞은 개수 틀린 개수 콤보 수가 표시됩니다.

- 메인으로 돌아가보겠습니다.

1. [내 정보] : 왼쪽 상단의 이름을 클릭하면 내 정보를 확인할 수 있습니다. 왼쪽에는 보유하고 있는 망치와 오른쪽에서 누적된 기록을 확인 할 수 있습니다. 한글왕에서 레벨을 단수로 나타내는데 단수가 올라갈 수록 게임 진행에서 획득하는 점수, 게임 머니, 풍악을 울려라 지속시간이 증가되도록 하였습니다.
2. [망치] : 망치 메뉴를 선택하게 되면 일반적으로 알고 계시는 상점시스템이 구현되어 있습니다.

왼쪽에는 내 망치가 표시됩니다. 현재의 망치 이미지와 강화 단계가 표시되고 여기서도 레벨과 같이 강화 단계에 따른 추가적인 보너스 효과를 얻을 수 있습니다.

오른쪽에는 다음단계 망치가 표시됩니다.

강화를 진행해보겠습니다.

마지막 단계에서는 강화가 아닌 ‘진화’ 시킬 수 있습니다.

1. [다시 메인] : 왼쪽 UI를 통해 진화된 망치를 확인할 수 있습니다.
2. [랭킹] : 오른쪽 순위에서는 현재 최고 점수가 표시됩니다. 방금 전 게임에서 ~~점을 얻었기 때문에 ~~에 위치한 것을 확인할 수 있습니다.
3. [환경설정] : 오른쪽 상단의 환경설정 버튼을 통해 효과음, 배경음, 진동을 설정할 수 있습니다.
4. [학습하기] : 학습하기 버튼을 눌러보겠습니다. 고유어, 외래어, 학습완료 탭이 존재합니다.

학습장에서는 틀린 말을 다시 확인할 수 있습니다.

고유어에는 외래어로 알고 부순 고유어가 표시됩니다.

외래어에는 고유어인줄알고 부수지않은 외래어가 표시됩니다.

고유어에는 한번 틀렸던 단어들이 다른 게임에서 또 틀릴 수 있기 때문에 누적된 틀린 횟수와 함께 단어와 단어에 대한 뜻을 확인할 수 있습니다.

그리고 보상인 엽전이 표시되고 받아쓰기 버튼을 통해 이차적인 학습효과를 얻을 수 있습니다.

받아쓰기 진행해보겠습니다.

외래어에도 똑같이 구성되어있고 뜻에는 외래어는 익숙한 표현들이 많기 때문에 뜻을 알려주기보다는 우리말과 함께 어원을 최대한으로 알려주기위해 노력했습니다.

받아쓰기를 진행해보겠습니다.

그리고 학습완료에서는 받아쓰기 완료한 단어들이 표시되는데 한 번 이상 틀렸던 단어들이 무엇이 있는지 사용자가 알 수 있어야 하기 때문에 받아 쓰기 했던 단어들이라도 기록되도록 해서 학습 효과를 얻을 수 있도록 하였습니다.

1. 시연을 마치도록 하겠습니다.

(특징 읽기)

- 한글왕은 교육적 목표에도 부합하지만 게임이 우선 재미가 있어야한다고 생각했기 때문에

강화 및 진화 시스템

랭킹 시스템

타격감 중심의 다양한 효과 등으로

게임적 요소가 충분한 경쟁력 있는 게임이라고 생각합니다.