네, 안녕하십니까. C#윈도우프로그래밍의 팀 프로젝트 6조 발표를 맡은 박태헌이라고 합니다. 저희 6조는 C#을 시용한 게임을 개발하게 되었구요. 지금부터 발표를 시작하도록 하겠습니다. (이동)

우선 저희 6조의 팀원을 소개해 드리겠습니다. 저희는 3명으로 팀을 이루게 되었고 우선 김기업 씨는 저희 조 게임의 메인 개발자로서 코드를 작성하고 조원들에게 발표에 도움될 피드백을 해주는 역할을 맡았습니다. 그리고 이제 저, 박태헌은 앞서 말씀드렸다 싶이 발표를 맡게 됨과 더불어 대본 작성, 김기업 씨가 주신 내부 코드를 확인하는 역할을 맡게 되었습니다. 마지막으로 이준희 씨는 발표 ppt를 만들어 슬라이드를 준비하고, 저와 같이 내부 코드를 확인하는 역할을 맡게 되었습니다. (이동)

차례를 소개해 드리겠습니다. 첫 번째로 게임개발 동기 및 목적을, 두 번째로는 게임 계획 및 개요, 세 번째로는 개발 전략, 마지막으로 개발 일정을 말씀 드리도록 하겠습니다. (이동)

자, 이제 게임 개발 동기 및 목적을 말씀드리겠습니다. 저희는 플레이어들에게 재미와 도전을 제공하는 게임을 개발하고 싶었습니다. 게임 개발의 주요 목적은 플레이어에게 다양한 선택지를 줘서 자신이 키운 캐릭터가 거기서 저희가 찾은 답은 뱀파이어 서바이벌이라는 뱀서라이크 장르의 가장 대표적인 게임과 로그라이크를 접목시켜 그래픽 롤 플레잉 게임을 만들게 되었습니다. (이동)

다음으론 개발 계획 및 개요를 소개해 드리겠습니다. 이렇게 화면에 보이시는 바와 같이 아래엔 플레이어블 케릭터인 주인공과, 위엔 처치해야 하는 적들이 있습니다. 이 적들은 주인공을 공격하기 위해 점차 다가오고 거리를 좁혀 압박해 옵니다. 물론 일정 수의 적들의 공격을 허용하면 게임은 끝이 나게 됩니다. 그렇게 되지 않기 위해 주인공은 무기를 가져 일정된 시간마다 적에게 공격을 하는 시스템입니다. (이동)

개발 전략을 말씀 드리겠습니다. 이제 주인공이 적을 처치할 때마다 경험치 쌓여, 일정 수의 적들을 처치한 조건에 다다르면 레벨 업을 합니다. 레벨 업에 성공하면, 기존 플레이어가 가진 무기에서 강화되거나, 또는 새로운 무기를 휙득하게 됩니다. 그리고 점차 시간이 흐를수록 난이도가 높아지며 더욱 강력한 적이 등장하게 됩니다. 이런 개발 전략응 가진 이유는 게임의 긴장감을 유지하기 위해서 입니다. (이동)

저희 조의 개발 툴로는 유니티라는 툴을 사용해 내장된 C#으로 개발할 것입니다. 유니티에 대한 설명을 드리자면 3D 및 2D 비디오 게임의 개발 환경을 제공하는 게임 엔진이자, 3D 애니메이션과 시각화, 가상현실 등 콘텐츠 제작을 위한 통합 제작 툴입니다. (이동)

마지막으로 향후 개발 일정입니다. 지난 주와 이번 주, 즉 1주차 2주차를 사용해 게임 기획에 힘 썻고, 3주차 부터 12주차 때 까진 게임 개발에 집중할 예정입니다. 13주차와 14주차엔 만들어진 게임의 테스트와 디버깅을 할 것이고 마지막 15주차 때는 최종점검 및 마무리로 14주차 때까지의 저희 조의 결과물을 발표하도록 하겠습니다. 이상으로 발표를 마치겠습니다. 감사합니다.