

The Blade Gungeoner

Enter the Gungeon 모티브의 하드코어 근접 액션 로그라이크

총이 난무하는 던전에서 오직 검에 의존하여 돌파하는 극한의 생존 게임



9주 개발 로드맵

| | | | |
|---|----|---|------|
| 1 | 계획 | 아트 및 사운드 리소스 수집 및 제작 | 60% |
| | 결과 | 그래픽 리소스 수집 완료 하지만 사운드 리소스 수집 미흡 | |
| 2 | 계획 | 플레이어 캐릭터 구현 (이동, 공격, 구르기, 패링), 체력 시스템, 아이템 사용 로직 구현 | 100% |
| | 결과 | 캐릭터 및 체력, 스테미나 UI 또한 구현완료 | |
| 3 | 계획 | 마을 맵 구현 및 NPC 배치, 던전 전환 로직 | 70% |
| | 결과 | 마을 및 NPC는 구현완료 하지만 던전 전환 로직 미구현 | |
| 4 | 계획 | 아이템 상점 및 강화 상점 페이지 UI/UX 구현, 검 강화 시스템 구현 | 100% |
| | 결과 | 상점 및 구매 액세서리 착용과 검 강화 시스템 구현 완료 | |
| 5 | 계획 | 스테이지 1 구현, 1차 검 강화 이펙트 및 효과 구현 | |
| | 결과 | | |
| 6 | 계획 | 스테이지 2 구현, 2차 검 강화 이펙트 및 효과 구현 | |
| | 결과 | | |
| 7 | 계획 | 스테이지 3 구현, 최종 검 강화 이펙트 및 효과 구현 | |
| | 결과 | | |
| 8 | 계획 | 보스 스테이지 구현, 게임 승리 or 패배 화면 구현 | |
| | 결과 | | |
| 9 | 계획 | 전체 시스템 QA 및 버그 수정 | |
| | 결과 | | |



Pulse

Contributors

Community

Community standards

Traffic

Commits

Code frequency

Dependency graph

Network

Forks

Actions usage metrics

Actions performance metrics

Commits over the last year of Kang-Jiho79/2DGP-Project

Commits

Number of commits per week

