

The Blade Gungeoner

Enter the Gungeon 모티브의 하드코어 근접 액션 로그라이크

총이 난무하는 던전에서 오직 검에 의존하여 돌파하는 극한의 생존 게임

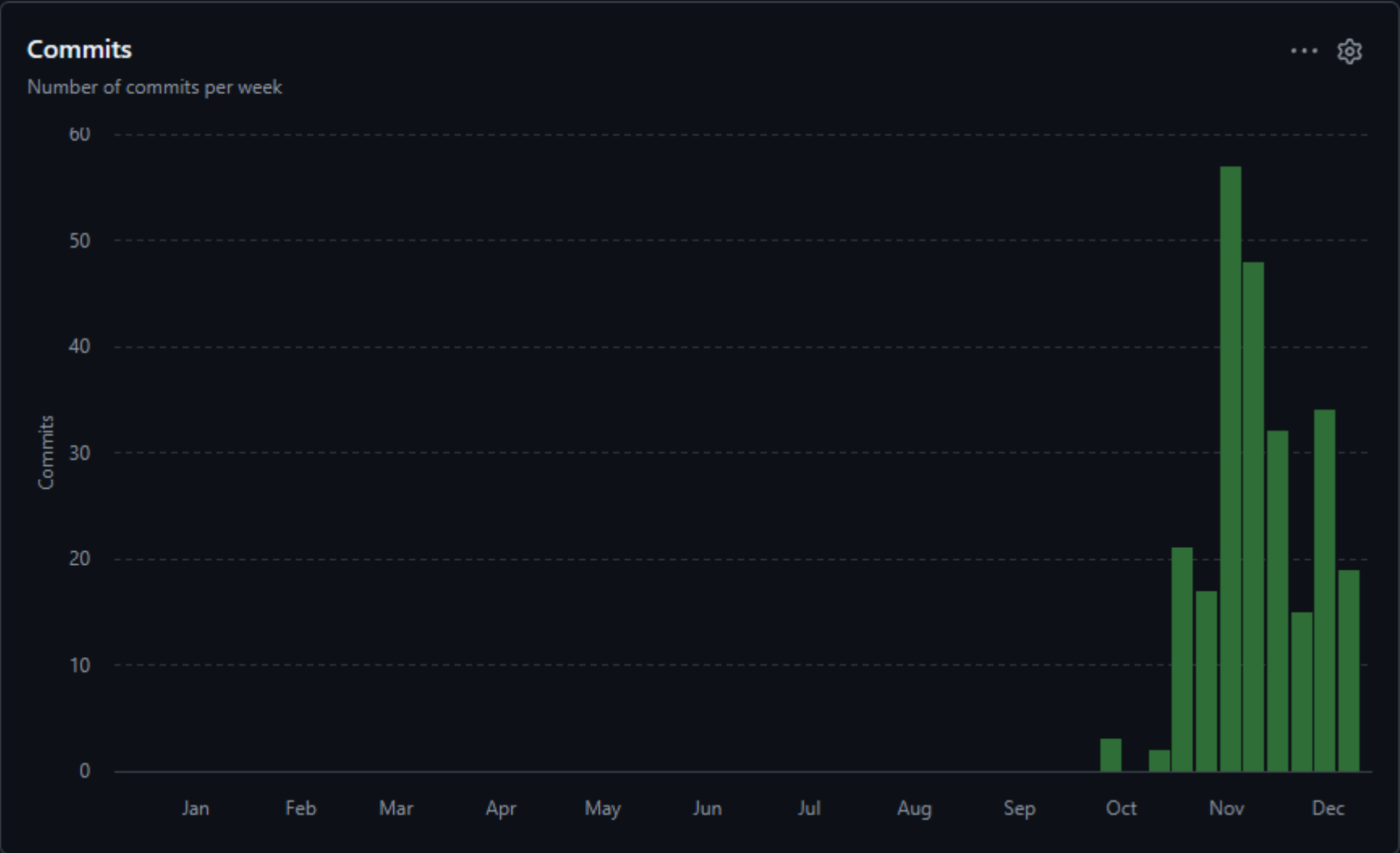


개발 진척도

내용	목표 범위	실제 개발 완료 범위	진척도
마을	아이템, 강화 npc 및 더미	구현 완료	100%
던전	1, 2, 3, Boss 던전 맵	구현 완료	100%
캐릭터	이동, 구르기, 패링, 공격 등 애니메이션 구현	구현 완료	100%
몬스터	총 5종 이상의 몬스터 구현	7종의 몬스터 구현 완료	100%
보스	여러 가지 공격 패턴과 회피 구현, 여러 페이지에 따라 패턴 변경	여러 가지 공격 패턴과 회피만 구현	60%
사운드	캐릭터와 몬스터 그밖에 상호작용에 사운드 추가	구현 완료	100%
재화	몬스터 처치시 재화 획득 및 상점에서 재화 사용	구현 완료	100%
상점	Hp 포션 및 각종 액세서리 판매	구현 완료	100%
강화소	재화로 무기 강화 정도에 따라 이펙트 변경	무기 강화시 범위와 데미지는 상승하지만 이펙트 변경은 미구현	50%
액세서리	액세서리 착용시 다양한 효과 지급	구현 완료	100%

- 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



주	커밋 횟수
Week of 28 Sep	3
Week of 12 Oct	2
Week of 19 Oct	21
Week of 26 Oct	17
Week of 2 Nov	57
Week of 9 Nov	48
Week of 16 Nov	32
Week of 23 Nov	15
Week of 30 Nov	34
Week of 7 Dec	19

좋은 점	아쉬운 점	점수
스테미나 시스템으로 전투에서 생각을 많이 하게 되었다	튜토리얼이 없어서 아쉽다.	7 / 10
몬스터와 보스 패턴이 다양해서 좋았다	캐릭터 이동속도에 비해 마을의 크기가 너무 컸다	