

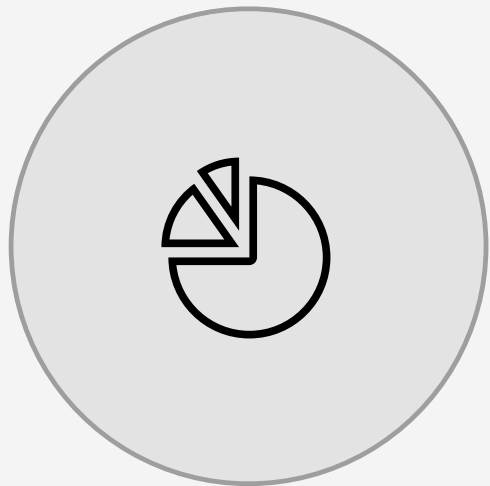


# 3월 3주차 주간보고서

*DE'TROY DUCK - YoungSan*

---

# Project - YoungSan



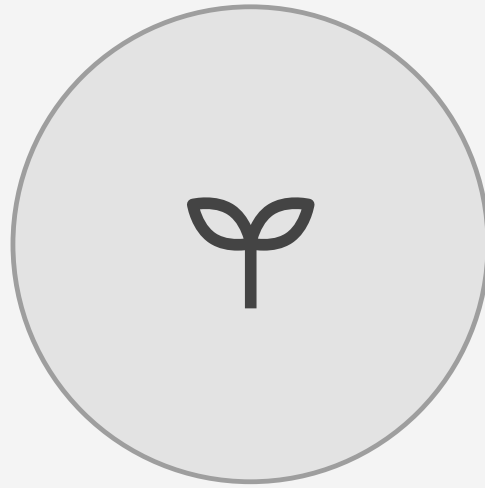
이번 주에 하기로 한일



연장 되거나 추가된 사항



이번 주 개인별 한일



다음 주에 할일

Weekly Keword : 부품 로직 마무리 / 퀄리티 업

3월 2주차

- ① UI기능 완성
- ② 캐릭터 퀄리티 작업
- ③ 적 캐릭터 디자인
- ④ 게임 내 사운드 작업
- ⑤ 타일, 맵 리소스 작업
- ⑥ 이벤트 매니징 시스템 구축
- ⑦ 타임라인 커스텀 트랙 제작

3월 3주차

- ① 타일, 맵 리소스 작업
- ② 게임 내 사운드 작업
- ③ 이벤트 매니징 시스템 구축
- ④ 적 캐릭터 디자인
- ⑤ 프롤로그 맵 세부 제작
- ⑥ 프롤로그 맵 제작
- ⑦ 컷신 내 필요한 로직 제작
- ⑧ 게임 세부 로직 작성
- ⑨ 프롤로그 맵 세부 설계

3월 4주차

- ① 타일, 맵 리소스 작업
- ② 게임 내 사운드 작업
- ③ 적 캐릭터 디자인
- ④ 프롤로그 맵 세부 제작
- ⑤ 프롤로그 맵 제작
- ⑥ 컷신 내 필요한 로직 제작
- ⑦ 프롤로그 맵 세부 설계

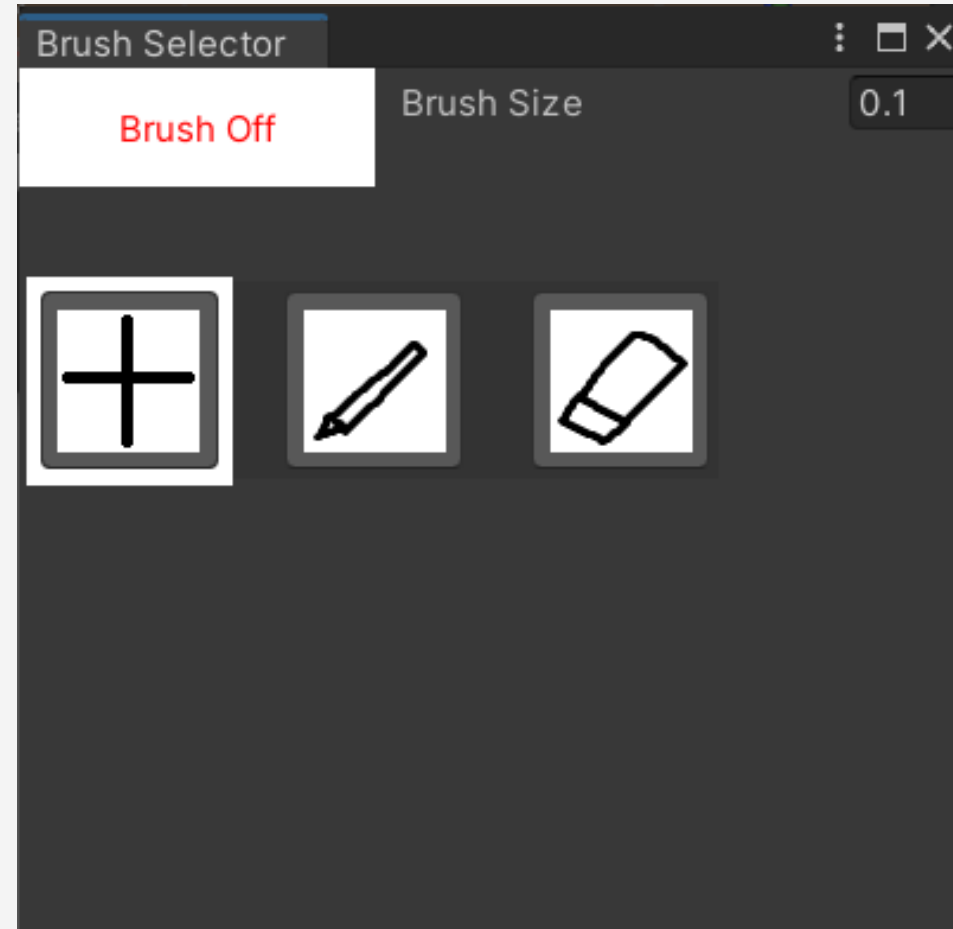
3월 2주차

- ① 타일, 맵 리소스 작업
- ② 게임 내 사운드 작업
- ③ 이벤트 매니징 시스템 구축
- ④ 적 캐릭터 디자인
- ⑤ 프롤로그 맵 세부 제작
- ⑥ 프롤로그 맵 제작
- ⑦ 컷신 내 필요한 로직 제작
- ⑧ 게임 세부 로직 작성
- ⑨ 프롤로그 맵 세부 설계

±

연장 되거나 추가된 사항

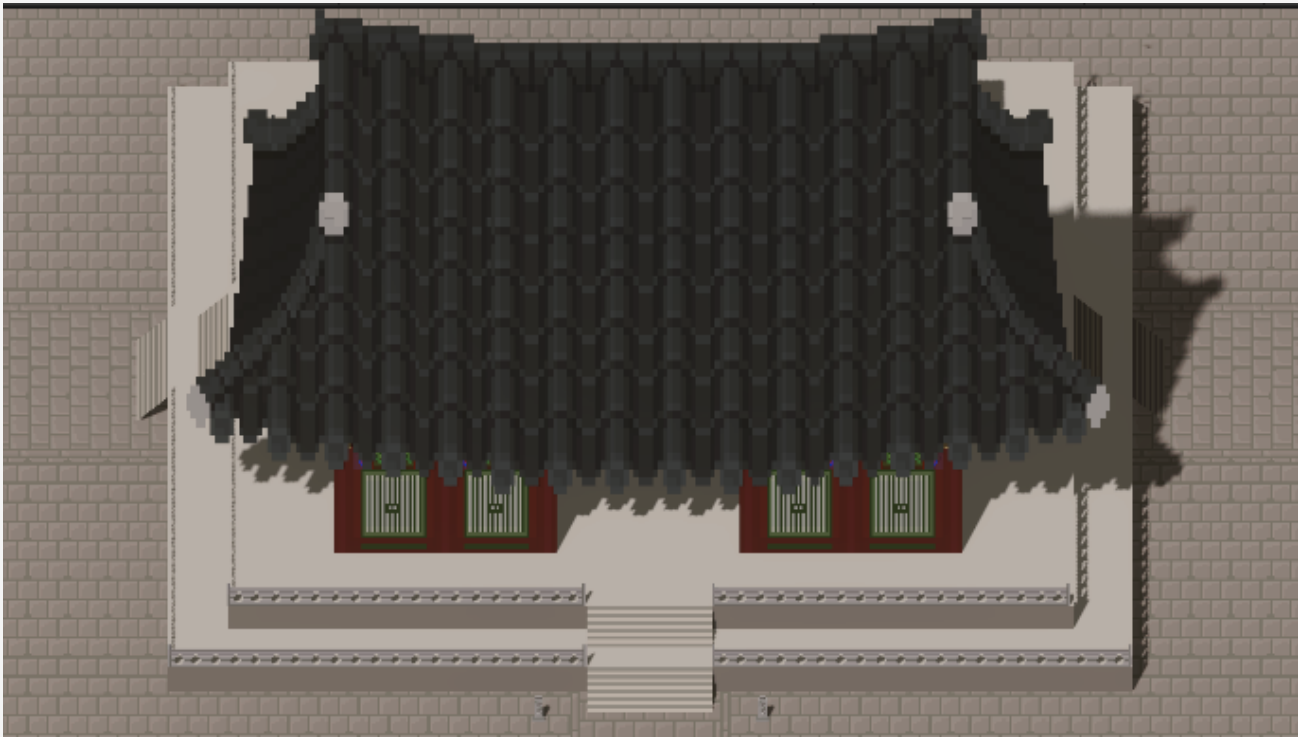
- + 추가 맵 리소스 작업
- + 추가 캐릭터 디자인
- + 개발용 에디터 제작
- 게임 내 사운드 작업
- 컷신 내 필요한 로직 제작



개발용 에디터 제작중

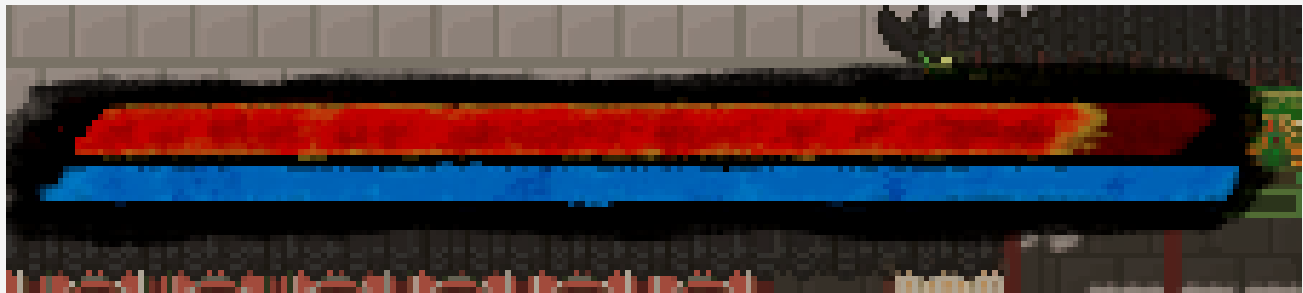
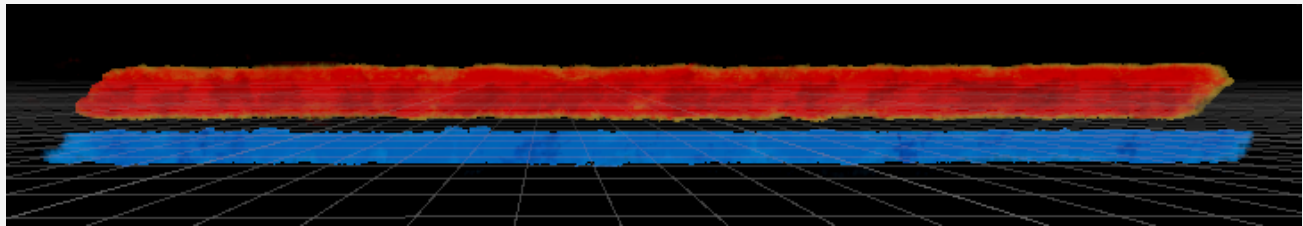
맵 작업에 필요한 맵 에디터 제작중

UI StatusBar 이미지 완성



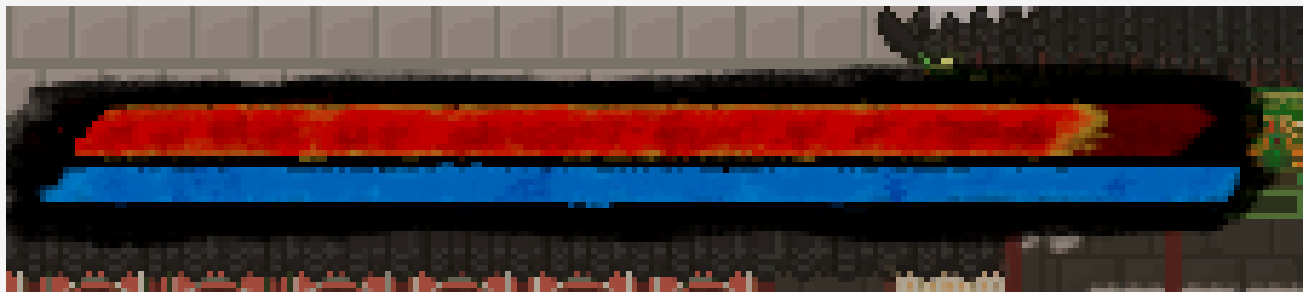
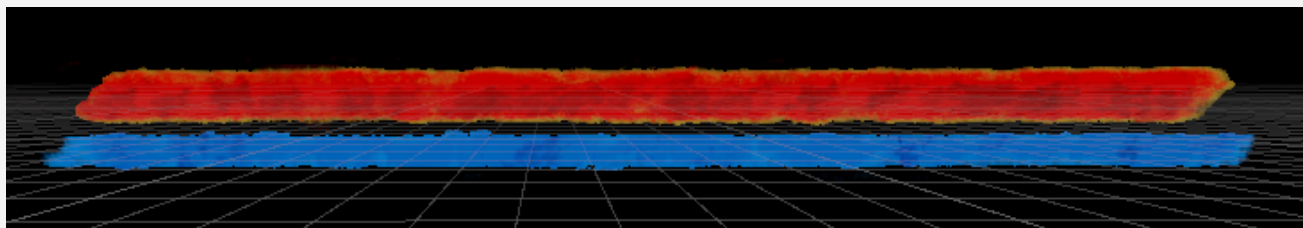
프롤로그 맵 제작

프롤로그 초반 30% 제작



UI 기능 완성 및 퀄리티 업

StatusBar 퀄리티 업



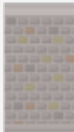
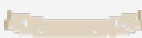
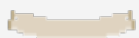
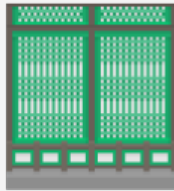
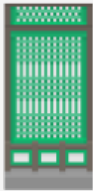
적 캐릭터 디자인

암살자 애니메이션 제작

UI 기능 완성 및 퀄리티 업

UI StatusBar 이미지 완성





타일, 맵 리소스 작업

돌 바닥, 쫄병 애니메이션(걷는거) , 주인공 걷기, 궁궐 프롭, 궁궐, 병사 애니메이션, 주인공 굿 애니메이션, 마을 추가 프롭

Weekly Keword : 부품 로직 마무리 / 퀄리티 업

3월 2주차

- ① UI기능 완성
- ② 캐릭터 퀄리티 작업
- ③ 적 캐릭터 디자인
- ④ 게임 내 사운드 작업
- ⑤ 타일, 맵 리소스 작업
- ⑥ 이벤트 매니징 시스템 구축
- ⑦ 타임라인 커스텀 트랙 제작

3월 3주차

- ① 타일, 맵 리소스 작업
- ② 게임 내 사운드 작업
- ③ 이벤트 매니징 시스템 구축
- ④ 적 캐릭터 디자인
- ⑤ 프롤로그 맵 세부 제작
- ⑥ 프롤로그 맵 제작
- ⑦ 컷신 내 필요한 로직 제작
- ⑧ 게임 세부 로직 작성
- ⑨ 프롤로그 맵 세부 설계

3월 4주차

- ① 타일, 맵 리소스 작업
- ② 게임 내 사운드 작업
- ③ 적 캐릭터 디자인
- ④ 프롤로그 맵 세부 제작
- ⑤ 프롤로그 맵 제작
- ⑥ 컷신 내 필요한 로직 제작
- ⑦ 프롤로그 맵 세부 설계



# 코로나는 위험해!

*DE'TROY DUCK - YoungSan*

---