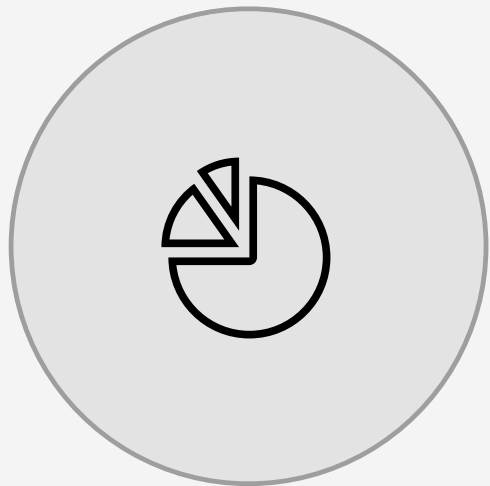




3월 월간 보고서

DE'TROY DUCK - YoungSan

Project - YoungSan



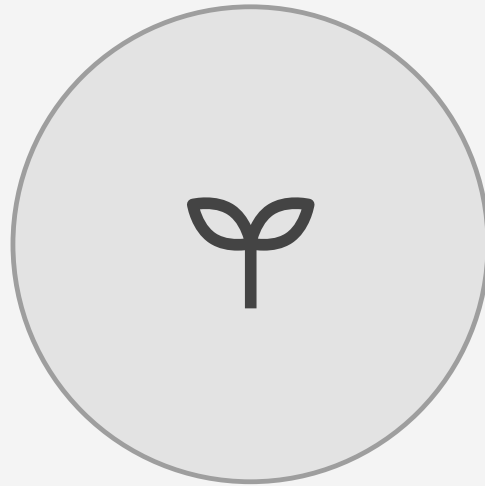
이번 달에 하기로 한일



연장 되거나 추가된 사항



이번 달 개인별 한일



이번 달 개인 평가

Monthly Keword : 부품 로직 마무리 / 프롤로그 제작

3월 2주차

3월 3주차

3월 4주차

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

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

① 타일, 맵 리소스 작업

② 게임 내 사운드 작업

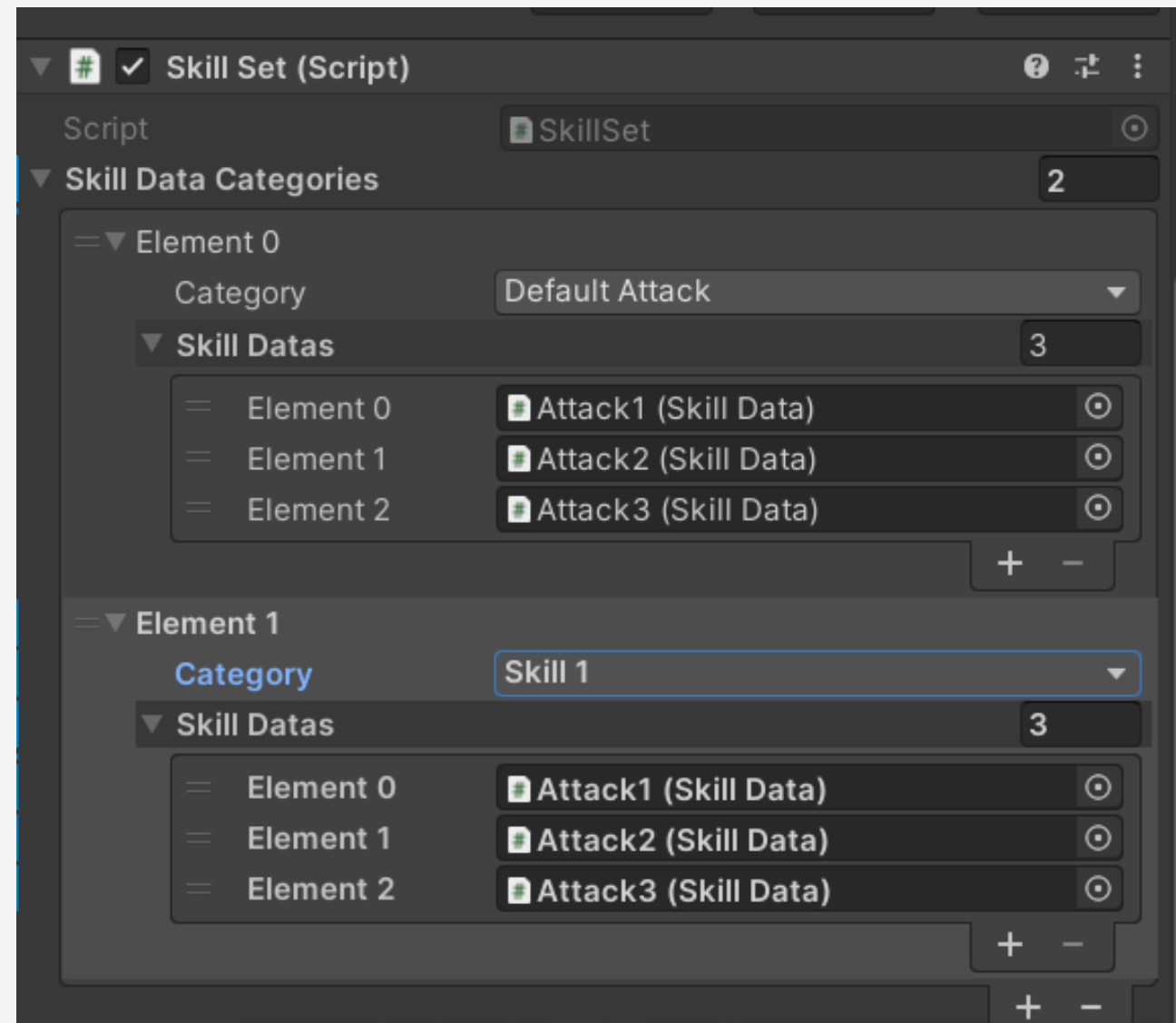
③ 적 캐릭터 디자인

④ 프롤로그 맵 세부 제작

⑤ 프롤로그 맵 제작

⑥ 컷신 내 필요한 로직 제작

⑦ 프롤로그 맵 세부 설계



게임 내 세부 로직 작성

게임 내부구조의 EntityEvent와 SkillEffect
의 로직을 개편하여 수정



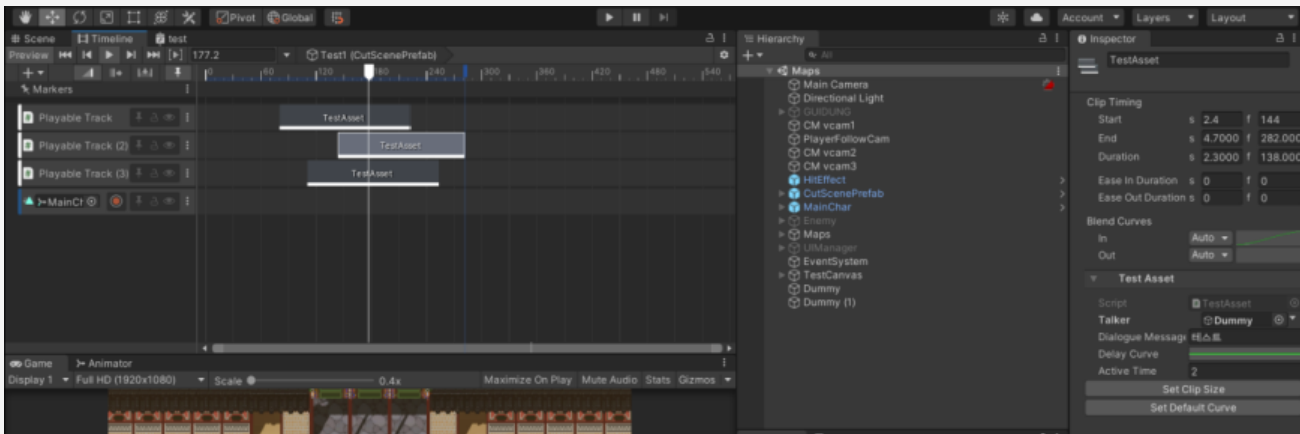
캐릭터 퀄리티 작업

플레이어가 대쉬를 할때 잔상을 추가



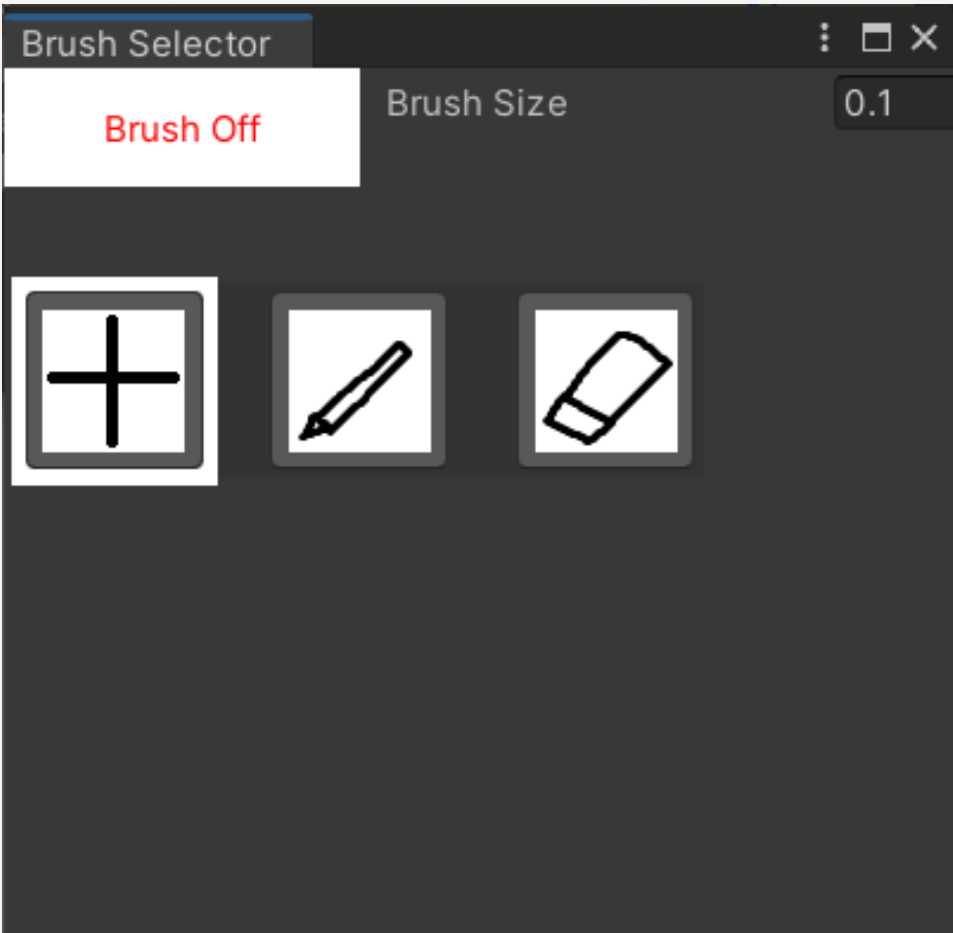
캐릭터 퀄리티 작업

캐릭터 타격시 피 나오는 이펙트를 개선
(현재 값 찾는 중)



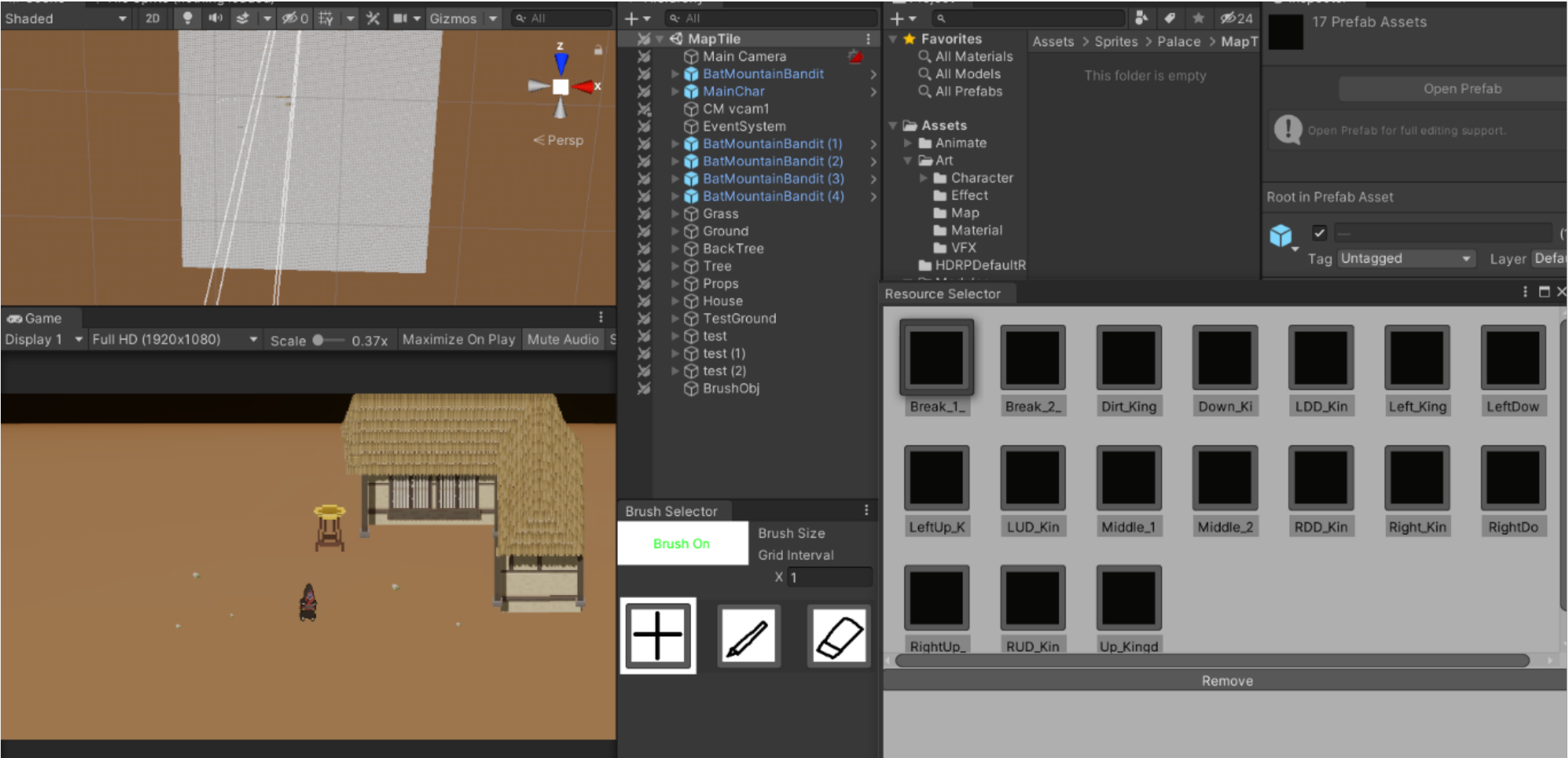
타임라인 커스텀 트랙 제작

타임라인 커스텀 트랙 에디터랑
만들었던 커스텀 트랙에서 대사 말할 오브젝트,
대사,말풍선 생성 하는 스크립트 병합



개발용 에디터 제작중

맵 작업에 필요한 맵 에디터 제작중



개발용 에디터 제작중

맵 작업에 필요한 맵 에디터 완성 및 버그 수정

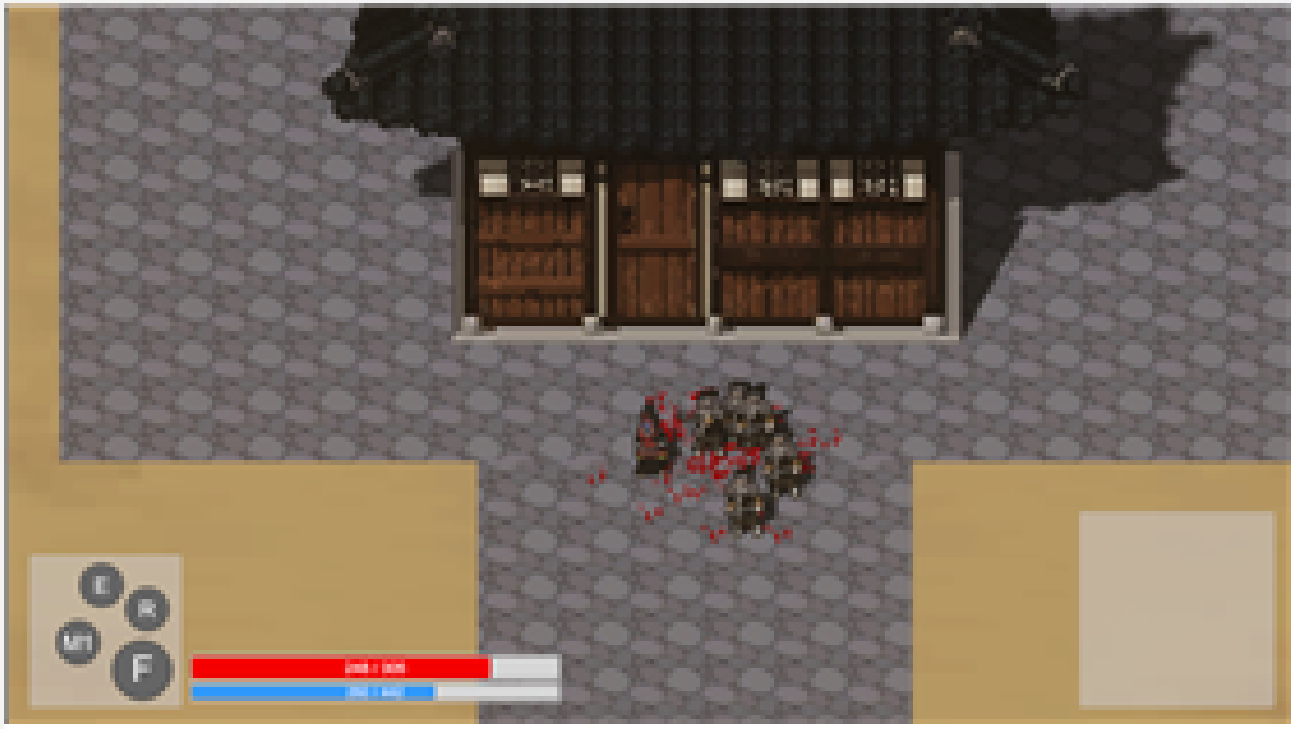
게임 내 세부 로직 작성

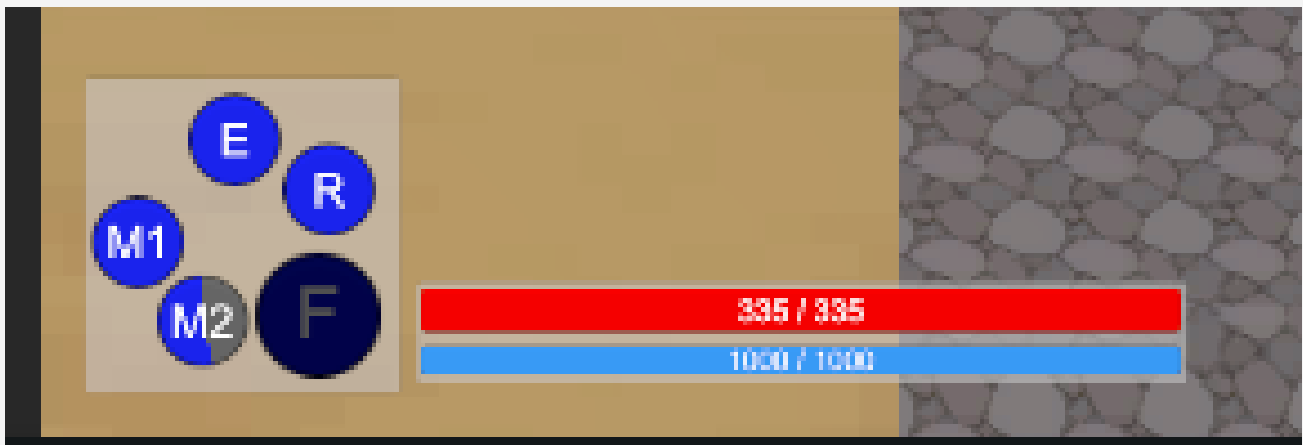
퀘스트 제작 중



UI 기능 완성 및 퀄리티 업

UI (HPbar / staminabar)
구현 및 공식과 로직 구현



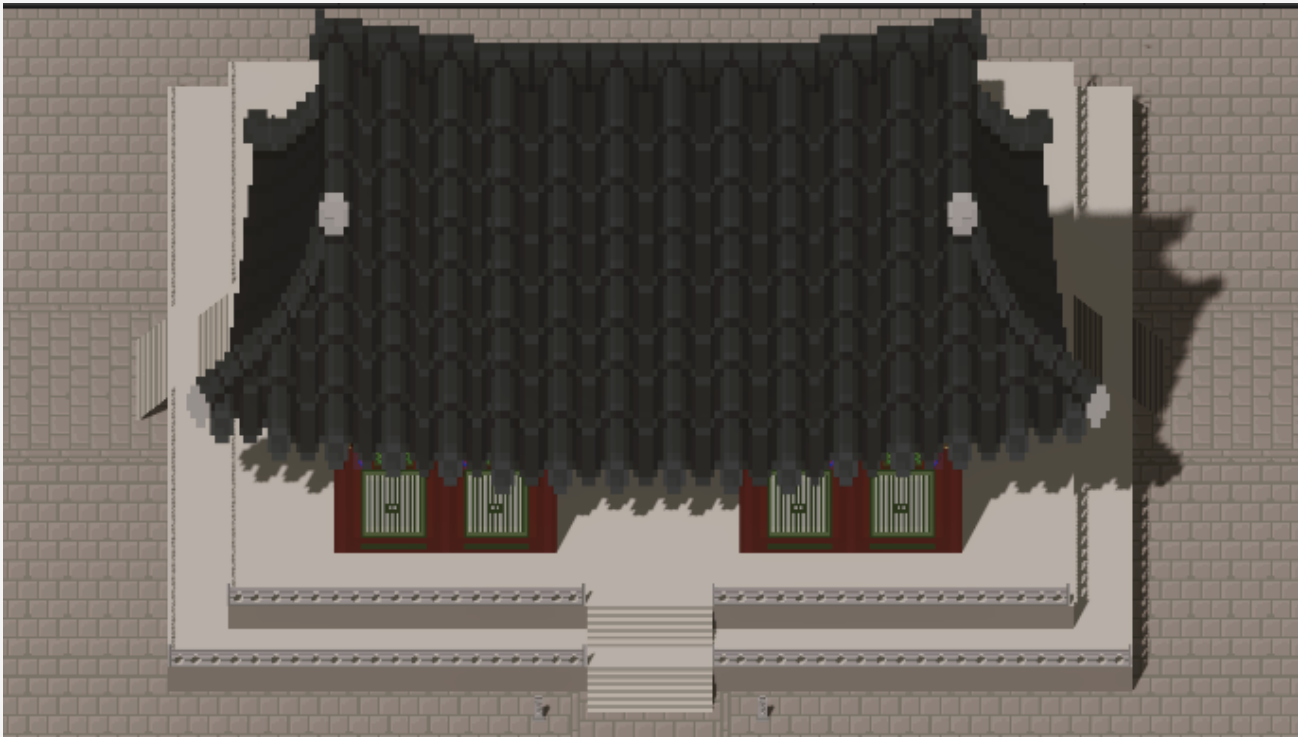


UI 기능 완성 및 퀄리티 업

스킬 쿨타임 로직과 메커니즘 연동
각 캐릭터에 맞춰 활성화

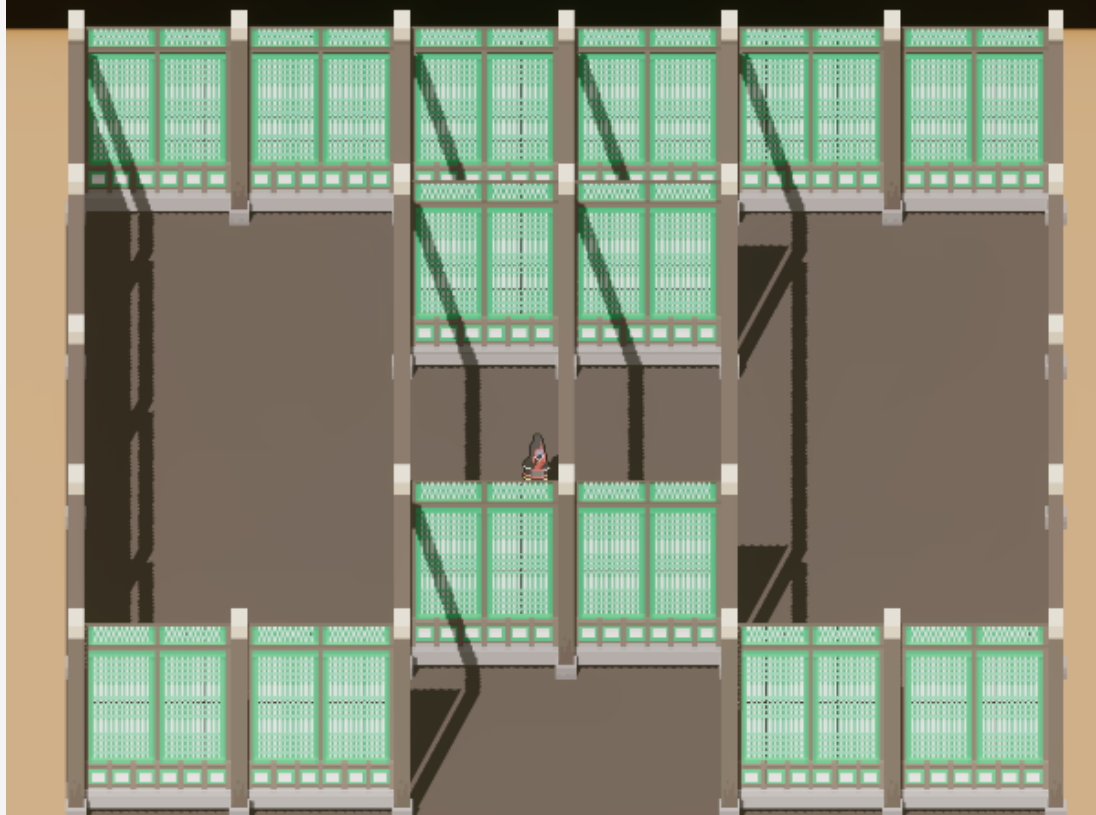
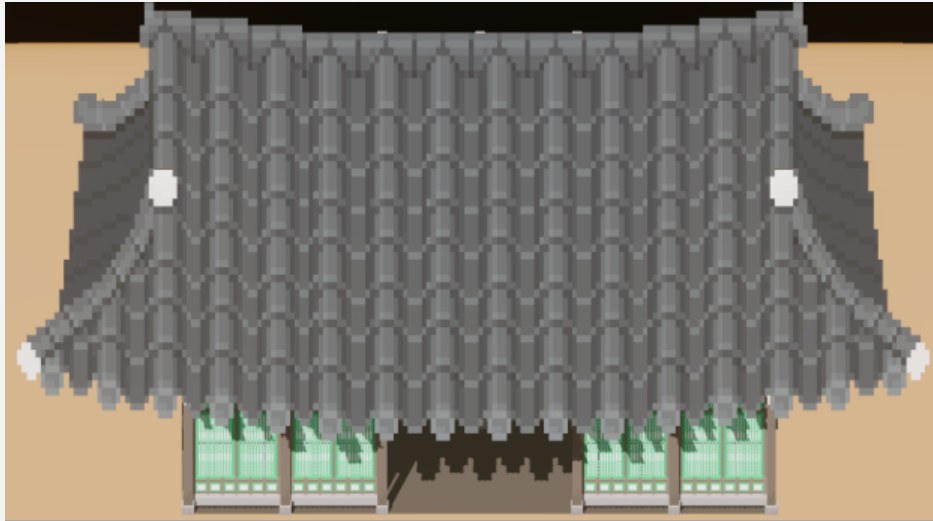
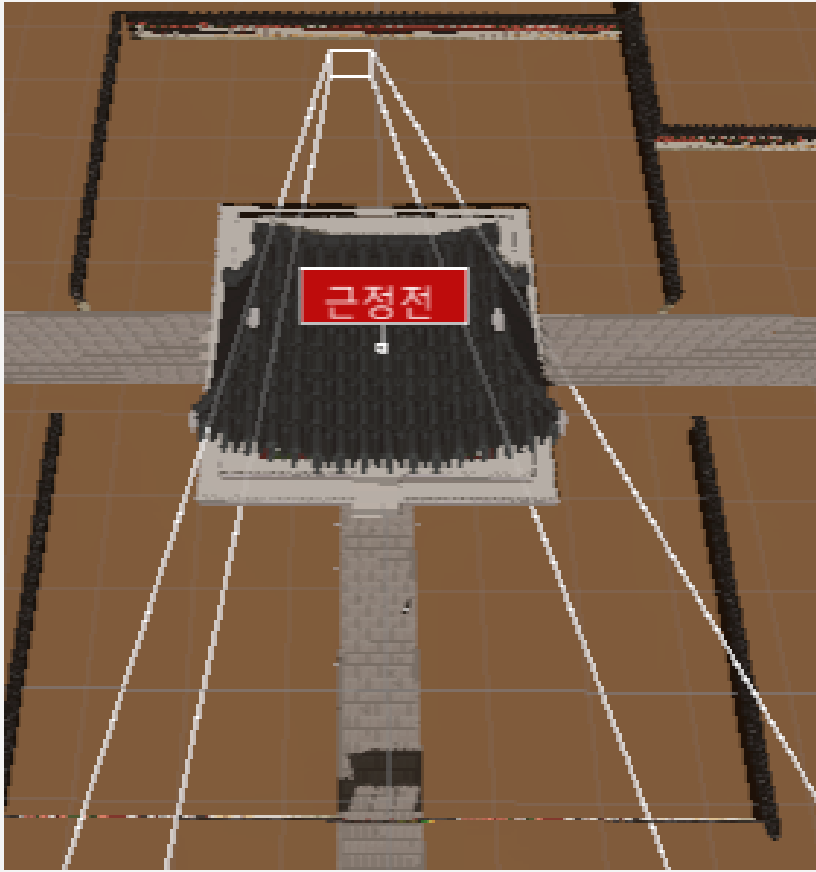
기타

주간 보고서 틀 제작
월간 계획서(로드맵) 작성



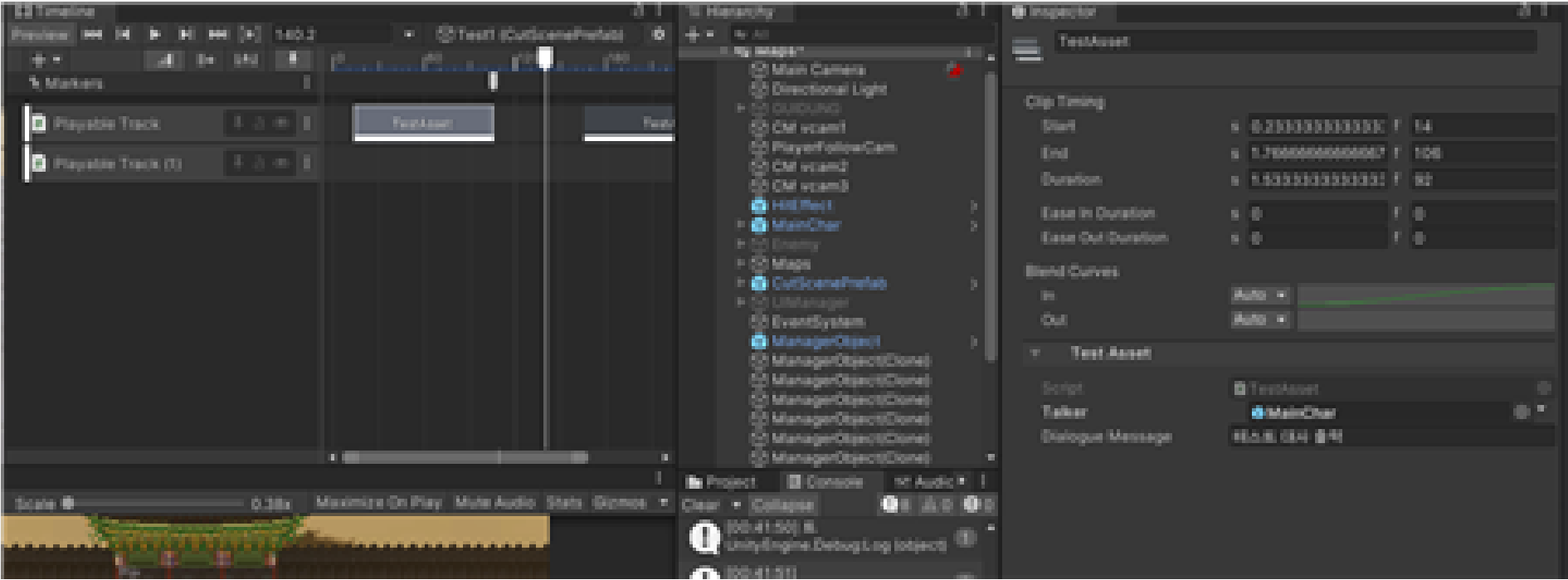
프롤로그 맵 제작

프롤로그 초반 30% 제작



프롤로그 맵 제작

프롤로그 맵 제작 (성 구조와 자선당)



타임라인 커스텀 트랙 제작

타임라인 시스템을 기존에 있던 대사 방식을
수정 / 보완하여 커스텀하여 제작 중



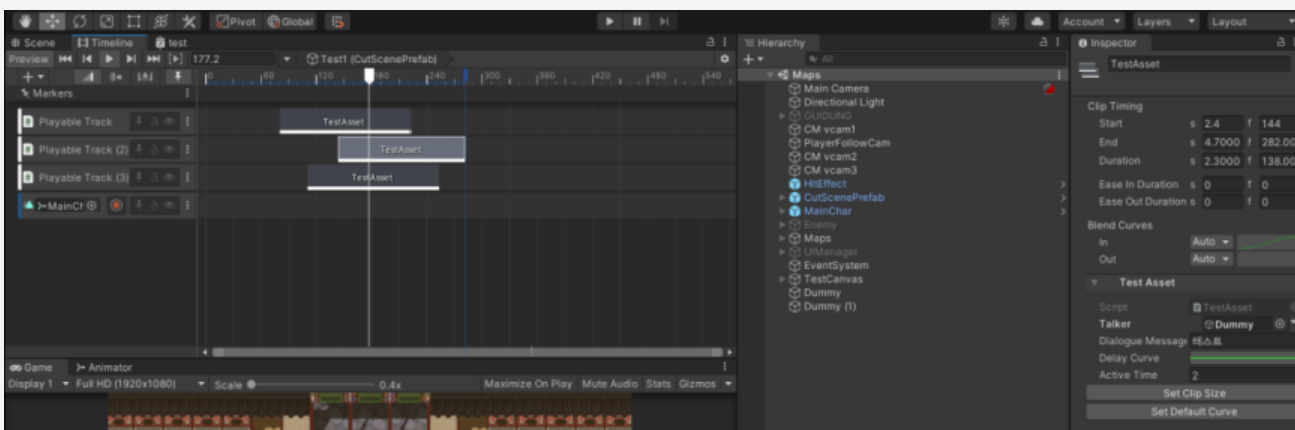
UI 기능 완성 및 퀄리티 업

적에게 체력바를 생성하여 연동해 주었다.



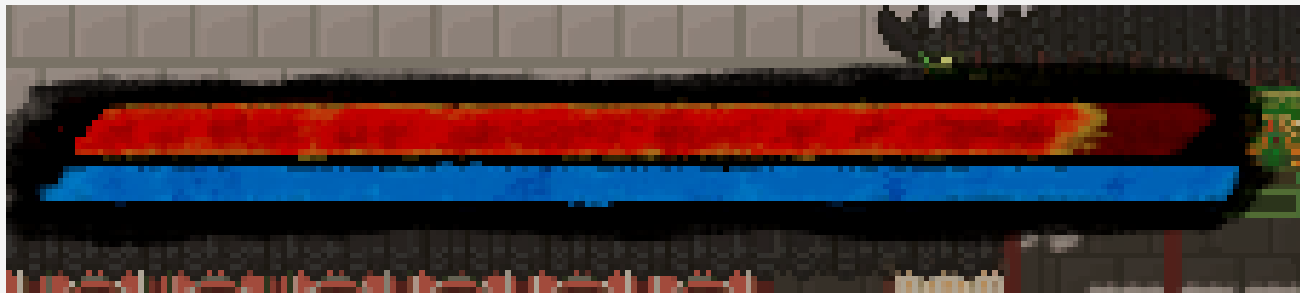
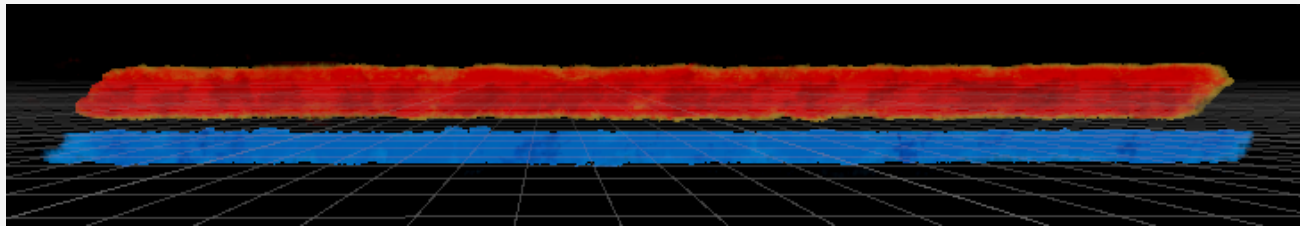
UI 기능 완성 및 퀄리티 업

캐릭터의 HP줄때 추가적인
이펙트가 나오도록 추가



타임라인 커스텀 트랙 제작

타임라인 커스텀 트랙 에디터랑
만들었던 커스텀 트랙에서 대사 말할 오브젝트,
대사,말풍선 생성 하는 스크립트 병합



UI 기능 완성 및 퀄리티 업

StatusBar 퀄리티 업



프롤로그 맵 제작

프롤로그 맵 제작 (숲 길과 집)

이원혁

2022. 3. 3. 오후 4:01:50

knife_swing_1.mp3

33.75 KB

0:00 / 0:00

knife_swing_2.mp3

30.94 KB

0:00 / 0:00

knife_swing_3.mp3

31.88 KB

0:00 / 0:00

knife_swing_4.mp3

27.19 KB

0:00 / 0:00

knife_swing_5.mp3

41.25 KB

0:00 / 0:00

knife_swing_6.mp3

30.94 KB

0:00 / 0:00

이원혁

2022. 2. 16. 오후 5:01:28

1.wav

136.13 KB

0:00 / 0:00

2.wav

69.21 KB

0:00 / 0:00

타격음 2종

2022년 2월 23일

이원혁

2022. 2. 23. 오후 2:44:19

bandit_swing.mp3

7.39 KB

0:00 / 0:00

이원혁

2022. 2. 23. 오후 3:01:43

seungjachongtong_fire.mp3

48.75 KB

0:00 / 0:01

이원혁

2022. 2. 23. 오후 4:34:29

flop.mp3

36.56 KB

0:00 / 0:00

게임 내 사운드 작업

산적 칼, 몽둥이 사운드



적 캐릭터 디자인

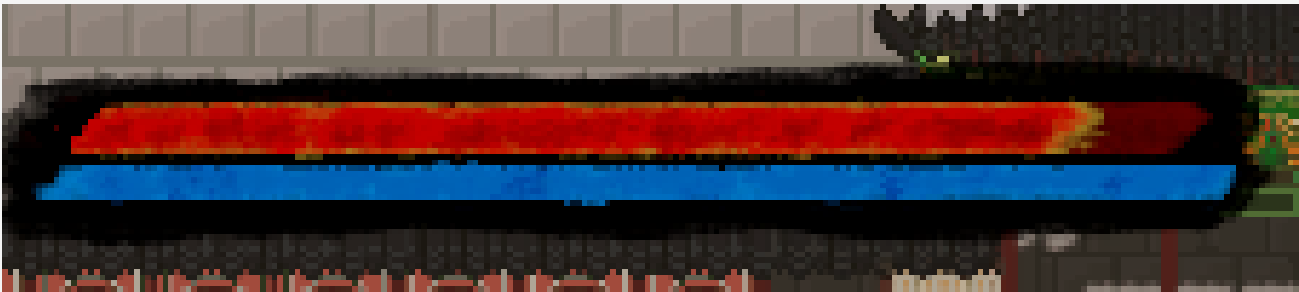
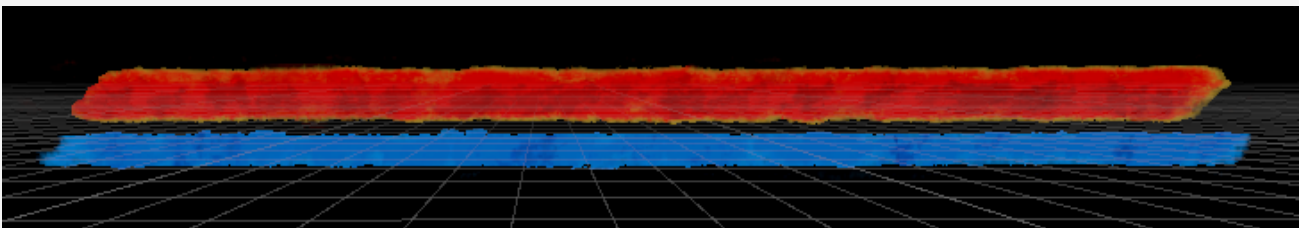
암살자 스탠딩 제작

UI 기능 완성 및 퀄리티 업

UI 이미지 제작 중

게임 내 사운드 작업

FL 스튜디오 사전 준비 작업

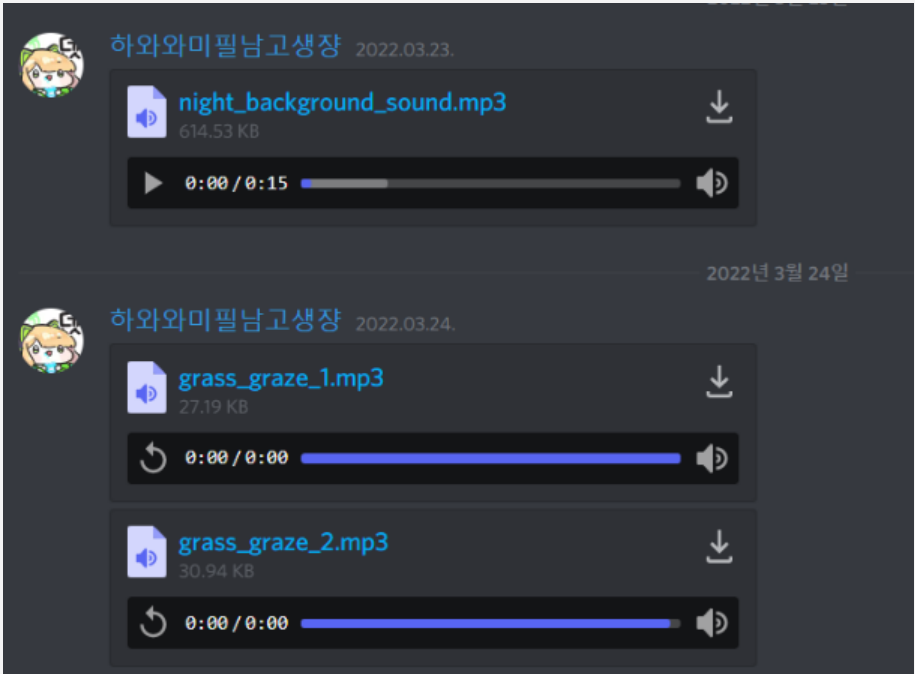
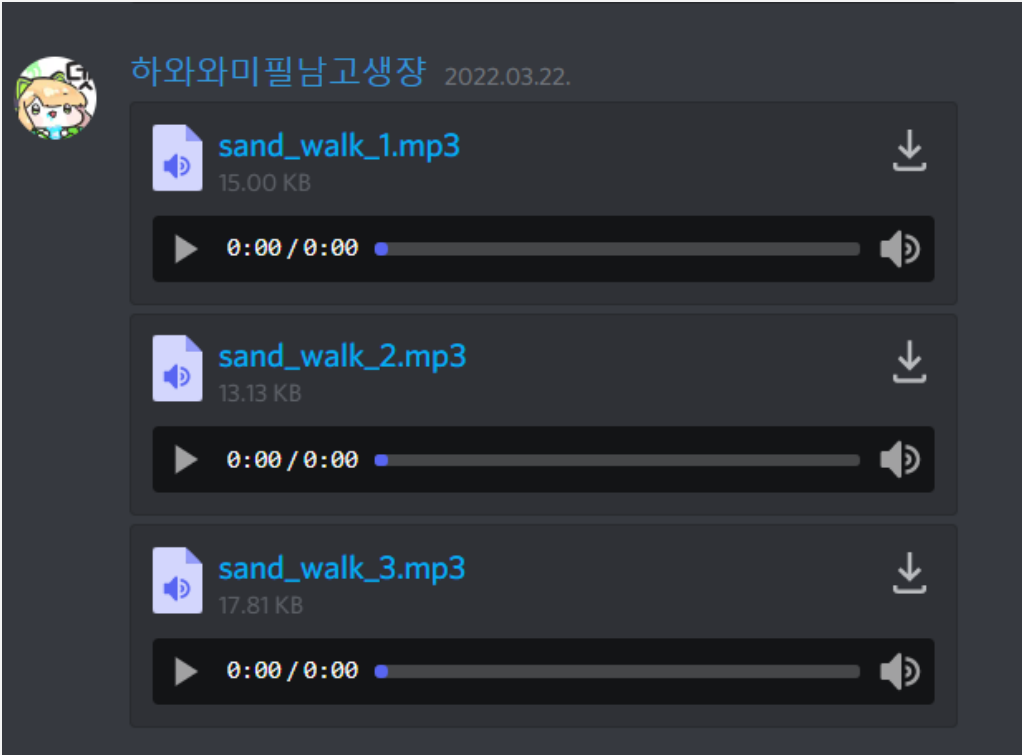


적 캐릭터 디자인

암살자 애니메이션 제작

UI 기능 완성 및 퀄리티 업

UI StatusBar 이미지 완성

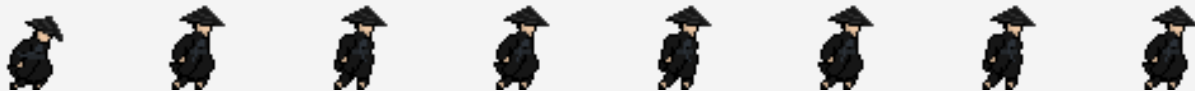


게임 내 사운드 작업

모래 걷는 사운드 3종 / 밤 백그라운드 사운드
/ 풀 스치는 사운드 2종 / 불 타는 사운드 / 비
맞는 불 사운드

적 캐릭터 디자인

암살자 애니메이션





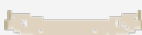
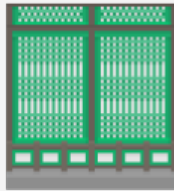
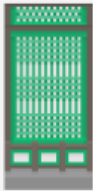
타일, 맵 리소스 작업

주모 애니메이션, 주인공 슬라이딩 모션 제작



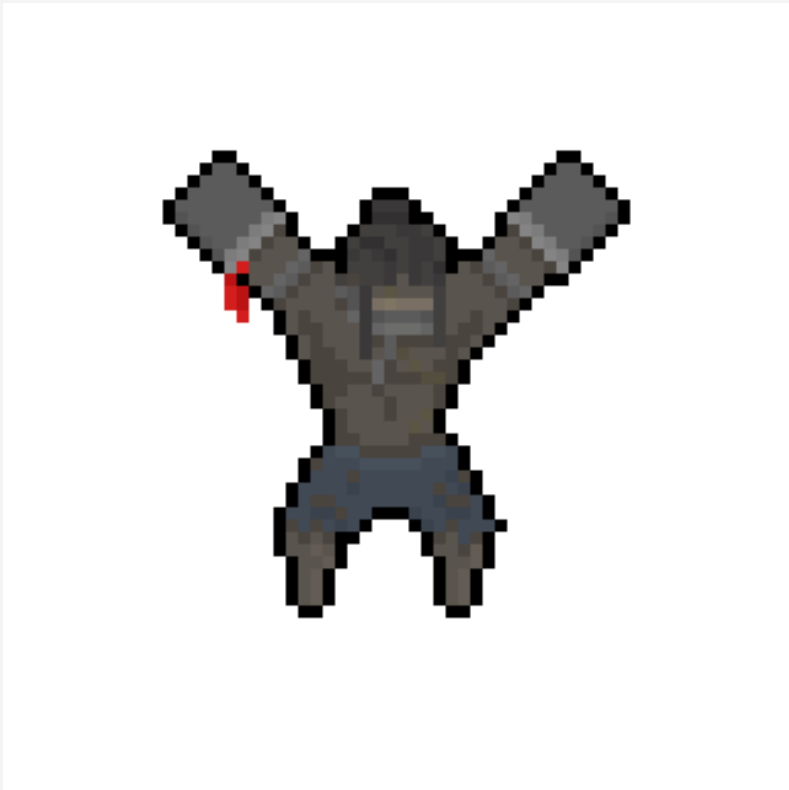
타일, 맵 리소스 작업

대문 애니메이션, 마을과 관련된 프롭,
누워있는 세자



타일, 맵 리소스 작업

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



타일, 맵 리소스 작업

마을 추가 프롭, 산 프롭,
산적왕 (등장, 대기, 이동)



Weekly Keword : 프롤로그 맵 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

4월 1주차

- ① 월간 계획서 작성
-
-
-
-
-
-



퇴근군 마렵다...

DE'TROY DUCK - YoungSan
