

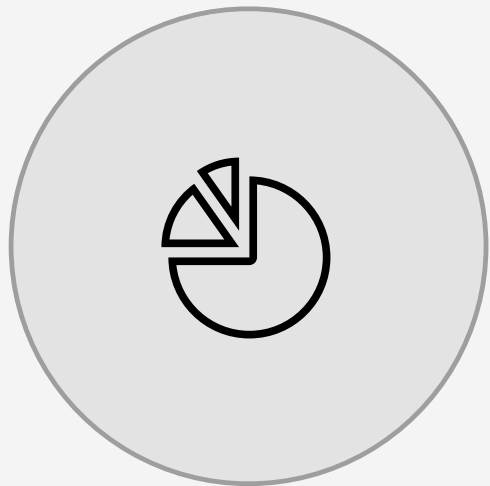


# 3월 2주차 주간보고서

*DE'TROY DUCK - YoungSan*

---

# Project - YoungSan



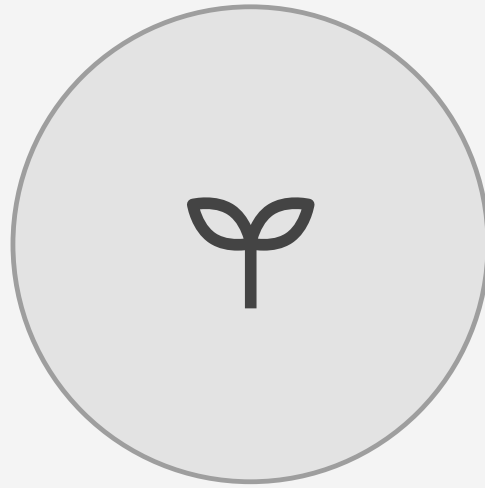
이번 주에 하기로 한일



연장 되거나 추가된 사항



이번 주 개인별 한일



다음 주에 할일

Weekly Keword : 부품 로직 마무리 / 퀄리티 업

3월 1주차

- ① UI기능 제작
- ② 게임 내 사운드 작업
- ③ 적 캐릭터 디자인
- ④ 스크립트 로직 개편
- ⑤ 캐릭터 퀄리티 작업
- ⑥ 타임라인 커스텀 트랙 제작

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
- ⑥ 프롤로그 맵 제작
- ⑦ 컷신 내 필요한 로직 제작
- ⑧ 게임 세부 로직 작성
- ⑤ 프롤로그 맵 세부 설계

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

±

연장 되거나 추가된 사항

+ 피 이펙트 개선

- UI 이미지 제작



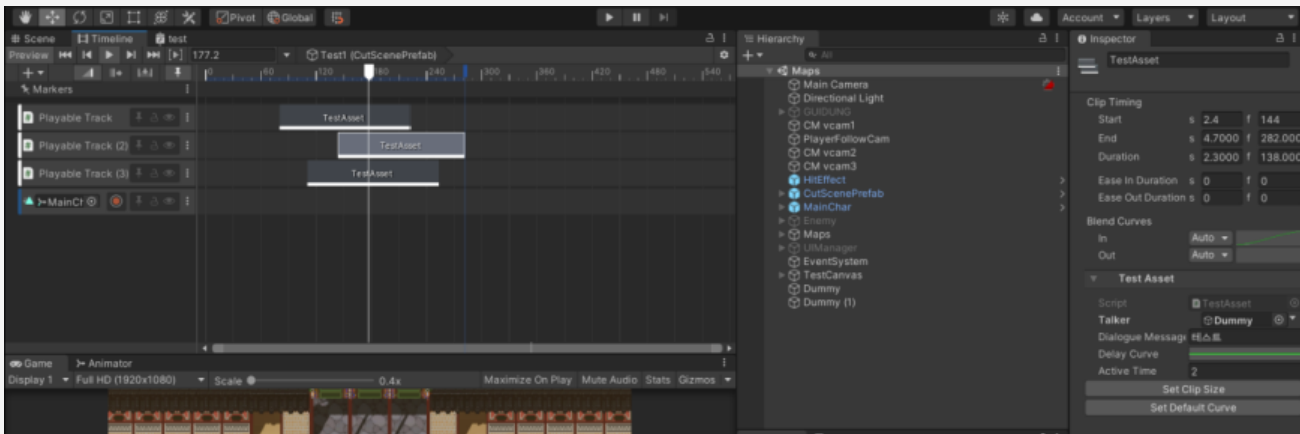
캐릭터 퀄리티 작업

플레이어가 대쉬를 할때 잔상을 추가



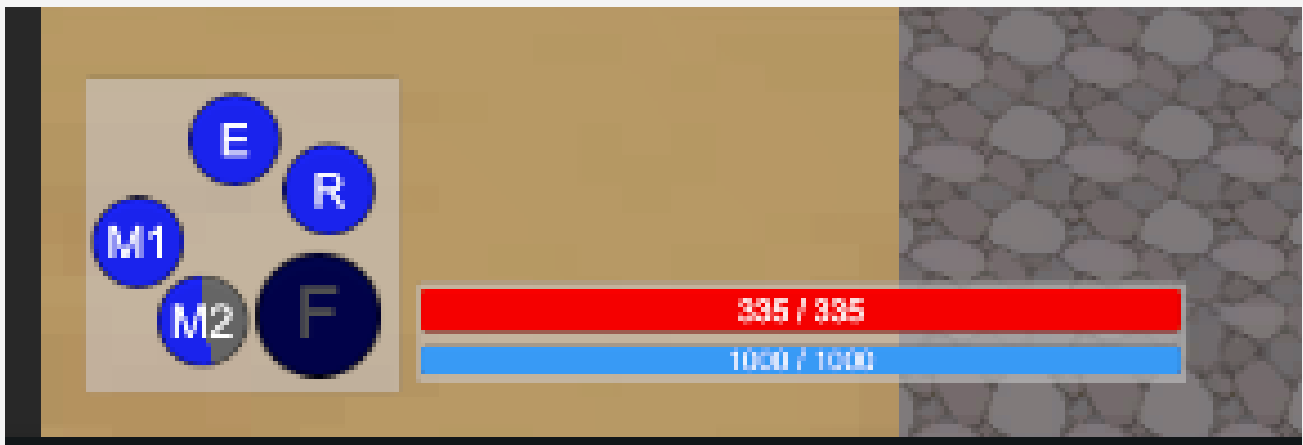
캐릭터 퀄리티 작업

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



UI 기능 완성 및 퀄리티 업

스킬 쿨타임 로직과 메커니즘 연동  
각 캐릭터에 맞춰 활성화

기타

주간 보고서 틀 제작  
월간 계획서(로드맵) 작성



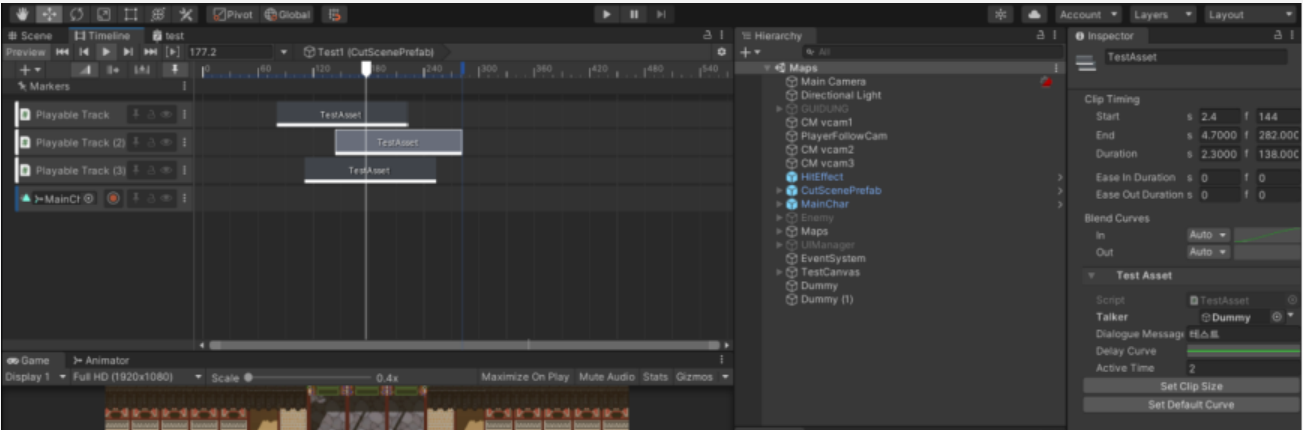
UI 기능 완성 및 퀄리티 업

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



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





타일, 맵 리소스 작업

대문 애니메이션, 마을과 관련된 프롭,  
누워있는 세자

3월 1주차

- ① UI기능 제작
- ② 게임 내 사운드 작업
- ③ 적 캐릭터 디자인
- ④ 스크립트 로직 개편
- ⑤ 캐릭터 퀄리티 작업
- ⑥ 타임라인 커스텀 트랙 제작

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 설계
- ⑥ 프롤로그 맵 제작
- ⑦ 컷신 내 필요한 로직 제작
- ⑧ 게임 세부 로직 작성



# 다음 주도 화이팅!

*DE'TROY DUCK - YoungSan*

---