

2D 탑다운 아레나 슈팅 게임 프로젝트 2차 발표

개발 계획 대비 진행 상황: 1차 계획 vs 현재

1-2주차 기획 및 프로토타이핑	<div>1차 계획</div> <div><div>- 컨셉 구체화</div><div>- 플레이어 기본 조작</div></div> <div>현재 결과: [100% 달성]</div> <div><div>- 게임 컨셉 확정</div><div>- WASD 이동, 마우스 조준, 자동발사 등 핵심 조작계 구현 완료</div></div>
3-4주차 핵심 시스템 구현	<div>1차 계획</div> <div><div>- 웹 기반 시스템</div><div>- 기본 적 AI</div><div>- 성장 시스템 (UI)</div></div> <div>현재 결과: [100% 달성]</div> <div><div>- 웹 기반 및 적 스폰 시스템 구현</div><div>- 플레이어 조작 AI 구현</div><div>- 업그레йд 시스템 및 UI 구현 완료</div></div>
5-6주차 콘텐츠 제작/확장	<div>1차 계획</div> <div><div>- 차량 시스템 추가</div><div>- 스킬/아이템 확장</div><div>- 아트/사운드 리소스</div></div> <div>현재 결과: [조기 달성 및 진행 중]</div> <div><div>- (차량 시스템) 플레이어 모델을 차량+터렛 구조로 변경 완료</div><div>- (아트 리소스) 플레이어 관련 아트 리소스 적용 완료</div><div>- (스킬 확장) 기본 성장 항목 구현 완료</div></div>
7-8주차 폴리싱 및 테스트	<div>1차 계획</div> <div><div>- 밸런스 조정</div><div>- 버그 수정</div></div> <div>현재 결과: [일부 진행]</div> <div><div>- (밸런스 조정) 웹 기반 점 능력치 상황 등 1차 밸런싱 진행</div><div>- (버그 수정) 플레이어 풀림 현상 등 발견된 버그 지속 수정</div></div>

종합 평가: 1차 계획의 5-6주차 목표였던 '콘텐츠 확장' 단계를 조기 달성하였으며, 7-8주차 목표인 '폴리싱' 단계의 일부를 병행하며 계획보다 빠르게 프로젝트를 진행 중입니다.

개발 계획 대비 진행 상황: 주차별 진행률

1-2주	<div>주요 계획</div> <div>기획 및 프로토타이핑</div> <div>결과 및 달성 내용</div> <div>플레이어 기본 조작(이동, 조준, 발사) 시스템 완성</div>	100%
3-4주	<div>주요 계획</div> <div>핵심 시스템 구현</div> <div>결과 및 달성 내용</div> <div>웨이브, 적 AI, 성장 시스템의 기본 골격 완성</div>	90%
5주	<div>주요 계획</div> <div>콘텐츠 확장 (차량, 스킬)</div> <div>결과 및 달성 내용</div> <div>플레이어 모델을 차량+터렛으로 교체, 업그레이드 항목 구체화</div>	90%
6주	<div>주요 계획</div> <div>콘텐츠 확장 (아트, 사운드)</div> <div>결과 및 달성 내용</div> <div>플레이어 아트 리소스 적용, 웨이브 UI 개선</div>	80%
7주	<div>주요 계획</div> <div>(계획) 폴리싱 및 테스트</div>	-
8주	<div>주요 계획</div> <div>(계획) 폴리싱 및 테스트</div>	-

현재까지의 평균 진행률: 90%

Github Commit History

