

2D 탑다운 아레나 슈팅 게임 프로젝트 2차 발표

개발 계획 대비 진행 상황: 1차 계획 vs 현재

1-2주차 기획 및 프로토타이핑

1차 계획

- 컨셉 구체화
- 플레이어 기본 조작

현재 결과: [100% 달성]

- 게임 컨셉 확정
- WASD 이동, 마우스 조준, 자동발사 등 핵심 조작계 구현 완료

3-4주차 핵심 시스템 구현

1차 계획

- 웨이브 시스템
- 기본적 AI
- 성장 시스템 (UI)

현재 결과: [100% 달성]

- 웨이브 및 전 스폰 시스템 구현
- 플레이어 충돌 AI 구현
- 업그레이드 시스템 및 UI 구현 완료

5-6주차 콘텐츠 제작/확장

1차 계획

- 차량 시스템 추가
- 아트/아이템 리소스

현재 결과: [조기 달성 및 진행 중]

- (차량 시스템) 플레이어 모델을 차량+터렛 구조로 변경 완료
- (아트 리소스) 플레이어 관련 아트 리소스 적용 완료
- (스킬 확장) 기본 성장 항목 구현 완료

7-8주차 폴리싱 및 테스트

1차 계획

- 뱃런스 조정
- 바그 수정

현재 결과: [일부 진행]

- (뱃런스 조정) 웨이브별 절 능력치 상향 및 1차 뱃런싱 진행
- (바그 수정) 플레이어 쿠링 현상 등 발견된 바그 수정

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

현재까지의 평균 진행률: 90%

Github Commit History

