판도라큐브 릴레이 게임잼 개발 일지

2025.08.27~08.31

팀 이름: 팀장의신검등급이나머지셋을다합쳐도높을리가없잖아!!

1일차

|  |  |
| --- | --- |
| 작업 개요 | |
| 이름 | 설민준 |
| 개발 기간 | 8월 27일 13:00~ 8월 28일 13:00 |
| 주요 목표 | 기본 시스템 완성 |

|  |  |
| --- | --- |
| 작업 내용 | |
| 구현한 기능  시스템/아트/사운드 등 상세 기록 | * 기본적인 씬들(인트로씬, 메인메뉴, 입력오차보정씬, 인게임씬) 및 씬 전환 시스템 구현 (예전에 구현한거 쓰기) * 입력 오차 보정 시스템: + 보정값 저장 * 테스트용 간단한 오디오 샘플 3개 제작 * VFX를 위한 간단한 이미지들 (예전에 만들어둔거) * 유한상태머신 시스템 * 트랙 기록 및 불러오기 시스템 * 채보 수동 기록 시스템 * 무기와 적 시스템 (박자 패턴 시스템/약점 격파 시스템) * 기본이 되는 4개의 적과 무기 구현 * 각 무기의 간단한 VFX 구현 |
| 사용한 툴  라이브러리/에셋/  패키지 등 | UnityEngine.InputSystem (new inputsystem)  UnityEngine.Addressable  UnityEngine.TextMeshPro  + SeolMj.Logger, SeolMJ.Utils, SeolMJ.SceneLoader (수제 패키지) |
| 스크린샷 (최소 3장) | |
|  | |
| 미완료/다음 사람한테 넘길 부분 | |
| TODO 리스트  다음 작업자가 하면 좋을 것 | 세계대전 느낌 살리기 (아트&오디오)  각종 상호작용에 효과음 부여하기  다양한 격파 효과 만들기  UI 다듬기  튜토리얼 추가하기  제대로 된 채보 만들기 |
| 버그 및 에러 | 확인된 바 없음 |
| 마무리 | |
| 느낀점 | 하루만에 기획과 프로토타입 개발을 전부 끝마치는 게 쉽지 않다는 당연한 사실을 되새김했습니다. 특히 기획에 대한 갈피가 잡히지 않은 채로 시간만 날리고 있을 때는 머리가 정말 아팠습니다. 또한 코드를 팀원들에게 인수인계 될 것을 가정하고 짜는 것이 생각보다 난이도가 있어서 평소보다 더더욱 코드 퀄리티에 신경을 썼습니다. |
| 팀원에게 하고 싶은 말 | 기획도 미완성인 부분이 많고 완성될 게임이 재밌을 거라는 보장도 없이 어지러운 코드까지 전부 넘겨받은 팀원분들께 먼저 죄송하다는 말을 하고 싶고요. 또 이걸 나름대로 게임의 형태로 빚어내어 주실 팀원분들께 미리 감사드립니다. 아무쪼록 행운을 빌겠습니다. |

2일차

|  |  |
| --- | --- |
| 작업 개요 | |
| 이름 |  |
| 개발 기간 | 8월 28일 13:00~ 8월 29일 13:00 |
| 주요 목표 | 예) 캐릭터 이동 구현 |

|  |  |
| --- | --- |
| 작업 내용 | |
| 구현한 기능  시스템/아트/사운드 등 상세 기록 |  |
| 사용한 툴  라이브러리/에셋/  패키지 등 |  |
| 스크린샷 (최소 3장) | |
|  | |
| 미완료/다음 사람한테 넘길 부분 | |
| TODO 리스트  다음 작업자가 하면 좋을 것 |  |
| 버그 및 에러 |  |
| 마무리 | |
| 느낀점 |  |
| 팀원에게 하고 싶은 말 |  |

3일차

|  |  |
| --- | --- |
| 작업 개요 | |
| 이름 |  |
| 개발 기간 | 8월 29일 13:00~ 8월 30일 13:00 |
| 주요 목표 | 예) 캐릭터 이동 구현 |

|  |  |
| --- | --- |
| 작업 내용 | |
| 구현한 기능  시스템/아트/사운드 등 상세 기록 |  |
| 사용한 툴  라이브러리/에셋/  패키지 등 |  |
| 스크린샷 (최소 3장) | |
|  | |
| 미완료/다음 사람한테 넘길 부분 | |
| TODO 리스트  다음 작업자가 하면 좋을 것 |  |
| 버그 및 에러 |  |
| 마무리 | |
| 느낀점 |  |
| 팀원에게 하고 싶은 말 |  |

4일차

|  |  |
| --- | --- |
| 작업 개요 | |
| 이름 |  |
| 개발 기간 | 8월 30일 13:00~ 8월 31일 13:00 |
| 주요 목표 | 예) 캐릭터 이동 구현 |

|  |  |
| --- | --- |
| 작업 내용 | |
| 구현한 기능  시스템/아트/사운드 등 상세 기록 |  |
| 사용한 툴  라이브러리/에셋/  패키지 등 |  |
| 스크린샷 (최소 3장) | |
|  | |
| 미완료/다음 사람한테 넘길 부분 | |
| TODO 리스트  다음 작업자가 하면 좋을 것 |  |
| 버그 및 에러 |  |
| 마무리 | |
| 느낀점 |  |
| 팀원에게 하고 싶은 말 |  |