판도라큐브 릴레이 게임잼 개발 일지

2025.08.27~08.31

팀 이름: 27세똥기태임기최후의코드덩어리

1일차

|  |  |
| --- | --- |
| 작업 개요 | |
| 이름 | 김재완 |
| 개발 기간 | 8월 27일 13:00~ 8월 28일 13:00 |
| 주요 목표 | 턴제 시스템 기초 잡기, 엑셀 연동, 카드 사용 |

|  |  |
| --- | --- |
| 작업 내용 | |
| 구현한 기능  시스템/아트/사운드 등 상세 기록 | FSM패턴 사용하긴 했는데 안써봐서 잘 몰라요  그런데 어차피 Update나 Exit부분은 안 쓸 것 같아서 AttackState의 start부분만 보면 될 것 같아요  일단 기초적인 턴 개념은 짜놨습니다.  플레이어가 턴 종료를 누르면 적의 턴으로 넘어가고 적은 공격을 합니다. 공격이 끝나면 플레이어의 턴으로 넘어오고요.  아 그런데 생각해보니 적이 2명 이상일 때 예외 처리를 안했네요;;  아마도 서로 동시에 스킬을 써서 바로 끝날거예요.  스킬 시스템 작성은 해놨습니다.  새로 추가하고 싶은 스킬은 SkillDetail에서 추가하면 될 겁니다.  Heal이라는 스크립트 참고하시면 될 것 같습니다.  Resource.Load가 가장 편할 것 같아 이펙트나 이미지 적용시키는 데에 사용했습니다.  DataManager 작성해놨습니다. 수정 하셔도 됩니다.  UnitDataManager나 CardDataManager는 삭제하시면 안됩니다. |
| 사용한 툴  라이브러리/에셋/  패키지 등 | UGS(구글 시트), DamageNumbersPro, Dotween, VInspector |
| 스크린샷 (최소 3장) | |
| 진짜 쟤랑 싸워요? | |
| 미완료/다음 사람한테 넘길 부분 | |
| TODO 리스트  다음 작업자가 하면 좋을 것 | 분탕을 마음껏 쳐주세요  저 대유쾌마운틴 하고 싶어요  만들고 싶은 스킬 같은 거 추가해주세요  현재 적 AI가 그냥 아무 스킬 1개 가져와서 쓰는 건데  알아서 바꿔주세요;;  아무 스킬 N(랜덤)개를 사용한다던지 그런 느낌으로요.  캐릭터 데이터 구글 시트에 “초기 카드” 라는 부분이 있는데 그냥 안하셔도 됩니다.  중간중간에 머리가 안 돌아가 대충 처리한 부분들이 존재합니다.  양해 부탁드립니다.  아 가장 중요한게 지금까지 제가 한 건 귀신이랑 관련이 없어서  그쪽 부분 해주시면 좋을 것 같습니다! |
| 버그 및 에러 | 데미지나 힐 받으면 PopUp표시 뜨는 거 에셋 썼는데  연속으로 사용할 때 숫자가 겹쳐서 올라가요  그래서 따로 만들어서 사용하셔도 됩니다 |
| 마무리 | |
| 느낀점 | 규모가 좀 커져서 미안하지만 전 제가 하고 싶은 거 했으니 만족입니다. |
| 팀원에게 하고 싶은 말 | 저 대유쾌마운틴 하고 싶어요  재밌는 거 해주세요 |

2일차

|  |  |
| --- | --- |
| 작업 개요 | |
| 이름 | 조재현 |
| 개발 기간 | 8월 28일 13:00~ 8월 29일 13:00 |
| 주요 목표 | 컨셉에 맞춰 기획 구현  게임 기본 흐름 구현 |

|  |  |
| --- | --- |
| 작업 내용 | |
| 구현한 기능  시스템/아트/사운드 등 상세 기록 | 시스템 기획 정리  : Specter Slayers (가칭)  귀신들의 정신공격을 버티며 귀신을 처치하는 게임  기본 게임 흐름   * 플레이어는 턴마다 행동력 내로 카드를 드로우 및 사용 (구현 완) * 귀신은 플레이어에게 턴마다   1개의 스킬 사용 + 1개의 귀신카드를 플레이어 덱에 추가 (단순 공격까지 구현, 플레이어 덱에 귀신 카드 추가하기 구현 필요)   * 모든 귀신 처치 or 플레이어 사망시 스테이지 종료 (단순 종료라서 추가 구현 필요) * 플레이어 승리 시 귀신카드에 해당하는 스킬카드 해금 및 덱에 자동 추가 (귀신 카드 능력으로 카드 해금 기능 구현, 확인 필요)   RPG 시스템 기획   * 플레이어는 귀신들을 잡으며 카드들을 해금해 덱의 종류를 늘려나가는게 목표 (카드 도감 및 덱 짜는 화면 구현 필요, 스테이지 선택 씬에 추가 요망)   연출 기획   * 플레이어가 턴마다 카드 드로우시 최대 3번 가능 * 드로우한 카드가 귀신카드일 시 Jumpscare연출 발동, 체력 감소 (현재 덱에 플레이어카드/귀신 카드 남은 개수 보여주기 필요, 귀신카드는 획득 즉시 발동으로 구현 필요, Jumpscare는 자유롭게 구현해주세요) |
| 사용한 툴  라이브러리/에셋/  패키지 등 | 1일차 참고 바람  이미지 에셋은 전부 Gemini 생성 AI 이미지  폰트는 무료 폰트로 생성   * 광복이은숙 글꼴 <https://korea815.go.kr/kor/contents/40> * 사천우주체 글꼴 https://www.sacheon.go.kr/intro/01096/05083.web |
| 스크린샷 (최소 3장) | |
|  | |
| 미완료/다음 사람한테 넘길 부분 | |
| TODO 리스트  다음 작업자가 하면 좋을 것 | 1. 귀신 공격시 귀신 카드 1개를 플레이어 덱에 추가하는 기믹 (핵심 시스템), 귀신 카드도 프리팹으로 만들어놨고   Google sheet에 UnitData에 각 개체가 어떤 귀신 카드 보유할 지 작성 + CardData에 Ghost카드들 몇가지 구현해놓음   1. 스테이지 선택 화면에서 덱 짜기(중복카드 사용 가능) + 도감 기능 구현 필요 2. Resources 폴더 내에 stages안에 scriptableObject로 스테이지(웨이브포함) 추가 스테이지 선택창에서 버튼 생성할 위치까지 추가하면 원하는 만큼 스테이지 추가 가능 3. 혹시 사운드 관련 에셋 필요하시면 GDC 공개 사운드 에셋 웹페이지 있으니까 여기나 유튜브에 영어로 게임 에셋 치면 많이들 나오니까 참고해주세요~ https://sonniss.com/gameaudiogdc/ |
| 버그 및 에러 | * InputAction 쓰다가 실패해서 패키지 내린 후 임시로 구형 Input 사용중 * 해상도를 1920 1080기준으로 해놔서 일부 UI가 깨질 순 있음 (최대한 조율은 해놓음) * 이거 쓰면서 봤는데 HP바 Canvas layer 세팅이 잘못되서 안보이는거 수정 부탁드립니다. * 1일차 인수인계 받았을 때 FSM패턴이 들어가있어서 State시스템이 있긴 한데 DI inject를 제대로 구현해놓지 못해서 잘 쓰이진 못하고 있었습니다.   물론 기본 함수는 구현되어있는거 같으니 필요하시면 적용하시고 별로면 제외해주세요~   * 코드 테스트를 위해 Service 인터페이스를 빼놨으니 목업 서비스 만들어서 테스트해도 됩니다. |
| 마무리 | |
| 느낀점 | 1일차에 재완이가 기본 시스템은 많이 구현해놔서 최대한 코드 최적화 및 게임 흐름 위주로 구현해놨습니다.  3, 4일차 분들은 게임의 재미 요소 높일 수 있는 재미있는 파트 진행하시면서 즐기길 바랍니다.  게임잼 하면서도 중간중간 딴짓하며 노는 자신을 보며 진짜 집중력 좀 키워야겠다는 생각이 드네요;;  물론 쾌락의 코드작성 시간들은 아주 재밌었습니다^^ |
| 팀원에게 하고 싶은 말 | 컨셉에 맞게 기획이 좀 정리되면 좋겠다 싶어서  “ 귀신이 내 덱에 깝놀카드를 추가하는 턴제 RPG”로 정리해서 시스템을 마련해놓았긴 했는데 벗어나도 상관없으니 자유롭게 개발해주세요~  코드를 통째로 리팩토링은 에반거 같아서 조금씩 만져가며 수정했더니 컨벤션이랑 주석이 부족한 부분이 있으니 양해 부탁드립니다ㅠㅠ |

3일차

|  |  |
| --- | --- |
| 작업 개요 | |
| 이름 | 김종곤 |
| 개발 기간 | 8월 29일 13:00~ 8월 30일 13:00 |
| 주요 목표 | UI 업데이트   * 남은 카드 개수 * 현재 wave 및 남은 wave 표시 * Jumpscare 구현, 특정 카드마다 다른 효과가 나오게 설정해놨는데 효과 자체가 좀 밋밋한 것 같습니다. * 스테이지 종료 판정(플레이어 사망 또는 모든 몬스터 처치)에 따른 클리어/실패 또는 다음 웨이브 불러오는 화면 구성 * 플레이어 턴 표시   플레이어가 획득한 카드를 보는 도감과 덱을 구성하는 화면 구현  귀신 카드 드로우 시 카드 즉시 발동 구현  전투 턴마다 귀신 카드가 추가되는 기능 구현  사운드 매니저 구현   * BGM과 Effect로 구성 * BGM은 씬의 이름을 기반으로 해당 BGM play * 옵션창(사운드 조절 등)은 미구현 |

|  |  |
| --- | --- |
| 작업 내용 | |
| 구현한 기능  시스템/아트/사운드 등 상세 기록 | 플레이어 승리 시 귀신카드에 해당하는 스킬카드 해금 및 덱에 자동 추가 |
| 사용한 툴  라이브러리/에셋/  패키지 등 | 사운드 에셋은 <https://pixabay.com/ko/music>  JumpScare 이미지는 https://stock.adobe.com |
| 스크린샷 (최소 3장) | |
|  | |
| 미완료/다음 사람한테 넘길 부분 | |
| TODO 리스트  다음 작업자가 하면 좋을 것 | 1. 스테이지1만 구현되어 있는데 스테이지를 더 추가해야될 것 같습니다.  * scriptableObject에 stage와 stage button 위치만 추가하면 스테이지 추가 가능합니다.  1. 옵션창 기능과 사운드 조절이 필요합니다. 2. 귀신 전투 승리 시 카드 해금 기능 구현 필요합니다. 3. 귀신 프리펩마다 이미지 추가해야할 것 같습니다. |
| 버그 및 에러 | 2일차에서도 설명해 주셨는데 UI관련해서 1920x1080으로 구현 해놓긴 했습니다. 임시 빌드로 테스트해 봤는데 아직까지 깨지는 부분이나 비율이 달라지는 부분은 없었습니다.  해금 기능을 구현하지 못해서 도감에 제대로 들어오는지 확인은 못해봤습니다. 만약, 기능하지 않으면 불러주세요. |
| 마무리 | |
| 느낀점 | 협업도 처음이고 실력도 부족해서 코드만 해석하다가 시간을 좀 많이 보낸 것 같아 아쉽습니다.  시간이 부족해서 사실상 ToDoList만 해결한 것 같네요. |
| 팀원에게 하고 싶은 말 | 팀원분들 힘내주셨는데 제가 부족해서 만든 부분이 적은 것 같네요..기능 구현 여러가지 해주셨는데 제대로 못쓴 게 많아서 아쉽습니다. 귀신 컨셉에 맞게 공포 분위기를 최대한 살려볼려 하긴 했습니다. |

4일차

|  |  |
| --- | --- |
| 작업 개요 | |
| 이름 | 홍기태 |
| 개발 기간 | 8월 30일 13:00~ 8월 31일 13:00 |
| 주요 목표 | - AudioMixer를 활용한 사운드 매니저 구현 및 옵션창 추가  - 귀신 프리팹 추가, 귀신 전투 승리 시 카드 해금 기능  - 게임 빌드 및 미완성 코드 보강 |

|  |  |
| --- | --- |
| 작업 내용 | |
| 구현한 기능  시스템/아트/사운드 등 상세 기록 | 전투 페이지 – 옵션 창 구현 (메인 메뉴로 돌아가기, 옵션 열기/닫기, BGM/Effect Slider 구현 완료, 추가로 투명 패널을 화면에 깔아둬서 뒤쪽의 드로우 등의 기능이 먹히지 않게 설정)  SoundManager에 int로 구현된 변수를 float로 수정한 후, Slider와 연동해 soundVolume을 Dynamic변수로 지정하여 실시간으로 소리 크기 조정이 가능하게 설정  사운드 기능 – SoundManager 대신 AudioMixer를 사용해, PlayerPrefs 데이터로 직접 접근 후 음량 관리  옵션 기능 – 점프 스케어 제한 기능 – 깜놀 이미지를 동물콘으로 대체. PlayerPrefs에 저장 가능하게 설정  배틀 신의 공포 분위기 조성  Global Light 2D를 Spot Light 2D로 변경하고, Canvas의 Image로 저장돼있는Background를 SpriteRenderer로 변경 후, Material을   |  |  |  | | --- | --- | --- | | **스테이지** | **컨셉** | **웨이브 구성 ( 등장 몬스터 ID )** | | **1** | 게임 기본 학습 | [Wave 1] 적: 0 | | **2** | 1:2 전투 경험 | [Wave 1] 적: 0, 1 | | **3** | 첫 웨이브 경험 | [Wave 1] 적: 0, 0  [Wave 2] 적: 0, 1 | | **4** | 다수의 적 상대 | [Wave 1] 적: 0, 0, 0  [Wave 2] 적: 0, 0, 1 | | **5** | 첫 보스전 | [Wave 1] 적: 0, 1  [Wave 2] 적: 0, 1, 1  [Wave 3] 적: 2 | | **6** | 심화 전투 | [Wave 1] 적: 0, 1, 1  [Wave 2] 적: 1, 1, 2  [Wave 3] 적: 2, 3 | | **7** | 최종 보스전 | [Wave 1] 적: 0, 1, 1  [Wave 2] 적: 1, 2, 3  [Wave 3] 적: 0, 4 (보스 ID) | |
| 사용한 툴  라이브러리/에셋/  패키지 등 | ChatGPT Image Generator  제미나이 2.5 Pro |
| 스크린샷 (최소 3장) | |
|  | |
| 미완료/다음 사람한테 넘길 부분 | |
| TODO 리스트  다음 작업자가 하면 좋을 것 | 분명 제 다음 순서로 작업자가 있었던 것 같은데? |
| 버그 및 에러 | Ghost.cs에 저장돼있는 스킬들이 전부 SkillBase로 상속돼있어 오류가 발생하고 있었습니다. 해당 스킬들을 전부 SkillDetails로 변경하였습니다.  데미지가 시각적으로 보이지 않는 버그가 있어, DamagePopup.prefab의Sorting Group – Sorting Layer를 Default에서 Front로 변경하였습니다.  현재 스테이지 선택 창에서 카드를 뽑지 않으면 드로우 가능한 카드 수가 0이 되는 버그가 발생하고 있습니다.  시간 부족으로 수정하지는 못했습니다. |
| 마무리 | |
| 느낀점 | 스크립트 개수가 30개가 넘어가는데 각각 어떤 기능을 하는지 직접 확인하는 게 매우 막막했습니다. 내가 뭘 써야 하는지 전혀 갑이 잡히질 않았어요.  그래도, 남이 쓴 코드 보면서 ‘내가 쓴 코드가 되게 허접했구나’라는 걸 인지하고 반성하고 있습니다.  게임잼…건강에 해롭네요. 확실히 요즘 느끼는 게, 밤 한 번 샐수록 수명이 깎여나가는 느낌이 듭니다. |
| 팀원에게 하고 싶은 말 | 4일동안 다들 수고 많으셨습니다.  제 임기 라스트 댄스를 이렇게 마무리하다니… 너무 감동이에요ㅜ  (~~아직 마무리 안 됨. 일 더 남음~~) |