1. (공통)리소스 수집 (1월) : 이펙트, UI 수집 x
2. (윤)서버 구조 (1-2월) : 기본 구조만. 거의 하지 않음
3. (최)클라 구조(1-2월) : 컴포넌트 패턴 및 싱글톤 패턴 구조
4. (윤)서버 동기화(2-5월) : 하지 않음.
5. (윤)애니메이션(2-4월): 캐릭터 완료, 몬스터 및 npc는 진행 중
6. (최)조명, 그림자(2-5월) : 방향성 조명으로 인한 그림자

~중간발표 전

윤성주

1. 서버 구조 완성 및 서버 동기화를 통한 2인 플레이 구현
2. 몬스터&npc 애니메이션 구현

최경훈

1. 이펙트 효과 추가
2. 간단 UI 구현

공통

1. 마을, 스테이지1, 스테이지2 구현