일시 : 22.10.03

**전체 게임 피드백 사항**

1) 타워 & 몬스터 밸런싱 필요

<타워>

화살타워를 제외한 다른 타워의 존재감이 많이 희미함-> 화살타워, 공격버프타워 2가지만 설치하더라도 충분히 모든 스테이지 클리어 가능해보임

모래시계 타워의 둔화율 조정 필요, 현재의 둔화율은 의미가 없는 수준으로 보임

공격 버프가 들어가는지에 대한 확인이 되지 않아 불편함

독 타워가 적용 되는지 여부를 알기 힘듦, 독 타워의 효율이 많이 나오지 않음

레이저 타워의 경우 나쁘지 않은 효율을 보여주지만 공격 속도 자체가 느리기에 동일 가격에 화살타워를 여러개 짓는 것이 더 효율적으로 보임

폭탄 타워 밸런스 문제

게틀링 타워는 총 4칸을 차지하는데 비해 효율이 적음, 화살 타워의 존재로 인해 의미가 희미함

타워 레벨당 업그레이드 비용 증가량 조정안(모든 타워가 업그레이드 비용이 200)

<몬스터>

몬스터 이동속도 증가와 체력 증가 필요성

보스 몬스터의 체감이 잘 되지 않음, 수정 필요

몬스터 속성 밸런싱, 특정 속성이 과도한 성능을 보임

재화량의 과한 지급, 몬스터 처치 시 재화량의 너프 필요

2)화면 이동

이동 속도가 너무 빠르다.

-> 카메라 이동 속도 조절기 추가

(최소, 최대 이동 속도 지정 필요 \*최대 이동속도는 현 상황보다 더 빠르게)

화면 이동 방식의 조정

배속 시 화면 이동 속도도 배속이 걸리는 문제

3)맵 기믹 요소 관련 업데이트

자원의 캐는 알고리즘의 수정 예정, 자원의 과도한 생성

-> 자원의 등장 확률을 줄이고 자원의 획득량을 늘리는 방안

장애물 제거 비용 수정 필요

자원 획득 방법의 수정 필요

* 수많은 자원에 대해 일일히 클릭을 하는 것이 플레이어 있어 부담

자원의 중복 선택 방안

자원의 캐기 방식의 조정(단축키 도입 등..)

4)UI 요소 수정

타워 업그레이드를 통해 공격 속도나 모래시계, 독타워 등의 효과 적용이 보이지 않음

타워 범위 표시의 가시성 문제 -> 추후 패치로 해결

인게임 상의 타워 아이콘의 크기 조정

타워를 일일히 한개씩 클릭해 설치하는 방식의 불편함

- 타워 설치에 단축키 사용하도록 함

- 특정 키를 누르고 설치하면 타워 여러개 설치 가능하도록 함

-> 사용법을 유저에게 알려줄 필요성이 있다.

-> 변경 사항 기획에 적용하고 UI와 상의

-> 키 하나당 하나씩만 기능이 매칭 되도록 해줄 것

자원 부족으로 인한 타워 설치 불가능에 대해 유저에게 알려줄 필요가 있어 보임

**발견된 버그 종합**

42라운드, 33라운드 등 몬스터를 모두 잡아도 다음 단계로 넘어가지 않는 현상

증강체 관련 버그(중복, 스테이지에 맞지 않는 증강체 개수)

화면의 키보드 이동 불가능, 환경설정에서 껏다켜야 사용가능

배경 음악이 중간에 끊기는 현상

'생성의' 특성을 지닌 몬스터가 이동이 멈추는 버그