일시 : 22.10.04

**각 파트 진행 사항 파악**

**맵 기믹**

수정사항 적용 중

**UI 파트**

게임 클리어 화면 구현

게임 타이틀 부분 구현(PTSD의 타이틀 정하기)

버튼 크기 조정, 폰트 수정 등

증강체 관련 사항 개발 중

**타워**

기획서 상의 내용 개발 완료

- 단축키 적용 건은 적용 여부를 상의 필요

**몬스터**

특성2, 부활한과 분열된 구현 완료

몬스터 밸런스 조정(기본스탯, 보스 스탯)

특성2의 남은 파트(저주하는, 이끄는)에 대해 개발 가능 여부 판단 필요

**개발기간의 조정안**

<타워 파트>

밸런스 조절면에서 데이터 수정(수치 조정) 만 적용하고

단축키 적용 건은 추후 개발로 미룰 것(개발 기간의 제한)

<몬스터 파트>

현재 존재하는 몬스터 관련 버그 해결

저주하는, 이끄는 2가지 특성은 이번 주까지 개발해보고 안되면 추후 업데이트로 전환

추후 업데이트 필요사항

UI 파트에서 공격로 버프 드래그온으로 UI 표시로의 변경

**전체 전달사항**

플레이가 진행이 안되는 버그 사항은 전체방에 전달

* 사진이나 영상 등의 버그 상황을 정확히 기록해주면 좋음

버그 리포트 문서 깃에 올려 공동 관리