일시 : 22-08-18

내용 : 기획안 구체화와 기획 방향 회의

**1. 내용 구체화 및 게임 규모 확대**

인원 수에 비해 단순한 게임성으로 인한 개발 인력의 낭비 예상, 규모 확대 방안에 대한 논의

**1.1 증강체&업그레이드 개념 도입**

TFT 의 증강체 개념 도입, round가 3번 진행 될 때마다 각종 버프나 보상을 획득할 수 있도록 한다.

게임을 진행하며 얻는 xp를 이용하여 게임 시작 전 업그레이드 매뉴를 통해 타워나 증강체를 업그레이드한다.

**1.2 영웅 캐릭터 추가**

직접 공격로에서 싸우는 영웅 캐릭터의 추가

**1.3 맵 기믹 추가**

랜덤으로 등장하는 새로운 자원 or 장애물

맵 자체에 속성 시스템 부여 등등 의 생성되는 맵의 다양화

**2. 길어지는 공격로 문제**

게임의 시스템 상 레벨이 진행 될수록 공격로 자체가 길어지는 문제에 대한 해결 방안

**2.1 한 웨이브가 진행될 때 정해진 맵을 반대로 파괴**

최초 기획의도를 뒤집어 완전히 반대로 바꾸기

-> 최초 기획 의도 자체가 달라지는 문제

**2.2 특정 레벨이 넘어가면 여러 갈래로 찢어지는 길의 등장**

몬스터 공격로의 다양화

랜덤으로 찢어지기 때문에 순환구조의 발생 가능성 고려 필요

**3. 메인 콘셉트 결정**

중세 카툰풍 (ref. 클래쉬 오브 클랜), 3D

**4. 역할 분담**

UI (증강체 포함, 타이틀화면이나 기타 등등) : 김시우

몬스터(몬스터 종류, 스탯, 능력, 테이블) : 강민재

타워&영웅(타워종류) : 신동훈

필드(맵생성 규칙, 맵 기믹) : 맵 기믹(김다희), 맵 생성 규칙(최병찬)

**5. 작성시 유의사항**

**5.1 기획안**

기획안은 개발자가 보고 바로 개발이 가능할 정도로 구체적으로 작성할 것

캐릭터를 구상한다고 하면 캐릭터가 움직이기 위해 필요한 모든 부분을 작성

(ex) 마린 -> 마린의 공격력, 방어력, 체력, 공격방식(공격 모션, 지대공 지대지 등등, 어떻게 공격을 수행하는지), 이동방식(걸어서 이동한다, 뛰어서 이동한다, 이동속도) 공격 적용 방식, 공격 범위 적용 방식 등등

**5.2 데이터테이블**

데이터테이블을 엑셀로 작성, 테이블의 자료를 가져오는 방식으로 코딩할 예정

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ID | NAME | ATTACKPOINT |
| int | string | float |
| 1 | 화살타워 | 1.2 |
| 2 | 얼음타워 | 0.1 |
| 3 | 투석타워 | 2.0 |