일시 : 22-08-19

내용 : 파트 별 기획안 피드백 & 내용 수정

**파트별 피드백**

1) 맵 생성 규칙

공격로 생성 알고리즘에서 맵 패턴 방식으로 전환

2) 맵 기믹

현재 쓰여진 기획안을 표를 활용해 더 정돈할 필요 있을 듯

3) 타워

타겟 지정 방식에 대한 디테일한 내용 추가 필요

'버튼이 나오면서 타겟팅'or'버튼을 사용해서 지정(롤)'

공격력 계수 : 이후 데이터 테이블에서 직접 수식을 사용해 테스트 필요

타워 업그레이드 : 구체화 필요

타워에도 속성을 부여해야 하는가 여부 : 몬스터 기획자와 협의 필요

타워 종류는 능력과 특징만 작성, 자세한 수치는 데이터 테이블로 빼기

타워 설치 시에 딱 한 번씩 자리 이동의 기회를 주는 방안 고려 필요

4) 몬스터

레벨 만든 이유 : 웨이브가 지날수록 레벨을 상승 시켜 난이도 조절을 위함

몬스터 특성의 조합에 대해 디테일한 내용 설명 필요

표를 활용해 정리하면 좋을 것

(validation check까지 추가한 점은 좋았음)

타워와 마찬가지로 디테일한 부분은 데이터테이블로 정리할 것

5) UI

UI 작성 프로그램 연구 필요

구체적인 배치에 대한 연구 필요, 글 보다는 그림으로 표현

**공통 조언**

만들기 편한 게임이 아닌 재밌는 게임을 기획하려 노력 부탁

기획서를 작성하면서 왜 이렇게 결정했는지에 대한 명확한 이유 필요

기획안을 실제로 어떠한 방식으로 구현, 적용할지에 대해 구체적인 인포그래픽과 같은 요소 필요

작성단계 에서는 워드 보다는 엑셀 활용하는 것을 추천,

워드는 상하로 늘어나는 것으로 제한 되기에 상하 좌우 구분없이 늘어나는 엑셀을 활용하는 것이 시인성이 좋음

**다음 회의 날짜&일시 : 22-08-21(일) 14:00**