일시 : 22-08-21

내용 : 파트 별 기획안 피드백 & 내용 수정

**파트별 피드백**

22.08.21 기획회의

1) 맵 생성 규칙 파트 피드백

버전컨트롤에 날짜 기록해주기

가지 수가 한정된 숫자 enum 사용해주기

기믹 타일 타입 보다는 다른 타입에 씌워질걸 생각해서 능동적으로 고치기

몬스터가 마을에 닿으면 조건에 대해 논의 필요

조건 분기적인 내용은 Validation check를 위한 컬럼을 따로 구성

패턴 ID 적인 아이디어는 향후 확장성을 고려할 때 불편할 가능성이 있음

패턴의 ID구분적인 면으로는 사용해도 괜찮을 것 같다.

2) 타워 파트 피드백

기능별 구분이 더 있으면 좋을듯

각 상황별 UI가 달라지는 것에 대해 표현 추가 필요

[업그레이드] : 공격력 업그레이드만으로 제한하기 보다는 다른 업그레이드도 추가하는 것은 어떤가?

타워의 종류에 따라 약점을 보완하는 방식으로 업그레이드

업그레이드 효율 : 타워 하나를 설치하는 것보다 강화의 비용이 더 비싸야 한다.

타워 하나가 효율이 너무 좋으면 맵이 커지는 것에 의미가 없다-> 강화는 효율을 낮게 책정

마을에서 고정적으로 타워를 업그레이드 할 수 있는 방안 제안 -> 추후 논의

타워 업그레이드에서 특별한 재화로 하는 특수 업그레이드 -> 증강체로 넘김

3)맵 기믹 피드백

게임 진행 방식에 대한 결정 필요

체굴 방식 -> 시간당 기준

엑셀에서 컬럼 자체의 크기를 늘리기 보다는 병합하는 방식으로 해주면 좋을듯

4)UI 파트

버튼과 정보용 text를 구분하면 좋을듯

5)몬스터

몬스터 크기는 눈에 보이는 크기이며 실제로 차지하는 것은 아님

몬스터 UI를 좀 더 구체적으로 작성해주면 좋을 듯-> 추가 예정

문제1)총 웨이브 수 결정 건

종료 기준으로 레벨의 상승, 50레벨을 기준으로 삼고 시작할 것

문제2) 게임 진행 방식, 시작과 확장

확장->준비(설치)->시작(시간이 흘러감)->종료(멈춤) 순으로 진행

타워 조작은 전 단계에서 언제든지 가능하도록 결정

문제3) 확장 버튼의 표시 방식

확장 버튼을 한개로 무조건 통일 + 확장 예정 구역을 미리 표시하도록 함

**공통 사항**

전체 조언 : 문서의 개요 필요, 할수 있으면 링크도 필요

개발 일정 조정을 기획 파트에서 담당해 줄 것

**다음 회의 날짜&일시 : 22-08-22(월) 21:00**