일시 : 22-08-26

각자 파트 진행도 공유

1. UI 파트 진행상황

<기획>

- 타워 정보 UI, 몬스터 정보 UI 초안 구현

몬스터 UI 추가 논의 필요(인게임내 복잡도 부분)

환경 설정에 몬스터 UI를 끄고 킬수 잇도록 할 것인지 등

- 환경 설정 UI 제작 예정

<개발상황>

- 메인화면 UI

게임 시작 버튼 구현 완료

게임 시작을 통해 인게임으로 들어갈 수 있음

강화, 환경설정 아직 구현 안됨

- 인게임 UI

증강체 UI 개발 중(버튼만 있고 기능은 없음)

앵커 조정을 통해 화면에 따라 UI 크기 변경 적용

일시정지 기능 구현중

게임 오버 UI 프레임 구현

피드백)

몬스터 UI에 표시하는 것이 너무 많다

속성 부분은 체력바의 색으로 변경함

버프, 디버프의 경우 아이콘 보다 시각적 효과를 추가하는 방안

2. 레벨 디자인

<맵 규칙 진행상황>

- 맵 구성 요소 호칭 통일

- 맵 생성 규칙에 관한 세부기획안 작성

<맵 기믹 진행상황>

- 맵 기믹 생성 알고리즘 작업중

- 버프, 디버프와 관련된 부분 ID와 효과 적용법

- 타워 종류에 따른 효과는 타워 담당과 논의 필요

채굴 타워에는 업그레이드가 존재하는지?

- 데이터테이블 작업중

<개발사항>

맵,그라운드 데이터테이블을 불러와 맵을 생성하는 부분까지 개발되었음.

맵 기믹 적용에 대한 부분 논의 중

줌인,줌아웃, 카메라 이동 구현 예정

피드백)

Enums 관련 테이블을

Enums 데이터테이블과 형식을 동일하게 맞추기

3. 타워 파트

- 타워 공통개념 초안 작성 완료& 부분 보충

- 타워 데이터 작성 중

- 타워 종류 9개 작성 중, 작동 원리 설정 완료

- 추후 5개 정도 추가 예정

- 연산법 개발자와 논의 후 작성 완료

<개발상황>

타워 능력치 구현중

- 공격 알고리즘 개발 완료

- 타워 배치와 발사체 제작 알고리즘 구현중

- 공격 속성 및 디버프 연산은 협의 필요

피드백)

수식이 필요한 컬럼은 컬럼을 2개로, 일단 작업해보고 피드백 따로 요청하기

영웅 기획 추가 필요한가?

-> 순위 상 밀어두되 잊지는 말기

투사체 속도에 관련한건 빼도 될듯, 투사체는 무조건 적에게 날아가 닿는 방식

4. 몬스터

- 몬스터 특성, 분류, 속성에 따른 테이블 작성 완료

- 적 캐릭터 공격력 임시 지정(테스트 필요)

- 타워별 특화 타워에 대한 피격 데미지 값의 수식 결정

- 기본 몬스터 UI 설정

- 몬스터 생성 규칙과 특성, 속성부여에 대한 내용 작업중, 테스팅 필요

<개발상황>

기본 스탯에 대한 변수 선언

피격 판정 & 몬스터 사망 판정 로직 작업중

속성& 특성 관련한 부분 작성 완료

적 레벨 관련 부분 작성 완료

몬스터 스폰& 이동 작업중 - 맵 개발과 논의 필요(마을을 따라 가는 방법에 대한 부분 작성필요)

Q)

분기점이 나눠진 경우 몬스터 스폰 기준 - 두 갈래에 몬스터 수가 나뉘어 스폰됨

미리 몬스터가 어떤 특성이 등장하는지 미리 알 수 있으면 좋지 않을까? – 추후 테스트 필요

5. 공통 전달사항

데이터테이블, Global system 추가되었음

게임 전체적으로 쓸 상수값을 다루는 테이블을 따로 두었음

디펜스 이름

- 다음주 월요일까지 게임 이름 최소 하나씩 생각해오기

타워 에셋 결정 & 몬스터 에셋 결정

- 4번 에셋으로 임시 결정

- 몬스터 에셋 구매함

최대 레벨 기준 변경에 대한 논의 - 50기준으로 유지