**회 의 록**

**1. 회의개요**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 일시 | 2023-02-10 | 장소 | 자택 |
| 작성자 | 이서연 | 작성일 | 2023-02-10 |
| 참석자 | 전원 | | |
| 안건 | 7주차 – 이번 주 한 일, 다음 주 계획 | | |

**2. 회의내용**

|  |  |
| --- | --- |
| 회의내용 | 1. 6주차 한 일 정리   박재우    이서연    정롭비     1. 다음 주 할 일 (8주차)   박재우  메인 프로젝트에 모델 띄우기  캐릭터 능력치 구상  이서연  반쪽짜리 Deferred Lighting (빛이 닿는 거리 계산X, 2PASS만)  외곽선 색상, 두께 프로그램 내에서 조절 가능하게 구현  Deferred Lighting의 Light PASS 공부  정롭비  개인 콘솔 프로젝트 IOCP 구현 및 패킷 전송 확인  **-타격 이펙트 및 밸런스에 대한 간단한 이야기-**  타격 시 데미지 숫자 표시에 대한 부분   * 깔끔함을 위하여 표시하지 말자 * 타격감을 위하여 표시하자 * 데미지를 특정 범위 내에서 랜덤성으로 부여하여 게임에 불규칙성을 주고 그것을 표시하기 위해 데미지 표시로 결정 * 체력바가 달 때 바로 달지 않고 줄어드는 만큼 보여준 후 줄어드는 방식으로 타격감을 높이기로 함   대략적인 체력 밸런스   * 플레이어 인원에 따라 배수를 조정하여 체력 밸런스 조절 결정 * 1대 다수라고 생각했을 때 근접 몬스터는 몇 대 때려야 처치될까? * 난이도를 위해 2대로 생각했다가 전사 기준 3대가 기본 콤보인 것을 감안하여 3~4대 (랜덤 성 데미지)로 결정 * 원거리 몬스터는 근접 몬스터보다 가볍게 2~3대로 결정   치명타 및 스킬 피해   * 치명타를 2배데미지로 하기에는 너무 강해서 1.5배로 결정 * 전사는 단거리 범위 공격이므로 확률성으로 치명타 적용 * 마법사는 에임으로 공격을 조종하므로 적의 머리 공격 시 치명타 * 스킬 피해는 스킬 자체가 성능이 좋으므로 데미지를 특별히 많이 높이지 말고 약 1.2배정도 높여서 적용 |
| 결정사항 | 위의 내용과 같음 |
| 향후일정 | 8주차 계획 완료  다음 회의 시간 – 2.16 or 2.17 |
| 특이사항 | 없음 |