|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **주차** | 21주차 | **기간** | 11/13~11/19 | **지도교수** | (서명) |
| 이번주 한일 요약 | 최종 기획안 제작 및 발표 준비 (1) | | | | |

기획의 구체화

- 플레이어들이 경쟁을 통해 획득하게 될 아이템의 효과 설정

ㄴ아이템은 등급을 나누어 존재하고, 플레이어는 습득하기 전에는 확인할 수 없음 (랜덤 가챠)

ㄴ저등급 아이템은 단순히 캐릭터의 스테이터스를 조절하는 정도

ㄴ고등급 아이템은 지형을 아군에게 유리하게 변경할 수 있음

- 게임 시작 시 건물 배치 규칙 설정

+맵 기획의 수정으로 캐릭터 스킬 변경의 필요성 확인

+건물 배치 타일 및 리스폰 건물의 디자인

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** |  | | |
| **해결방안** |  | | |
| **다음주차** | 22주차 | **다음기간** | 11/20~11/26 |
| **다음주 할일** | 최종 기획안 제작 및 발표 준비 (2) | | |
| **지도 교수**  **Comment** |  | | |