12/02/2024 회의록

**개발**

* 바인딩(최대한 스크립트로-> 합칠때 불편
* 씬 이동 분리하기
* Light 다 없애기

**기획**

* 탄창 적게 제한
* 보스방 코어 4개, 엄폐물 4개만 일단 구현
* 장전, 재정비는 보스 구체화 이후
* 2층>3층>1층 순으로 구현 예정

**보스**

* 광범위 공격
* 방어모드
* 건물형(움직임 없음)
* 코어 부시기

**할 일**

효천 : Player 디테일

영찬 : 물건 상호작용

소현 : Enemy State

지혜 : 전체 맵 구현

용진 : 총괄