# **.**

# **회의록**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **소 속** | 인디덕 | **성 명** | 박준혁 |
| **비고** | 정규회의 | **작성일** | 2020.02.02 |
| **회의 일자** | 2020.02.01 | **회의 장소** | 집 |
| **회의 참석자** | 권병주 김진동 박준혁 | | |
| **주요 안건 및 내용** | 1. 넘버 디펜스 컨셉 문서 정립  * 게임 시작 전 숫자리스트  1. 덱을 갖고 시작한다 2. 뽑기 버튼을 눌러 뽑는다  * 게임 형식  1. 무한모드 2. 스테이지  * 탐험 보상 * 숫자 티어 * 숫자 구성   - 스킬 사용 방식  2. 필수 구성  3. 다음 회의 예정 2/5(수) | | |
| **주요 안건 및 내용 검토 결과** | 1. 넘버 디펜스 컨셉 문서 정립  * 게임 시작 전 숫자리스트  1. 덱을 갖고 시작한다 2. 뽑기 버튼을 눌러 뽑는다 (채택)  * 형식  1. 무한모드 (채택) 2. 스테이지  * 탐험 보상   (중간중간 보상)   * 숫자 티어   숫자 0~9는 적으니 있어야 할 듯   * 숫자 구성   각 숫자마다 특징 아이디어 굿 밸런싱 필요  - 스킬 사용 방식  우선 드래그x 버튼 방식  2. 필수 구성  - 메인 화면 (상점, 게임스타트, 설정)  - 게임 플레이 (에너미, 아군필드, 스킬필드)  - 각종 버튼  3. 다음 회의 예정 2/5(수)  2019.2.19f1 버전 설치 후 조금 깨작거려보기  수욜 회의에 세부적인 작업 배분 | | |