# **.**

# **회의록**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **소 속** | 인디덕 | **성 명** | 박준혁 |
| 비고 | 정규회의 | **작성일** | 2020.03.01 |
| **회의 일자** | 2020.03.01 | **회의 장소** | 집 |
| **회의 참석자** | 권병주, 김진동, 박준혁 | | |
| **주요 안건 및 내용** | 1. 터렛의 숫자에 따른 능력  * 의견1 컨셉문서1에 있는 능력을 바탕으로 수정하자 * 의견2 터렛 숫자를 하나씩 업그레이드 할 때마다 능력을 선택 부여하자ex) 공격력 슬로우 공속 택1 * 터렛들의 기본 공격력은 모두 같은가, 능력에 따라 다른가 ?  1. 총알 태그 만들라고 한 것 맞는 일인가 2. 진동 코로나로 죽었을 때 처분 3. 터렛 숫자로 변경할 때 색상도 같이 변경할 것인가 4. 할 일 | | |
| **주요 안건 및 내용 검토 결과** | * 터렛의 숫자에 따른 능력 * 우선은 기술을 제하고 공격력만 올리자 * 총알 태그 만들라고 한 것 맞는 일인가 * 맞는 일인 것 같다 * 진동 코로나로 죽었을 때 처분 * 15%의 지분 * 터렛 숫자로 변경할 대 색상도 같이 변경할 것인가 * 색 변경을 빼는 것은 쉬우니 나중에 빼더라도 시각적으로 잘 띄도록 우선 유지한다 * 할 일   -병주) 스킬 드래그 작동  -진동) 스킬 제작  -준혁) 인덱스 버그잡기, 터렛 색 숫자변경  다음회의는 일요일 | | |