회 의 록

1. 회의 개요

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **일 시** | 2021년 12월 23일 15시 05분 | **장 소** | 디스코드 |
| **작성자** | 박성화 | **작성일** | 2021년 12월 23일 |
| **참석자** | 권호정, 박성화 | | |
| **안 건** | 바이킹 스테이지에 따른 설정 | | |

1. 회의 내용

|  |  |
| --- | --- |
| **회의 내용** | **주제1 : 스테이지에 따른 다양성 결정**  미사일, 화살, 표창의 피격 범위, 피격 후 이동에 있어서 이미 난이도가 구분되어 있다. (미사일<화살<표창)  따라서 각 공격에 따른 스테이지 구간을 설정하고, 그 구간 내에서 데미지, 제공 아이템, 바이킹의 속도, 적의 이동에서 난이도를 설정할 수 있다.  각 구간별 마지막 단계에서는 앞의 세가지를 섞어 난이도의 계단식 상승곡선을 의도한다.  **결론 : 미사일, 화살, 표창 세 무기를 사용하는 스테이지 및 모두 출현하는 스테이지 구간으로, 총 16스테이지로 결정(각 무기별 4 스테이지 구간 설정)**      **예상 토의 시간 1시간, 실제 토의시간: 1시간** |
| **결정 사항** | **[요청 사항]**  바이킹 문서 스테이지 별 설정사항 추가 및 무기 설정 수정  **[개발팀 질문사항]**   1. 낙하체 색상 변경 가능여부 2. 테두리 하이라이트처리 가능여부 (불가능할 경우 이펙트 중첩 및 낙하체 색상설정으로 진행) |
| **향후 일정** | 정기회의 일정인 목요일(2021년 12월 30일 15시 5분) (50분) |
| **특이사항** |  |