UI, 사운드, 이펙트 추가

제품화에 대한 고민과 추가 기획

(대상 플랫폼 ,,,,)

다음주까지 상세기획서 작성

**질문사항(to 개발팀)**

1. 낙하 범위 형태 구현방법. (PNG 파일로 표시할 수 있는지)

**빌드 피드백 사항 변경 사항**

1. 여러 몬스터가 출몰할 때에 맨 우측 몬스터의 체력만 출력됨. -> 세 마리 모두 표현할 필요 있음.
2. 수류탄 투척 구현이 안되어있는듯함.
3. 각 몬스터와 낙하체 연동(회색 몬스터 죽으면 회색 낙하체는 낙하하지 않도록)
4. 구르기 사용 중간 이동속도 증가했으면 함.
5. 적 이동 구현이 안되어있음. (상하좌우 이동)// 8번 구현 이후 어색할 경우 추가사항
6. 화살 낙하 범위 표시 형태 변경(미사일과 화살, 표창의 낙하 범위 표시 제거)
7. 파란 미사일 낙하 범위 오류있음.
8. 몬스터 공중에 부유하는 느낌필요.
9. 표창 이동 구현이 안되어있음.
10. 시간 제한 타임어택 (시간 구간에 따른 바이킹 속도 설정)
11. 모바일 가상 조이패드 미구현

**수치 변경, 수정에 가까운 사항**

1. 낙하체 시간간격 감소
2. 화살범위 증가
3. 몬스터 색상 수정
4. (PNG로 표시 못할 경우)낙하 범위 표시 색상 변경(현재 검정색 -> 낙하 색상과 유사하게, 투명도 50정도)
5. 총알 다 사용 이후 초과 사용됨.
6. 탄창 아이템 생성 간격 증가
7. 스테이지에 따른 생성 아이템(표 참고)
8. 이속 아이템 지속시간 미적용 되어 있는듯함.
9. 스테이지에 따른 바이킹 이동 속도 증가. 및 범위 증가

**[기획 앞으로 할 일]**

\*호정

HP바 위치 수정(UI)

몬스터 처치에 따른 스테이지 변화 텍스트 삽입

클리어 / 사망 or 실패

\*성화

보스 날개 에셋 추가(Fire Wing)

사운드, 이펙트 추가(낙하체)