몬스터 밸런싱의 관하여

작성자: 정성은

작성일: 24.06.26

기획 회의: 24.06.27

전체 회의 예상일: 24.06.28

1. **약화 형태 몬스터 다양화**

* 현재 약화 형태 몬스터의 대한 다양화 필요
* 예시) 몬스터의 외형의 따른 난이도 변경, 다양한 특성 활용 (아이디어 논의 필요)

1. **강화 형태 몬스터 제작**

* 현재 특성을 통해 약화시킨 몬스터처럼 강화 몬스터를 제작해야 함
* 추가적인 약화 방법과 마찬가지로 강화 형태 몬스터가 필요함

1. **영웅 성장의 대한 시스템**

* 전투와 휴식사이 보상을 강화할 필요가 있음
* 로그라이크처럼 매 라운드 끝날 때 마다 랜덤한 보상이 나와도 좋아보임

1. **스테이지 테이블 변경안 (07. Stage\_Table)**

* 노멀 몬스터 그룹을 하나로 묶어서 관리하는 편이 좋아보임
* 엘리트 스테이지의 관한 그룹도 필요해 보임

**기획 회의 내용**

1. **약화 형태 몬스터 다양화 방법**
2. **강화 형태 몬스터 제작**

* **몬스터 티어 정리 (기본급 몬스터를 기준으로 약화 강화 형태를 만들어야 됨 그리고 엘리트 급 보스 급)**
* **몬스터 티어의 따른 능력치 배분이랑 점수제도가 내부적으로 필요함**
* **그것을 기반으로 몬스터 총점을 가지고 스테이지를 만들어야 됨**
* **이것을 볼 수 있는 게임의 플레이 과정이 필요함 (중요)**

1. **영웅 성장의 대한 시스템**

* **게임 흐름이 준비(성장) 전투 (성장) 휴식 전투 복귀 휴식(성장) 다시 전투**
* **기본적으로 장비 지급, 랜덤 영웅의 랜덤 특성**

1. **스테이지 테이블 변경안**

* **스테이지 테이블 확장성을 고려해서 일반 몬스터 그룹 5개 파라미터 값을 1개로 변경 후 다른 테이블에서 그룹형태로   
  관리하는 방식이 좋아보임.**
* **추가로 엘리트 몬스터의 경우도 동일하게 제작하는 방식이 좋아 보임**