게임공학과 20학번 이규원

기획회의 12주 주간보고

적몬스터 에셋 결정

**Low Poly Monster Bundle 1, 2 - 20 Character Packs! - Fantasy RPG**

자세한 몬스터 에셋 이름은 ‘몬스터 스탯’ 시트 참고

* 초원맵 : 쉽게 단순한 몬스터 위주로 구성했다.
* 빙산맵 : 빠르게 접근해서 터지는 붐버를 배치해 탐험하면서 쉽게 전진하지 못하게 하며 엔지니어의 구조물을 통한 지역 확보를 중요하게 만들었다.
* 용암맵 : 공중 원거리 유닛, 소환사를 배치해 저격수가 빠르게 뒷열을 견제하는 것이 핵심인 맵이다.

몬스터의 특성에 따라 캐릭터의 DPS(Damage Per Seconds)를 조정했다. 패치의 방향성은 몬스터가 빠르게 죽지 않게(대략 잡몹이 컨셉에 따라 1~5초 내외로 처치할 수 있도록 패치했다)

기관총병은 모든 상황에 무난하게 강하지만, 너무 강하지 않도록 데미지를 낮췄다.

지정사수병은 거대한 몬스터를 잘 잡지만, 긴 연사시간과 작은 몬스터는 데미지 초과로 작은 몬스터에 대해 대응하기 어렵게 설계했다.

엔지니어는 포탑으로 자동으로 대처하기 때문에, 데미지를 크게 낮췄다. 그만큼 이동속도가 빠른 적 몬스터를 배치해 까다로운 몬스터는 엔지니어가 담당할 수 있도록 설계했다.