**회의록**

1. **유저 스팟 레벨 숫자를 아이콘 안쪽으로 적용.**
2. **레벨 차이를 아이콘화**  
   (색으로 표현?)
3. **유저이름 및 NPC이름 앞의 아이콘 제작**  
   (위의 내용을 적용하기 위한)
4. **비어있는 NPC스팟 지점 표현 이미지 제작**  
   예시) 불꺼진 모닥불
5. **방문 스팟 디자인**  
   예시) 오두막, 천막, 야영지
6. **우측상단 자원 표시 간격 줄이기**
7. **캠페인 스팟 디자인**
8. **스팟 선택 시 나오는 UI 제작**
   * 링커맨드 형식으로 제작.
   * 링커맨드 중앙에 백판을 두어 텍스트 표시
9. **전투 결과의 영웅 경험치 입수 표시 시 빈칸 안보이게 수정**
10. **창고에서 곂치는 아이템 숫자 표현하기.**
11. **창고에서 아이템 설명에 텍스트 표시**
12. **유황 지점의 빈 수레 스팟 추가 제작**

**의견**

1. **구름 그림자**
2. **육각형 스럽지 않은 구름**
3. **전투 결과화면에서 영웅 경험치 획득에 제목표시.**

**작업자별 구분.**

**프로그램**

1. 유저 스팟 레벨 숫자를 아이콘 안쪽으로 적용.
2. 우측상단 자원 표시 간격 줄이기
3. 전투 결과의 영웅 경험치 입수 표시 시 빈칸 안보이게 수정
4. 창고에서 곂치는 아이템 숫자 표현하기.
5. 창고에서 아이템 설명에 텍스트 표시
6. 스팟 선택 시 나오는 UI 적용
   1. 링커맨드 형식
   2. 링커맨드 중앙에 백판을 두어 텍스트 표시

**그래픽**

1. 유저이름 및 NPC이름 앞의 아이콘 제작  
   (유저 레벨이 표현되는 아이콘)
2. 비어있는 NPC스팟 지점 표현 이미지 제작.
3. 방문 스팟 디자인  
   예시)오두막, 천막, 야영지
4. 캠페인 스팟 디자인
5. 스팟 선택 시 나오는 UI 제작
   * 링커맨드 형식으로 제작.
   * 링커맨드 중앙에 백판을 두어 텍스트 표시
6. 유황 지점의 빈 수레 스팟 추가 제작