10/4 금요일 오후 6시 회의 내용

디펜스 게임 요소 찾아오기 & 그중 무엇을 적용할 것인가

컨텐츠

게임 진행 사이클

1. 디펜스 요소 & 적용 할 것(컨텐츠)  
요소  
1. 일정기간마다 웨이브 형식

시작지점, 최종 목적지, 중간 중간 특정 행동을 해야하는 지점(몇군데)  
지점마다 할 일을 하고 최종 목적지에 도착해서 뭐뭐하면 엔딩

거점을 계속 옮기게 하기 – 플레이의 다양성  
디펜스를 굳이 넣어야하는가?

시작-> 탈출을 위한 재료 수집(헬기: 건전지, 안테나, ... 뗏목: 매우 잘 가공된 나무, 돛, …) -> 해당 재료에 맞는 탈출(뗏목, 헬기)

또는 여기에 살기

섬, 나무랑 돌 잔뜩, 뗏목 탈출 위치, 헬기 탈출 위치, 재료 수급, 폐 건물(헬기 재료 수집)

재료 수급을 어렵게 하자.

폐 건물을 여러 개 건물마다 재료 수집하는게 다르게 함.

몬스터가 건물내에 있게 함.  
배경: 지금보다 미래

10/12 토요일 오후 6시 회의 내용  
1. 세세한 내부 내용 정하기