**아이디어 회의 01**

**20201219**

아이디어

1. 장르

1. **디펜스**

a. 차이점

**A. 스토리 -> 디펜스 ~ 어택: 레기온 TD**

**B. 타워의 크기가 같다? 모든 타워가 공격을 해야하나? -> 버프타워**

**C. 덱 빌딩 개념**

~~D. 레이싱 개념~~

b. 플레이 기준

**A. 싱글: PvE**

~~Constraints 부여~~

~~B. 멀티: PvP + PvE~~

~~2. 로그라이크~~

~~랜덤 이벤트 | 스테이지 | 스테이터스~~

1. ~~육성 + 성장 -> 계승 요소 확실: 유물? 아티팩트 개념? Karma?~~
   1. ~~로그라이크~~
   2. ~~Repetitive (반복 구조)~~
   3. ~~확실한 목표: Story line~~
2. ~~플레이 기준~~
   1. ~~턴제~~
      1. ~~좌우 사열 -> 자동 전투 ->~~
      2. ~~전략적인 요소 가미 -> 배치의 미학?~~
   2. ~~실시간~~

~~3. 비주얼 노벨~~ **~~(미연시)~~**

~~상호작용 + 퍼즐~~

1. **~~스토리 (매력 있는 캐릭터성)~~**
2. ~~원화~~
3. ~~미니게임~~

~~4. 서바이벌~~

~~디스워오브마인: 엔딩이 있는~~

1. ~~스토리 + 위기설정~~
2. ~~자유도: 오픈월드 +~~ **~~조합법 -> 데이터 구조 중요~~**
3. ~~+ 디펜스 요소~~

2. 공통

1. 엔딩이 있을 것

3. Volume

1. 부족한 경험 ->