**아이디어 회의 02**

**20201221**

아이디어

1. 장르

1. **디펜스**

a. 차이점

**A. 스토리 -> 디펜스 ~ 오펜스**

**B. 타워의 크기가 같다? 모든 타워가 공격을 해야 하나? -> 버프 타워**

**C. 덱 빌딩 개념**

b. 플레이 기준

**A. 싱글: PvE**

2. 공통

1. 엔딩이 있을 것

3. Volume

1. 부족한 경험 -> ???

디펜스 게임

1. 세계관  
   a. 시스템이 먼저 정해져야 스토리를 녹여 내기 간편하다 (시스템 우선)
2. 게임 시스템  
   a. PVP 배제 -> 레벨의 다양성 필요 (고정형/유동형 염두?)

**3. 페이즈 구상  
 a. 오펜스 개념이 모호한 상황 ( 참고 게임 나열 )**

- 아노말리 2 ( 디펜스 페이즈를 오펜스로 전환, 아군이 진행하며 적 타워 파괴)

- 배드노스 ( 제한된 카드로 적들을 격퇴시 보수 증가, 전선의 다양화 고려 )

**b. 영웅 개념 제안**

- 덱 빌딩 개념과 호환

- 국가 전복물과 같은 세계관 파생

**c. 디펜스-오펜스 둘 중 하나에 중점**

- 디펜스 or 오펜스 한쪽을 방치형 게임으로 구상 ( 한쪽은 단순한 진행이나 상호보완적 )