**아이디어 회의 02**

**20201223**

아이디어 결정

1. PvP 고려 안 하는 것 -> PvE에 집중
2. 전략 시스템
   1. 킹덤 러쉬 = 전통을 따른다 = 타워 디펜스 <- 카피
      1. 길이 정해져 있다
      2. 타워 종류 게임내 선택 가능
   2. ㅇ
      1. 길이 정해져 있다
      2. 타워 설치 위치는 자유도를 부여
      3. 미리 사용할 타워 종류를 덱으로 갖춰서 돌입
   3. **ㅇ**
      1. **타워 육성 -> 업그레이드 -> 갈래**
      2. **타워 건축장인: 사용시 피로도 누적**
      3. **피로도 기능**
   4. ㅇ
      1. 타워키트: 사용시 소멸
      2. 라운드 종료마다 타워 키트 수급 가능
3. 루트 시스템
   1. 선형적 루트
   2. 선택적 루트
      1. **1 -> many -> 1**

**+ 특정 분기 설정 -> 뭔가 세계관 적인 이벤트 부여**

* + 1. 1 -> many -> many

1. 라운드 시스템
   1. **전통 타워 디펜스**
      1. **쉽고 익숙한 접근**

다음 회의까지 할 일

현호 + 민준: 간단한 스토리

준희: 서버 공부: 무기, 무기 속성 + 공격력 + 크리티컬 확률

1. 몬스터에 종족 추가
2. 무기 테이블 생성: 이름, 종류, 속성, 공격력
3. 무기 종류와 몬스터 종족간 상성 테이블 생성
4. ex: 불 영장류 vs 물 검: 100 -> 50 -> 75
5. 속성 계산 이후 종족 계산 -> 곱 연산
6. input: 무기 이름/몬스터 이름 -> output: 데미지

진혁: 도트 또는 2D 어느 쪽이 너가 편한지 테스트