## 게임 컨셉

맵 위에서 펼쳐지는 미사일 전쟁!

상대방의 영토를 뺏고, 당신의 영토를 늘리세요!

장르 : 턴제 전략

## [ 기본 시스템 ]

타일마다 스탯 / 가격이 있으며, 턴마다 골드를 일정치 줌

미사일은 생산해서 격납고에 보관할 수 있으며,

자신의 영토에서 정해진 사거리 (미사일 사거리 + 타일 사거리) 안의

다른 영토에 미사일을 쏠 수 있음.

전장의 안개 있음.

## [ 타일 ]

**타일 가격 -> 20 자원**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 타일 이름 | 타일 이미지 | 타일 설명 |
| 물 타일  연못 타일 |  | 장애물 타일 ( 기능 없음 ) |
| 기본 타일 |  | 아무것도 없는 타일 ( 체력 100, 자원량 3 ) |
| 언덕 타일 |  | 시야 + 1 |
| 광산 타일 |  | 자원 + 1 |
| 숲 타일 |  | 체력 + 10 |

[ 미사일 커스터마이징 ]

|  |  |
| --- | --- |
| 부품 이름 | 부품 효과 |
| 탄두 | 공격력 1 // 여러가지 타입들로 나누자. / 무게 시스템 만들자. |
| 엔진 | 추진에 필요. // 얘도 테크트리로 만들자. – 올라갈수록 엔진 + 1개 |
| 외형 변경 | 추진력 // 업그레이드를 할수록 무게 한도 증가. |