## 게임 컨셉

맵 위에서 펼쳐지는 미사일 전쟁!

상대방의 영토를 뺏고, 당신의 영토를 늘리세요!

장르 : 턴제 전략

플레이 인원 : 플레이어 1 & AI 3

## [ 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.

## [ 타일 ]

**타일 가격 -> 5 자원**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 타일 이름 | 타일 이미지 | 타일 설명 |
| 물 타일  연못 타일 |  | 아무것도 없는 장식용 타일임  ( 살 수도 없고, 뭘 할 수 도 없음 ) |
| 기본 타일 |  | 아무것도 없는 타일  ( 자원 3, 사거리 3, 방어력 1, 공격력 0 ) |
| 언덕 타일 |  | 사거리 증가 1 방어력 감소 1 |
| 광산 타일 |  | 자원 증가 1, 사거리 감소 1 |
| 숲 타일 |  | 방어력 증가 1, 사거리 감소 1 |

## [ 타일 업그레이드 ]

|  |  |
| --- | --- |
| 업그레이드 | 기획 |
| 방어력 업글 | 타일의 방어력을 업그레이드 해서 좀 더 버틸 수 있게 해줄 것 |
| 미사일 업글 | 미사일 업그레이드를 통해, 돈 소비, 게임을 일찍 끝내게 만드려고 함.  미사일 업그레이드의 경우  미사일 사일로 높이를 증가시켜 더 긴 미사일을 만들 수 있게 해줌. |
| 미사일 사일로 건축 | 미사일 사일로를 건축하면 타일에서 미사일을 생산 가능함. |

[ 미사일 커스터마이징 ]

|  |  |
| --- | --- |
| 부품 이름 | 부품 효과 |
| 탄두 | 공격력 1 |
| 추가 폭약 | 공격력 + 1 |
| 연료 | 사거리 + 1 |
| 엔진 | 추진에 필요. |

**// 추가 : 탄두 - 연료 – 엔진 형태가 되어야 발사 및 타격이 가능함**.