1. 게임 이름: GeoStrike
2. 게임 장르: RTS(Real-Time Strategy), Auto Battler, 2D, Top-View
3. 게임 시스템 및 컨텐츠
   1. 메인 게임 플로우  
       GeoStrike는 스타크래프트 유즈맵인 Desert Strike에 기반한 실시간 전략 게임이다. 플레이어는 자신의 **‘진영’**에 **‘건물’**을 설치할 수 있고 건물 당 생성되는 n기의 **‘유닛’**이 생성되며, 유닛은 **‘전장’**에서 특정 좌표에서 일정 시간 마다 한번에 모두 스폰된다. 스폰된 유닛들은 적 넥서스를 파괴하기 위해 이동하며 이동 도중 **‘적 유닛’** 또는 **‘적 포탑’**과 만날 경우 전투를 하며 **적의 ‘넥서스’**를 완전히 파괴하면 승리하는 게임이다.
   2. 건물  
       건물은 자원과 시간을 소모하여 건설할 수 있다. 기본적으로 건물은 유닛을 생성하는 척도로 사용된다. 한 건물 당 소환되는 유닛의 개수가 정해져 있다.  
       건물은 1티어와 2티어로 나누어지며 1티어 건물은 유닛을 생산하는 기능만을 담당하고, 2티어로 승격한 경우 해당 건물이 생산하는 유닛들만을 강화할 수 있다.
      1. 배치/건설(테트리스)  
          플레이어의 진영에서 플레이어는 건물을 건설할 수 있으며 이때 일정 자원과 시간을 소비한다. 건물의 형태는 테트리스의 블록 시스템을 차용하여 정해진 영역 내에서 최대한 전략적으로 건물의 배치를 도모해야 한다.  
          테트리스 세부 시스템 – 회전 없음(랜덤으로), 미리보기,   
          플레이어의 진영에서 건물 라인이 완전히 가득 차면 보너스 자원을 획득한다.
      2. 1티어 건물  
          1티어 건물은 기본적으로 유닛을 생산하기만 한다. 건물의 종류마다 생산하는 유닛의 종류와 개수가 다르다. 자원을 소모하여 일정 시간 후 2티어 건물로 승격시킬 수 있다.
      3. 2티어 건물/유닛 강화  
          2티어 건물은 해당 건물이 생산하는 유닛의 공격력, 공격속도, 방어력, 유닛 생산력 등을 강화할 수 있는 기능을 가진다. 강화 시에는 자원과 시간을 소모한다.
      4. 자원 건물  
          자원 건물은 특수건물로서, 유닛을 생산하지 않고 자원 생산 속도를 증가시킨다.
   3. 유닛  
      (이 부분은 롤의 미니언 부분을 약간 차용하면 어떨까요? + 스플릿 불릿 + tank.io)
      1. 탱커 – 블록 / 근접공격
      2. 워리어 – 칼 / 근접공격
      3. 거너 – 총 / 원거리공격
      4. 부머 – 폭탄 / 원거리범위공격
      5. 버퍼 – 오라 / 중거리공격
      6. 디버퍼 – 해로운 장치 / 중거리공격
   4. 전장과 넥서스/포탑
      1. 전장  
          전장은 수평 일직선으로 구성되며 플레이어는 전장에서 각각 1개씩의 넥서스와 포탑을 가진다. 전장에서는 유닛이 소환되어 실질적인 전투가 이뤄지는 곳이다.  
          플레이어는 전장에 직접적으로 개입할 수 없으며 건물의 생성을 통해 스폰되는 유닛을 늘리거나 강화하는 간접 개입만을 허용한다.
4. UI
   1. 카메라   
      카메라 이동 – 마우스 이동 + 키보드Arrow
   2. 미니맵
   3. 정보창
   4. 생산창(미리보기창)
   5. GUI