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.  
          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. 방어유닛/근거리 공격유닛/원거리 공격유닛
   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.