**GeoStrike**

개발기간 : ~ 03.18

1. **2d, 탑뷰**
2. 일꾼의 유무 – 단축키(건물 및 유닛, 강화 시스템)
3. **카메라 이동 – 마우스**
4. **자원**
5. 유닛 종류 – 근접, 공중, 원거리, 기타등등
6. 건물 종류 – 자원, 공격, 강화,
7. **소환 시스템 – 일정 시간마다 주기적으로 전체 출력**
8. 전장 오브젝트 – 방어선(포탑) -> 보상, 넥서스
9. **멀티 플레이 – 1 vs 1 (일단은)**
10. 미니맵(UI) – 없어도 되지 않나 싶음 -> 줌인 등으로 대체
11. 단축키 창(UI)
12. **유닛 AI – 적 공격? 뭐를?**
13. 맵

1주차 목표: 기본적인 틀 잡기 – 건물 생성 및 유닛 출력

01/13: 게임 설정 초안 확정 및 초기 기획