**GeoStrike**

개발 기간: ~ 03.18

1. **2d, 탑뷰**
2. ~~일꾼의 유무 – 단축키(건물 및 유닛, 강화 시스템, 커스텀 ) 제외?~~
3. **카메라 이동 – 마우스**
4. **자원 -** 자원의 생성 속도, 생성 크기
5. 유닛 종류 – 근접, 공중, 원거리, 기타등등
6. 건물 종류 – 자원, 공격, 강화, - 테트리스 방식 배치, 생성 속도 유무?   
   자원 건물은 생성 시 패널티 부여  
   테트리스 – 랜덤으로 블록이 주어지고 그 블록이 건물의 모양이 됨,  
    - 건물마다 고유의 모양과 능력 or 특정 모양의 건물에 고유의 능력을 부여  
    - 건물은 유닛 강화와 생산을 동시에 기능함.
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~~ -> 줌인도 넣고 미니맵 있는 것이 좋은 것으로 판별  
    -> 미니맵은 있는걸로
11. 단축키 창(UI)
12. **유닛 AI – 적 공격? 뭐를?**
13. 맵
14. 물량 전 공간 문제 - 2D 겹침이 가능할까?
15. 특수능력 추가 – 게임 시작 전 플레이어당 하나씩 선택

- 역할 분담

1주차 목표: 기본적인 틀 잡기 – 건물 생성 및 유닛 출력

01/13: 게임 설정 초안 확정 및 초기 기획