설계

목표 설정 : 개발 난이도 최소화, 게임 단순화 X (컨텐츠의 다수화),

개발 언어 : Kotlin

브레인 스토밍

메인영웅 ( Setting Main Hero )

완전 방치 X

성체 레밸업, 기본병사(활), 시대레벨(오래) -> 기본 베이스 돈 ㅈㄴ 많이

토템, 방어타워, 성문 앞 병사, -> 부수적인 어떠한 것

원래 창작은 모방에서 시작한다

영웅 빼기 되

능력 완전 다르게

시대레벨별로 기용가능한 영웅들 다르게

농장, 광산,

시대(구석기 - 이집트 - 신라 - 중세 - 세계 1차대전 - 2차대전 - 현재) - 근미래 - 미래

12~13개

성키우기

화살 / 영웅 / 토템 기물 /

stage형식

* BM

업적 (매 스테이지에서 영웅을 안쓰고 클리고)

웨이브 반복 자동시행해주는 (Main BM) + 광고(Sub BM) + 현재 레밸 x 현실 돈 = 가상 돈