タイトル:未定

ジャンル:ターン制ストラテジーゲーム

開発エンジン:unity

開発言語:C#

プラットフォーム:PC(windows)

メインターゲット:

限られた条件の中で戦略や戦術を考えるのが好きな人

ゲームのざっくりとした説明:

いわゆるターン制ストラテジーゲームで正方形や正六角形などのマスを用いたマップでターン制の戦闘を行う敵を囲んだり挟むなどの有利状況を作ると連携技が発動して追加ダメージなどが発生する連携技が発動するとゲージが溜まり、溜まったゲージを使って大技の発動なども実装したい以上まで企画書の内容