ストライクライク企画書

概要

敵味方が盤面にコマを配置し、交互にコマを動かし相手のコマを倒すことで得られるポイントを競い合うゲーム。コマの種類や効果、盤面効果、位置取りなど多様な要素を駆使し、敵の思考を上回って勝利することに本ゲームのおもしろさやうりがある。

勝利条件

敵より先に勝利に必要なポイントを取得する

敗北条件

敵が先に勝利に必要なポイントを取得する

定義

* コマ
  + 各プレイヤーが操作する対象。攻撃力や体力など種類に応じた特徴がある。その強さによって異なるコストが割り当てられている。詳しくは別途「コマ概要書」を参照すること
* 盤面
  + ストライクライクのゲームが行われる、N\*Nマスから構成されるコマを配置する  
    フィールド。高さや地面の種類はマスによってことなり、コマは1マスの中に配置　　される。詳しくは「盤面概要書」を参照すること
* ポイント
  + 倒した敵コマのコストの合計値。この数値が一定値になることで勝利条件を満たすことになる。

ゲームルール

本ゲームは下の3つのフェーズによって構成されている

1. コマのピックフェーズ

コスト上限の制約の中で任意に任意の数のコマを選択する。相手がどんなコマをピックしているかは不明のため、自身の戦略や相手の戦略を予想しながらピックする必要がある。詳しくは「コマのピックフェーズ概要書」を参照すること

1. コマの配置フェーズ

全フェーズでピックしたコマを配置するフェーズ。配置可能なマスは下段2列に限られる。詳しくは「コマの配置フェーズ概要書」を参照すること

1. 対戦フェーズ

敵味方がターン毎に以下の行動を行う。

* + 1. コマの移動
    2. コマの攻撃

移動は攻撃の前に行う必要がある（攻撃をしたらその時点でターン終了）

詳しくは「対戦フェーズ概要書」を参照すること