



ターゲット

小学生や小さい子供向けの作品ですが大人でも楽しめるゲームです。ゲームシステムは簡単でよくあるタワーディフェンス系のゲームです。

プレイ人数

基本一人でプレイできます。複数人ではプレイできません。

ゲームの目的

手軽に遊べるカジュアルなタワーディフェンスゲームです。手軽に遊べてそこそこ歯ごたえのあるゲームとなっています。敵が攻めてくるところにユニットを配置し攻撃して敵がゴールにたどり着くのを防ぎます。



ゲームクリア・勝利条件

時間経過によって敵が現れ、現れるすべての敵を倒すとゲームクリアとなります。

ゲームオーバー条件

敵がゴールにたどり着くとプレイヤーのライフが減りライフが尽きるとゲームオーバーとなります。



開発進捗

大まかなシステムは完成していますがゲームとしては完成しておらず進捗は全体の五割ほどです。今後は細かなルールを追加や見た目を整えていく予定です。

備考・注意点

現在は未完成ですが完成までの道筋は見えているのでGCGの応募期間中に完成までこぎつけたいと考えています。一人での作業なので作品の管理がしやすいのでいろいろな要素を加味しつつ作品の完成度を上げていきたいと思っています。貴重な機会なのでたくさんの意見が欲しいと考えています。



操作説明

※足りない場合は、ご自身で操作説明のページを追加してください。

275文字程度



スタッフリスト欄

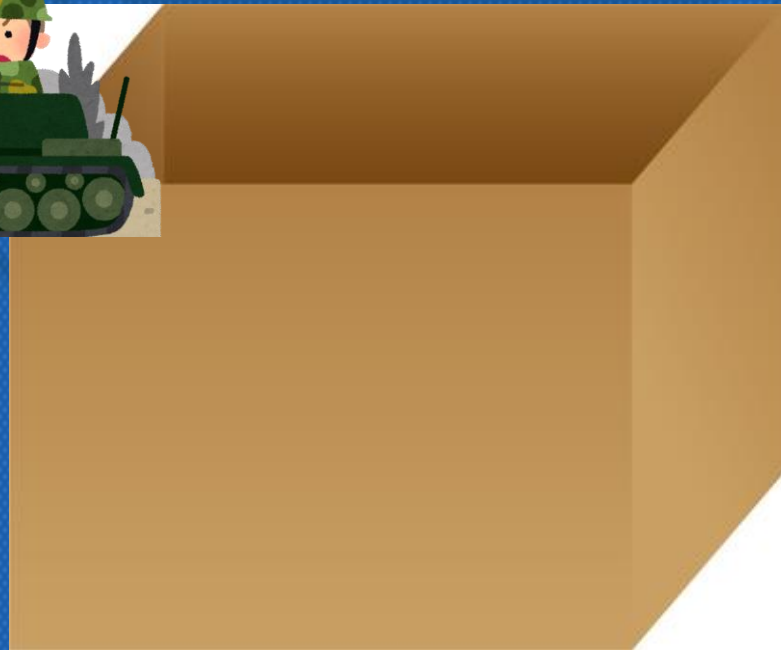
※足りない場合は、ご自身でページを追加してください。

・細井優成
ゲームプログラマー

**以降のページに
企画書を追加してください**

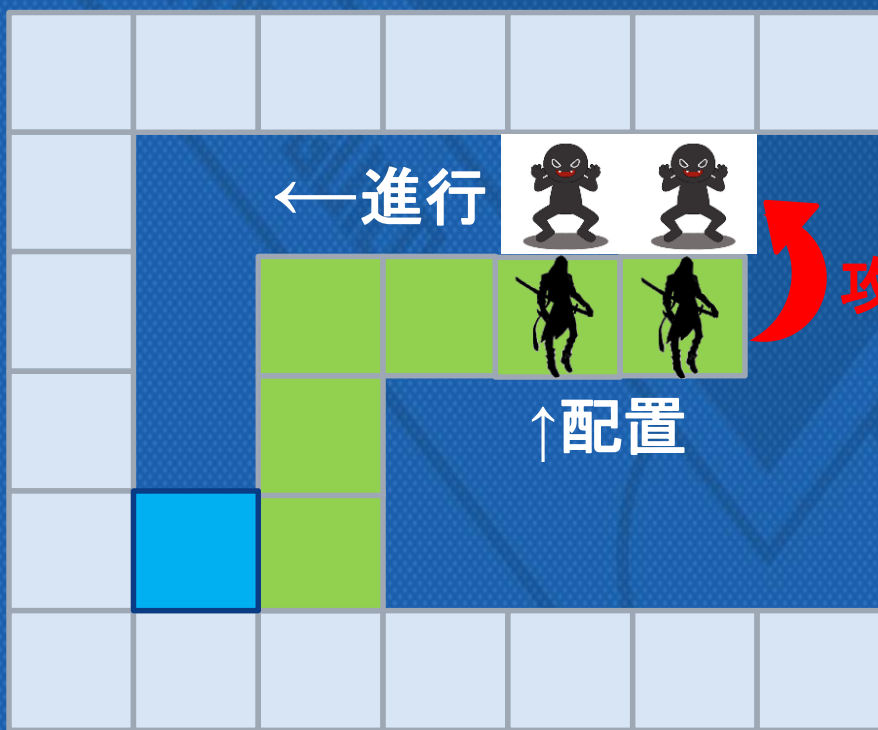


箱庭戦争





敵の進行を阻止せよ



ユニットを配置し進んでくる敵を撃破して進行を防ごう。