**システム全体の要求（概要）**

* 会員登録制にする
* 会員のデータをデータベースで管理する
  + 会員のデータは必要最低限とする。
    - ID
    - PW（平文にするか、暗号化させるかは検討中）
* 1週間はログイン承認なしでログインできる機能を提供する
  + やり方はよく分かってない(-\_-;)。セッションを使えばいけるかなぁ（クッキーはヤバいと思う。書き換えられるから）。
* 基本的にデータベースにアクセスするのはPHPから。だってこれPHPの課題だもん(笑)。

**ゲームの要求（概要）**

* 1日する時間は少なくする。
* 育成するようなゲームにしたい。
* ネットで共有して出来る機能（協力プレーとか）。
* 基本的には1人で出来るゲーム。

**ゲームの概要**

* ユニットを育成するゲーム
  + よく言われている「育成ゲーム」。RPGにも似ている。
* 実は何がコンセプトなのか分からない(-\_-;)
  + 世界観は？
    - さっぱりだな(笑)。一応タワーかダンジョンか。
  + 何を目指している？
    - 一応育成だけど、ゲーム的な意味での目的が分からない。
      * タワーなら最上階にお宝があるからそれを目指すとか。
      * ダンジョンならその奥にあるお宝があるからそれを目指すとか（なんか上と似てる）。
      * フィールドマップなら
        + ただ旅して回るとか
        + 敵を倒すべくそこまで行って倒しにいくとか
  + どのように育成する？
    - 基本的にはモンスターを倒していく。ただ場所が不明。ダンジョンなのか、タワーなのか。

**ゲームシステムの概要**

* スピードメータを使用して戦う
  + メイプルタワーと同じゲームシステム（個人的に気に入っていて、それを導入したい）。
* ジョブの種類をたくさん
  + ファイターやマジシャンなど、ジョブの種類を豊富にして役割分担が出来ることで何を育てるか、どのように育てていくかの楽しみが出てくる。
* 1日にダンジョン（タワー）に入る回数を制限
  + ゲームのやり過ぎを防ぐ。
  + ドロップのためにたくさんやることは認めるべき？
* 訓練機能を入れる
  + ジョブの種類をたくさんにしたことで育成にとても時間がかかってしまうため、

それをある程度改善させるためのコンテンツを提供。時間がない人向けにもなる。

* 個人領土、（ギルド領土）を作る
  + 昔のブラウザゲーム（自分の勝手なイメージ）の再現。
  + 個人領土で自分の好きなように開発していって、それがダンジョン（タワー）攻略に対する補助効果を与えるようにする。
* デュエルなどの対人戦コンテンツを設ける
  + オンラインゲームなため対人戦があるといい。
  + 参加する人数はそれほど多くはないため、あまり大勢でやる対人戦コンテンツは控えるべき