**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。
    - 会員番号
      * IDでもユニークではあるが、プログラムの処理では番号の方がおそらくいい。そのため登録時に自動的に登録するようにする。
    - ID
      * 4～10文字とか、文字列の長さに制約をかけるべき。
    - PW
      * HASHを使って暗号化する予定
        + 暗号化したものを送信するため、傍受されても問題ない。
        + 暗号化したものを登録する予定なため、管理者も分からない。
        + 本人が忘れてしまうともうどうしようも出来ない。

メールを通して変更を行えたりするのがいい気もするが、実装する量が少し多くなる。初期段階では考えないことにする。

* 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
  + セッションにログイン情報を入れて実装する予定。
* 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)。
  + 会員登録時にIDの重複チェックをするが、その時はjavascriptを使ってデータベースにアクセスした方が早い気がする。こうしてどんどんPHPの出番がなくなる(笑)。

**ゲームの要求（概要）**

* 1日する時間は少なくする。
  + 慣れてきた場合の話。最初は没頭できるようなゲームがいい。
* 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。
* 早く終わるゲーム。
  + このゲームは学校で発表する程度のものなため、あんまり長い時間遊ばせるゲームを作るのは良くない。
    - 例えばこれをオープンキャンパスなどで公開したら、1人がはまってやり続けたら困る。
    - 公開する時間が限られている可能性が高いため、あまりにも長いゲームは意味がない。
    - 後から面白さがどんどん出るのは悪くないが、後出しにし過ぎるとそこにたどり着く前に止めてしまう可能性がある。
* 初めからこのゲームの魅力が伝わるゲームにする。

**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