*＊Color Roguelike＊*

３Dローグライクゲーム

＊ゲーム内容＊

　○設定

　　１：この世界の住民は自然界のマナを使用することで力を使用することができる、

　　　　マナには色が決まっていて色毎に使える力が決まっている。

　　２：昔は場所ごとに放出するマナが決まっていたが「ある不具合（未定）」によりマナのバランスが崩れ

　　　　ダンジョンが生成された。

　　　：不具合の影響で人は３つの職業を自由に扱うことができるようになった。

　　３：マナには強さがあり強くなればなるほど色が濃くなる。

　　４：ダンジョンは有限に続いており。一定の確率で生成される「レスト」から地上に帰還できる。

　　５：ダンジョン内には「不具合」前に一般に生きていた者たちが狂った姿、伝説上に生きていた者が復活した姿のモンスターが巣くう。（なぜかいる）

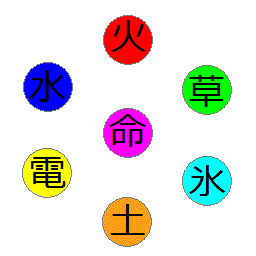
　　６：色業を持つものはその場所の色を知ることができる。

７：マナの扱いがうまい人が色業を使う職業につく事が出来る  
色業を操りダンジョンに潜るだけがこの職業ではなく結晶化、武器や防具の強化もこの扱いが上手いことが必須になる。  
この人類はマナに依存しているため偉大な職業である  
不具合以前、人々はマナの恩恵で暮らしてきた。不具合によりマナのバランスが崩れ一般人はマナの恩恵を受けられなくなった、その中でマナの扱いに長けていた人が「」と呼ばれるようになりマナを扱うことが出来た

　○特徴

　　１：床の色がランダムで決まっていてそれに沿った行動ができる

　　　　    赤、    オレンジ、    黄色、    緑、    水色、    青、    紫



　　　＋右属性に有効、左属性に微効、対象の位置の属性も微力に使える、命は皆が使える。

　　　＊通常攻撃、移動はどこでも可能

＊初めは通常の床をしていて一度踏むと色がわかる（地図も同様）

２：レベルアップでポイントゲット。

　　色業のランクが上がる。

　　３：特定の条件で力が身につくようにしたい。

　　４：力には段階があってランクにより強さが変わる

　　　　マナの強さ（色の濃さ）により使える段階が変わる。

　　　　（自動的に上位の力が使用されるかセット式にするか）

　　　　　＊セット式なら使用ランクに足りていなかった場合不完全な状態で使用される。

　　　　７ランク（０～６）中４以上の力を使用すると不完全な状態でもマナが消失する。

○目標

　１：ストーリーのクリア

　２：ダンジョンのクリア

　３：全色業、全種類の技の取得

○色業：職業（未定）

　＊ダンジョンを探索する職業があり、扱うことができるもの。

　＊マナに影響され、週間で使えるものが変わる。

　＊消費アイテム使用で短期間の間自由に使用できる。

　　　＋色業特有のマナを揃える的な。（不安定クリスタル）

　　　＋不具合後に人工的に創られた。

　＊限定アイテム所持で半永久。（安定クリスタル）

　　　＋不具合とともに生まれた謎のクリスタル。

　＃職業は金で買うことができる。

　　・マナの力を借りて技を出すため魔法使い系統にしたほうがいいか

打撃

↳Their（シーフ）：盗賊

　　＋モンスターの特技を奪うことができる。

　　＋マナ（通貨）を多くゲットできる。

　↳混術師

　　＋混使う

　↳パラディン

　　＋ハンマー

　↳サディスト

斬撃

　　↳Assassin（アサシン）：暗殺者

　　　＋１ターンに２度行動できる。

　　↳サムライ

　　　＋クリティカル高め

　　　↳バーサーカー

　　　　＋攻撃力が高い

　　　↳Knight（ナイト）：騎士

　　　　＋防御力が高い

　↳ウォーりあー

　　＋斧

魔法

↳ヒーラー

　　＋回復床の回復量が多い。

　　＋魔法での自分への回復量は少ない。

↳Summoner（サマナー）：召喚士

　　＋ダンジョン内のモンスターを味方として召喚。

↳Enchanter（エンチャンター）：付加魔術師

　　＋自分のパラメータを強化できる。

　　＋下のマナによってパラメータが変わる。

　　　　↳wizard（ウィザード）：魔術師

　　　　　＋魔法を扱う

射撃

　　　　↳Archer（アーチャー）：射手

　　　　　＋弓を使用した攻撃ができる。

　　　　　＋広範囲

　　　　↳ガンナー

　　　　　＋ライフルを扱う

　　　　　＋単方向

　↳ツインガンナー

　　＋二方向

　　＋命中率低め

特殊

↳Colorless（カラーレス）：無色

＋通常攻撃しかできない。

　　　　↳Trap Master（トラップマスター）：罠師

　　　　　＋罠を設置して攻撃ができる。：爆弾使える

　　　↳Novice（ノービス）：初期職業

＋チュートリアル専用職業

　↳ナビゲーター

　↳カウンティスト

　○ダンジョン　　　＊床＊ ＊壁＊　　　　　　＊柱＊

　・地底 （土） （土） 　 （土柱）

・樹海 （草） （林） （木）

　　・塔 （石） （石） （石柱）

　　・天空 （雲） （雲） （雲）

　　・海底 （土） （岩・サンゴ） （サンゴ）

　　・火山 （岩石） （溶岩） （溶岩）

　　・氷山 （氷石） （氷） （氷柱）

　　・遺跡 （苔石） （苔石） （苔石）

　トラップ

　　プレイヤーや敵に対し発動するトラップはマナが変異したもの  
回復床もその一つ

　○装備アイテム

　　・下だけではなくて周りの色も使用できる

　　・武器

＋色業によって姿形が変形する。：色業に依存して。  
マナを使用した強化性にする  
購入、強化

　○消費アイテム

　　・X範囲内の色を見ることができる。

　　・結晶化マナ（マナ数）

　　・不安定マナ（色業数）  
固形マナを結晶化する技術があるため  
色業を使用できるようにする  
クリスタル、  
技を自由に出せるようになる  
液体マナ  
が使用可能

　○モンスター（エネミー）

　　・属性別の攻撃

　　　地面のマナに限らず

　　　ダンジョン内の

　　・それぞれの攻撃もほしい（願望）

　　・地面のマナから構築され、属性を持っている。

　　・倒すことで結晶化したマナを獲得できる。

　　＋マナの過剰摂取により暴走してマナが浮き出ていたりする敵あり。

　○ボス

　　・不具合の原因か？

　○システム

　　・やる気パラメータ（スタミナ的な）

　　　　ダンジョン内で死亡すると減少しやる気をなくすとダンジョンに潜ることができない。

　　　　時間経過、日付変更で回復。

　　・図鑑

　　　＋モンスター、色業、武器、防具、スキル。

○必殺技

　決められたマスを順番で進むと必殺技を打てる。

☆マルチアイデア☆

  ・常に一定の秒数でターンが進んでいて操作したら動き

  操作していなければ足踏みになる。

　・重なる可能性があるので速度が速いほうに優先される。

　・若しくは詰め込む

　・１プレイヤーが階段に入ったら強制的に進行。

　・若しくはホスト。

☆アイデア☆

  ・自動操作機能

      ↳要らねぇか