

Half war

★戦闘シーン

★The battle scene.

攻撃基地の種類（やり、氷、火、爆弾）を増やす。

Adding the a varieties of attacking weapons ( Arrows, Ices, Fires, Bombs ).

現状はやりが一番強く氷が一番弱い、高い武器ほど強くする。

Expensive items will be strongest, Arrows is strongest weapon and Ices is weakest though.

武器に特徴（攻撃スピード・攻撃可能範囲・攻撃影響範囲）を持たせる。

Give each weapons features ( attacking speed, attacking distance, damages affecting range).

例１：やりは１０秒間に３回攻撃、攻撃力は５、攻撃可能範囲は５マス、攻撃影響範囲 1

ex1) Arrows can attack 3 times in 10 seconds, strength is 5, attacking distance is 5 and damages affecting range is 1.

例２：爆弾は１０秒間に１回攻撃、攻撃力は３０、攻撃可能範囲は２０マス、影響範囲 ５

ex2) Bombs can attack 1 time in 10 seconds, strength is 30, attacking distance is 20 and damages affecting range is 5.

注：攻略に戦略的要素（頭をある程度使わないとクリアできないようにしたい）を持たせたいため。

Note) Give the game strategie factor for clearing stages (make users contrive to clear it).

武器がレベルアップした時に感動させたいので、基地グラフィック・攻撃グラフィックの変化にこだわりたい。

Make the graphics of Basement, Attacking and so on affective when weapons' level are up.

モンスターに属性（火、氷、雷、風、土、機械等）を持たせる。

Give the monsters attributes like Fire, Ice, Thunder, Blizzard, Earth, Robot.

火属性のモンスターに火攻撃は効かない。

Fire monsters are not affected by Fire weapons.

モンスター図鑑が欲しい

Add a function of the monster illustrated reference book.

倒したモンスターはモンスター図鑑に収録されていく

The killed monsters are listed in the reference book as killed.

各ステージの最後に特徴的なモンスターのラスボスが登場する。

A characteristic boss monster will be appeared on each stage.

ステージは５０以上用意したい。ステージが進むにつれて、モンスターが強くなり攻略も難しくなる。

Prepare more than 50 stages. As clearing stages, monster will be stronger and more difficult to clear them.

一度クリアしたステージは何度でもプレイ可能

Re-playable anytime the stages already cleared.

モンスターを倒すとゴールドと経験値（マイドラゴンレベルアップ）がもらえる。

Kill a monster, get gold and experience (named “My dragon level up”).

経験値はステージクリア後に獲得。

Experience will be given after clearing stages. If failed, no Experiences are given.

ゴールドは施設設置の際に必要。

Gold is needed when building Weapons.

新施設はステージクリアすると自動的に追加される。現状はクリスタルまたはゴールドで購入可能。  
New weapons are added automatically when you clear stages. Currently they are bought by Crystals or Gold.

(例：7面クリアすると爆弾が設置できるようになる)

(ex: Bomb will be available from 7<sup>th</sup> stage.)

(次のステージにゴールドは引き継がれない)

(Gold is not taken over to next stage.)

10匹にゴールラインを越えられたらゲームオーバーの仕様だが、キャラクター（マイドラゴン）の体力がゼロになったらゲームオーバー（ハートが一つ減る）仕様にしたい。

When Vitality of hero (My Dragon) is finished, stage is over (lost 1 heart) as a spec.

★マイドラゴンについて

★About My Dragon.

- ・名前を付けられる。
- ・ You can name the hero.
- ・属性がある（火、氷、雷、風、土、機械等）
- ・ Hero belongs to attributes (Fire, Ice, Thunder, Blizzard, Earth, Robot, etc...)
- ・素質ランク（10段階）がある。素質ランクは生まれた時のコメントで分かる様にする。
- ・ The hero has “Nature Rank” (10 ranks). A nature rank will be known by a comment, when the level will be up.

例：普通のドラゴン→世界と戦えるドラゴン→魔界でも屈指のドラゴン→10年に一度のドラゴン→神の領域に達するドラゴン

Ex) Generic dragon -> World classed dragon -> Top classed dragon in demons place -> Dragon Once in '10 -> Dragon in God's territory

- ・現在ランク（10段階）がある。現在ランクは現在のランクを表し、素質ランクより上には昇格できない。例：素質ランクが6のドラゴンは現在ランクは6までしか上げられない。
- ~~・ The hero also has “Current Rank” (10 ranks). A current rank means the present rank and it can not be promoted more than the level of “Nature Rank”. Ex) A dragon 6<sup>th</sup> rank of Nature Rank will be promoted only up to 6<sup>th</sup> level of “Current Rank”.~~
- ・現在ランクが上がるとドラゴンがレベルアップして、見栄えも変化する。
- ・ As “Current Rank” are up, the Dragon's level is up and it's visual are evolved.

・現在ランクが同じでも、能力（体力・攻撃力・防御力）は親ドラゴンから遺伝するため、異なる事がある。要するに現在ランク3同士のドラゴンでも強さが微妙に違う。

・ Even if the Dragons in same rank, facilities (vitality, attack, defence) may be different because of generic factors of their parents. In other words, even if “Current Rank 3” dragons, they has different facility valances.

しかし、現在ランク2と現在ランク3だったら、必ず現在ランク3が強い様にしたい。

However, in the case of “Current rank 2<sup>nd</sup>” Dragon and “Current rank 3<sup>rd</sup>” Dragon, always “Current rank 3<sup>rd</sup>” are stronger.

- ・子ドラゴンの能力値は父ドラゴンと母ドラゴンの能力値によって決定される。
- ・ facilities of child dragons will depends on facilities of their parents.

ランダム指数を使う。両親が優秀でも弱いドラゴンがたまに生まれる可能性あり、しかし、弱いドラゴン同士でも強いドラゴンが生まれる可能性あり

Use functions random. Sometime weak dragons are born from excellent parents. However, Excellent child will be

born from weak parents in some cases.

- ・ドラゴンは自動で戦う
- ・ Dragon fights automatically.

- ・戦闘中はアイテムで体力回復させられる
- ・ in battle, Vitality is recovered with items.

・ 神ドラゴン（素質ランクと現在ランクが10同士のドラゴンの子）を用意する。  
発生確率はかなり低いが、特別かっこよく強い。

・ A character of Dragon god (the child of “Nature rank” and “Current rank” are also 10<sup>th</sup>) are appeared. A birthrate is low, but particularly strong.

- ・ドラゴンには寿命がある（100バトル～150バトル）
- ・ Every dragon has lifetime. (within 100 to 150 battles)

### ★ショップについて

#### ★About shop

- ・アイテム屋
- ・ Item shop

やくそう等がクリスタルで買える  
Herbs and so on are sold by crystal.

- ・武器・防具や
- ・ Weapons and armors shop

鉄の爪・プラチナの胴あて等がクリスタルで買える  
Iron claws, Platinum slip-guards and so on are sold by crystal.

装備するとドラゴンの見た目が変わる  
Attaching those weapons, Dragon's visuals are changed.

- ・ドラゴンの里（ドラゴンは5頭まで所有可能）
- ・ Home of dragons (up to 5 dragons are holdable)

子ドラゴンを作成する場所。  
It's a place to get child dragons.

作成パターンは、  
The cases making child dragons are as below,

自己所有父ドラゴン×里にいるレンタル母ドラゴン  
An owned father dragon + An unowned mother dragon in home

自己所有母ドラゴン×里にいるレンタル父ドラゴン  
An owned mother dragon + An unowned father dragon in home

自己所有父ドラゴン×自己所有母ドラゴン  
An owned father dragon + An owned mother dragon in home

里にいるレンタル父ドラゴン×里にいるレンタル母ドラゴン  
An unowned father dragon in home + An unowned mother dragon in home

- ・一匹作成するのにクリスタルが1つ必要。
- ・ To generate a child dragon, needs 1 crystal.
- ・ レンタルドラゴンはランクによって必要クリスタルが違う
- ・ The number of crystals to summon an unowned dragon, depends on each dragon's rank.
- ・ 自分の父と母とは交配できない
- ・ Generating a child dragons with their father or mother are unavailable.
- ・ 自己所有ドラゴンは2匹まで子孫を残せる
- ・ Up to 2 ancient dragons are held per 1 owned dragon.

#### ★オンライン対戦

#### ★On-line battle

プレイヤー同士がオンラインで対戦できるようにしたい。

Enable Playing on-line.

青と赤のフラッグを用意して、基地を作りながらマイドラゴンが戦う。

By blue side and red side flags, making basement and making my dragon fight.