1. 育成機能
   1. 修行機能
      1. 修行機能
         1. 体力修行
         2. 火力修行
         3. 防御修行
         4. スピード修行
         5. 索敵修行

１．１．２．魔石消費機能

１．１．３．時間消費機能

１．１．４．2キャラ修行機能

１．１．４．１．2キャラ修行選択機能

１．１．４．２．修行アシスト機能

* 1. 移動機能

１．２．１．町移動

１．２．２．ダンジョン移動

* 1. 休憩機能

１．３．１．時間使用機能

１．３．２．体力回復量ランダム機能

* 1. 所持品機能

１．４．１．装備機能

１．４．２．鞄機能

* 1. セーブ機能

1. ダンジョン機能

２．１．1キャラ操作機能

２．１．１．移動機能

２．１．２．攻撃機能

２．１．３．防御機能

２．１．４．操作キャラ切り替え機能

２．１．５．2キャラ操作切り替え機能

２．１．６．未操作キャラ使用技切り替え機能

２．１．７．未操作キャラオート機能

２．１．８．画面表示機能

２．１．８．１．キャラHP

２．１．８．２．技

２．１．８．３．日付

２．１．８．４．絆ゲージ

２．２．2キャラ操作機能

２．２．１．移動機能

２．２．２．攻撃機能

２．２．３．1キャラ操作切り替え機能

２．２．４．画面表示機能

２．２．４．１．キャラHP

２．２．４．２．技

２．２．４．３．日付

２．２．４．４．絆ゲージ

２．３．絆機能

２．３．１．絆攻撃機能

２．３．２．絆ゲージ機能

２．４．敵キャラ機能

２．４．１．敵キャラ移動機能

２．４．２．敵キャラ攻撃機能

２．４．３．敵キャラ自動発生機能

２．４．４．アイテムドロップ機能

２．５．経過時間表示機能

２．６．ミニマップ機能

２．７．階層機能

２．８．クリア機能

２．９．撤退機能

２．１０．ボス出現機能

２．１１．タワー持ち運び機能（案）

１． 育成機能

育成画面で時間を使用して、能力アップさせたり、イベントを発生させられる。

キャラの能力は以下の通り

　・ヒットポイント：ダンジョン時、0になると死亡。低いほど怪我率アップ

　・マジックポイント：スキル使用時消費

　・アタック：攻撃時、高いほどダメージが増える

　・ディフェンス：被ダメ時、高いほどダメージが減る

　・スピード：ダンジョン時、移動が速くなる

　・テクニック：攻撃の後隙軽減、CT軽減

　・アタックレンジ：攻撃の攻撃範囲拡大

１．１．修行機能

時間を消費して、キャラのステータスを上昇させる。

１．１．１．修行機能

１．１．１．１．体力修行

ヒットポイント　↑↑↑

アタック ↑

スピード ↓

１．１．１．２．火力修行

アタック ↑↑

アタックレンジ ↑

１．１．１．３．防御修行

ディフェンス ↑↑

マジックポイント↑

１．１．１．４．スピード修行

スピード ↑↑

テクニック ↑

１．１．１．５．索敵修行

アタックレンジ ↑

テクニック ↑

１．１．２．魔石消費機能

各ステータスの上昇に応じて、タイプに応じた魔石を消費する。

魔石の量に応じて、ステータスの上昇が増え、魔石消費量も増える。

１．１．３．時間消費機能

次の朝まで修行を実行し、時間に応じてステータス変動量が増える

１．１．４．2キャラ修行機能

１．１．４．１．2キャラ修行選択機能

修行時、キャラ毎に実行する修行を選べる

１．１．４．２．修行アシスト機能

同じ修行を実行すると、ステータスの高いほうがより

追加でステータスが上昇する

１．２．移動機能

１．２．１．町移動

別の町へ移動する。町への距離に応じて、時間を消費

１．２．２．ダンジョン移動

町に応じたダンジョンへ移動する。ダンジョンでは魔石等のアイテムを入手可能。また、クリアするとイベントが進むことも。

１．３．休憩機能

１．３．１．時間使用機能

3時間、6時間、12時間、24時間の休憩を選び、時間に応じて時間を消費、体力を回復

１．３．２．体力回復量ランダム機能

失敗、成功、大成功に応じて体力回復

１．４．所持品機能

１．４．１．装備機能

武器や技、スキルを装備できる。

武器に応じて通常攻撃変化

技とスキルは3種ずつ設定可能

１．４．２．鞄機能

ダンジョンへ持ち歩くアイテムを鞄に入れられる。所持数は15個

１．５． セーブ機能

２． ダンジョン機能

２．１．1キャラ操作機能

1キャラを操作し、未操作の1キャラは移動せずオート技を使用する

２．１．１．移動機能

操作キャラを移動させられる。移動速度はスピードに依存。

２．１．２．攻撃機能

操作キャラで攻撃できる。

ダメージはアタックと技に依存

攻撃範囲はアタックレンジと技に依存

後隙はテクニックと技に依存

２．１．３．防御機能

ダメージを軽減できる。

２．１．４．操作キャラ切り替え機能

操作キャラを切り替える。

２．１．５．2キャラ操作切り替え機能

2キャラ操作に切り替えられる

２．１．６．未操作キャラ使用技切り替え機能

未使用キャラのオート使用技を切り替えられる

２．１．７．未操作キャラオート機能

未操作キャラがオート技に設定された技を使用。（回復技は不可）

技の攻撃範囲に入っているときにオートで技が発動

移動はしない

２．１．８．画面表示機能

画面に以下を表示

２．１．８．１．キャラHP

２．１．８．２．技

２．１．８．３．日付

２．１．８．４．絆ゲージ

　　　　　　　　　　　　２．１．８．５．別キャラカメラ

２．２．2キャラ操作機能

2キャラを同時に操作できるモード

２．２．１．移動機能

2キャラを同時操作

２．２．２．攻撃機能

攻撃は不可とする？

２．２．３．1キャラ操作切り替え機能

1キャラ操作へ切り替え

２．２．４．画面表示機能

画面に以下を表示

２．２．４．１．キャラHP

２．２．４．２．技

２．２．４．３．日付

２．２．４．４．絆ゲージ

２．３．絆機能

２．３．１．絆攻撃機能

絆ゲージを消費して攻撃。

・2キャラの間に稲妻を発生させる

・ゲージ消費量を増やして稲妻を大きくできる

２．３．２．絆ゲージ機能

絆ゲージを消費して絆技を使用可能。

2キャラが近ければ近いほど、絆ゲージが回復する

２．４．敵キャラ機能

２．４．１．敵キャラ移動機能

（基本）タワーに向かって最短距離を移動

索敵範囲内にプレイヤーのどちらかが入ると近いほう

をロックオンし追従

２．４．２．敵キャラ攻撃機能

（基本）攻撃範囲にプレイヤーまたはタワーが入るとロックオ

ンをしてるほうを攻撃

２．４．３．敵キャラ自動発生機能

プレイヤーから一定距離離れた場所に時間経過沸き

２．４．４．アイテムドロップ機能

敵に応じてアイテムや武器をドロップ

武器の強さはランダムで、後半ほどばらつきUP

２．５．経過時間表示機能

２．６．ミニマップ機能

全体図を表示、タワーやプレイヤーに近い敵は表示

２．７．階層機能

２．８．クリア機能

２．９．撤退機能

２．１０．ボス機能

２．１１．タワー持ち運び機能（案）

タワーディフェンスはタワー位置固定なことが多いが、２キャラ同時操作システムを利用してタワー持ち運び可能にしては？　→　タワーを特定の場所に運んだらクリアなステージを作ったりでも面白そう

タワー持ち運び中は、攻撃不可（パッシブスキル等自動発動のものは発動する）・移動速度減少。また、タワーは持ち運び中でも移動中でも攻撃する

→　育成シーンにタワー育成も入れてはどうか？