

カードバトル(´・ω・｀)

2012.05 kai & thank

<目次>

- [1. 概要](#)
- [2. ゲームの流れ](#)
- [3. 戦闘画面](#)
- [4. カード](#)
 - [4.1. 種類](#)
 - [4.2. カードの情報](#)
 - [4.3. 攻撃タイプ](#)
 - [4.4. 防御タイプ](#)
- [5. ダメージ計算](#)

1. 概要

- カードを選んでバトル！
- 勝てばお金とカード1枚ゲット！
 - CPUは対戦したカードからランダム(もしくは強化アイテム)
 - 対人は相手の持ちカードからランダム
- 負けたらお金とカード1枚没収(´・ω・｀)ｼｮﾎﾞﾝ

2. ゲームの流れ

1. タイトル画面(´・ω・｀)ｽ
2. メニュー画面表示(闘技場・カード販売所)
3. 闘技場から難易度選択(易しい・普通・厳しい)→対人も検討で
4. 使うカードを選択
5. 戦う
6. 勝負がついたら結果画面表示
7. メイン画面に戻る

3. 戦闘画面

- ドラクエ風なターン制ガチンコバトル
- カードによって性能が違う

- アイテムは導入したいけど大変だー

4. カード

4.1. 種類

- キャラ系(人・モンス)
- (以下今後実装)
- バッフ系
 - アイテム系

4.2. カードの情報

- ライフ(Max 9999) →プレイヤーとCPU自身のライフがあれば不要？
- 防御力
- 防御タイプ
- 攻撃力
- 攻撃タイプ
- グラフィック →とりあえずどっかフリーの素材からもってくるでもよさげ

4.3. 攻撃タイプ

- 通常タイプ:どの防御タイプにも一定ダメージ
- 貫通タイプ:重装甲に1.5倍ダメージ
- 斬撃タイプ:軽装甲に1.5倍ダメージ
- 鈍器タイプ:重装甲、軽装甲に1.25倍ダメージ

4.4. 防御タイプ

- 通常タイプ:苦手なし
- 重装甲タイプ:貫通に弱い
- 軽装甲タイプ:斬撃に弱い

4.5. モンスターカード

- Excel参照

5. ダメージ計算

- 攻撃力 - 防御力 = ダメージ か？
 - $ATK(100) - DEF(70) = DMG(30)$
 - 貫通(100) vs 重装甲(80) = $100 * 1.5 - 80 = 70$, $100 - 80 = 20 * 1.5 = 30$

- 後者のがいいかな？ →前者でいいんじゃない？ →らじゃw