

「メモ帳だけで遊べる対戦型ゲーム」ネタ出し

### 1 キャラメイク

- 全てのキャラクターのデフォルトステータスはヒットポイント10、テクニカルポイント5
- 体/力/技の三種のパラメータに15ポイントを割り振る（最低0、最大10）。この時割り振ったポイントをこれ以降「修正値」と呼ぶ
- 体...修正値1ポイント毎にヒットポイントが $3n$ 上昇する。また、修正値3ごとに別途ヒットポイントは5上昇する。  
 $n$ =修正値。例えば、修正値が5の場合 $3*5(+5)=20$ の上昇補正が付き、ヒットポイントは30になる。
- 力...修正値1ポイント毎に、スキル使用時のダメージが1ポイント上昇する。
- 技...修正値1ポイント毎にテクニカルポイントが $3n$ 上昇する。
- 好きに割り振ったら-2へ進む。  
サンプルキャラクター 救世マルス 体3 力6 技6

### 2 技能習得

- キャラクターを作成したら、戦闘で使用する技能を修得する。技能を習得するためには、体/力/技それぞれのパラメータが規定量を満たしていなければならない。
- 技能は全十五種。以下がそのリストである。

testtest?

•