プログラム作成と改造の方針

1. プレイヤーに近づき、常にプレイヤーのHPを一定量増加させる。

* プレイヤーのHP上限なし。
* 行動の方法はモンスターと同様。
* HPを増加させる方法は、モンスターの攻撃と同様。
* ３回に１回大幅に回復し、状態異常も回復する。(HPが70より少なければ全回復、70以上ならば30増加する。)
* 名前、タイプ、職業、状態、スキル、スキルの説明を追加。
* 攻撃するNPC\_Aと区別するために表示文字は[H]とする。

1. 2体のモンスターに近づき、そのモンスターを攻撃し続ける。

* 行動の方法は、以下のようになっている。

「monster1とmonster2が２体とも生きている時」

→ monster1とmonster2との距離を測り、近いモンスターに近づく。「monster1とmonster2のうち１体が生きている時」

→ 生きているモンスターに近づく。

「monster1とmonster2が２体とも死んでいる時」

→ プレイヤーに近づく。

* 攻撃の方法は、モンスターの攻撃と同様。
* ３回に１回大ダメージを与える。
* 戦闘時、攻撃対象が不利タイプの時、有利タイプに変更できる。攻撃後、タイプは元に戻る。（有利タイプになると予ダメージが増える。）※今後、「スキル使用不可」スキルを追加する可能性を考え、不利属性での攻撃パターンも記述している。
* 戦闘時、攻撃した対象を毒状態（１ターン毎に追加ダメージ）にする。
* 名前、タイプ、職業、状態、スキル、スキルの説明を追加。
* 回復するNPC\_Hと区別するために表示文字は[A]とする。

1. モンスターのHPが0以下になったならば、モンスターは動作を停止する。

* モンスターのHPが0以下（瀕死状態）になると、行動をやめMAPに表示されなくなる。

1. プレイヤーのHPが0以下になったならば、ゲームを終了する。

* プレイヤーのHPが0以下（瀕死状態）になると、「GAME OVER」と表示して終了する。

1. プレイヤーがゴールに到達したならば、ゲームを終了する。

* プレイヤーがゴールに到着すると、「GAME CLEAR」と表示して終了する。

1. その他
2. プレイヤーの攻撃方法を細く設定。

* 戦闘時、攻撃した対象を麻痺状態（50%の確率で行動・攻撃不可）にする。

1. MonsterクラスをMonster1,Monster2にわけ、攻撃方法を細かく設定。

* monster1：戦闘時、攻撃した対象を毒状態にする。
* monster2：戦闘時、攻撃する対象の職業が「勇者」ならば、与ダメージが増加する。

1. プレイヤー・モンスターに、名前、タイプ、職業、状態、スキル、スキルの説明を追加。
2. プレイヤー・モンスターは、壁に向かって行動すると毎ターン追加ダメージを受ける。
3. ゲーム開始時に、名前を登録する。（playerの名前に設定される。）
4. アクションボタンで[s]と入力すると、全キャラクターの詳細情報が表示される。