

KnightLeaperはどんなゲーム？

- 生存距離や得点を競うエンドレスゲーム
- 障害物を避け、必要に応じて敵を倒して進む
- 魔法陣の上では魔法が発動できず、発動中の魔法も消える
- 食料と魔法を効果的に使用する
- 2跳躍先までの視界があるので最適ルート算出と行動計画が重要

スクリプトを組むときの基本ルールと違いは？

- 指定するAction, Objectが変化したこと以外は基本的に同じ
 - inv, map は同じように利用できる
 - his は機能しません（MoveForward等を使用しないため）
- Objectは不使用（returnで返すのはActionひとつだけ）
- 使用するActionは以降で説明

移動アクション

	"FFL"		"FFR"	
"LLF"				"RRF"
		"Wait"		
"LLB"				"RRB"
	"BBL"		"BBR"	

- チェスのナイトの移動と同じ
- "Wait" は移動しない,このターンのスタミナ消費はゼロ

その他のアクション

拾う - "Pickup"

食事 - "Eat"

- インベントリにある食料を1つ消費してスタミナを100に回復する

魔法 - "HeatBody"

- 発動中は無敵になり、敵を倒すことができる
- 発動にはスタミナが30必要, 発動後は10ターン継続する

取得できる情報

変数名	内容
walker.state.charge	魔法発動期間,発動時に10,毎ターン減少
walker.state.kill	倒した敵の数
walker.state.score	得点,ターン経過,敵を倒す,宝石を取る,で増加
walker.state.stamina	スタミナ,毎ターン減少,0でGameOver
walker.state.turn	経過ターン数

マップ文字

マップ文字	内容	マップ文字	内容
"#"	壁	" "(空白)	フィールド外
"X"	障害物	":"	地面
"E"	敵	"C"	魔法陣
"f"	食料	"G"	宝石

アイテム名

アイテム スクリプトでの指定名	
食料	"Food"
宝石	"Gem"

スクリプト記述例

```
-- スタミナが10を切ったので食料を食べる
if 0 < inv:GetItemCount("Food") and walker.state.stamina < 10 then
    return "Eat"
end
```

スクリプト記述例

```
-- FFR(前前右)の位置に敵がいなければ跳ぶ
if map:Get(1, 2) ~= "E" then
    return "FFR"
end
```

```
-- 魔法使える？(30ギリギリで使って大丈夫か？)
if 30 < walker.state.stamina then
    return "HeatBody"
end
```


クレジット

- グラフィック (Character, Mapchip, Effect)
 - ぴぽや ... <https://pipoya.net/>
- サウンド (BGM, SE)
 - 魔王魂 ... <https://maou.audio/>