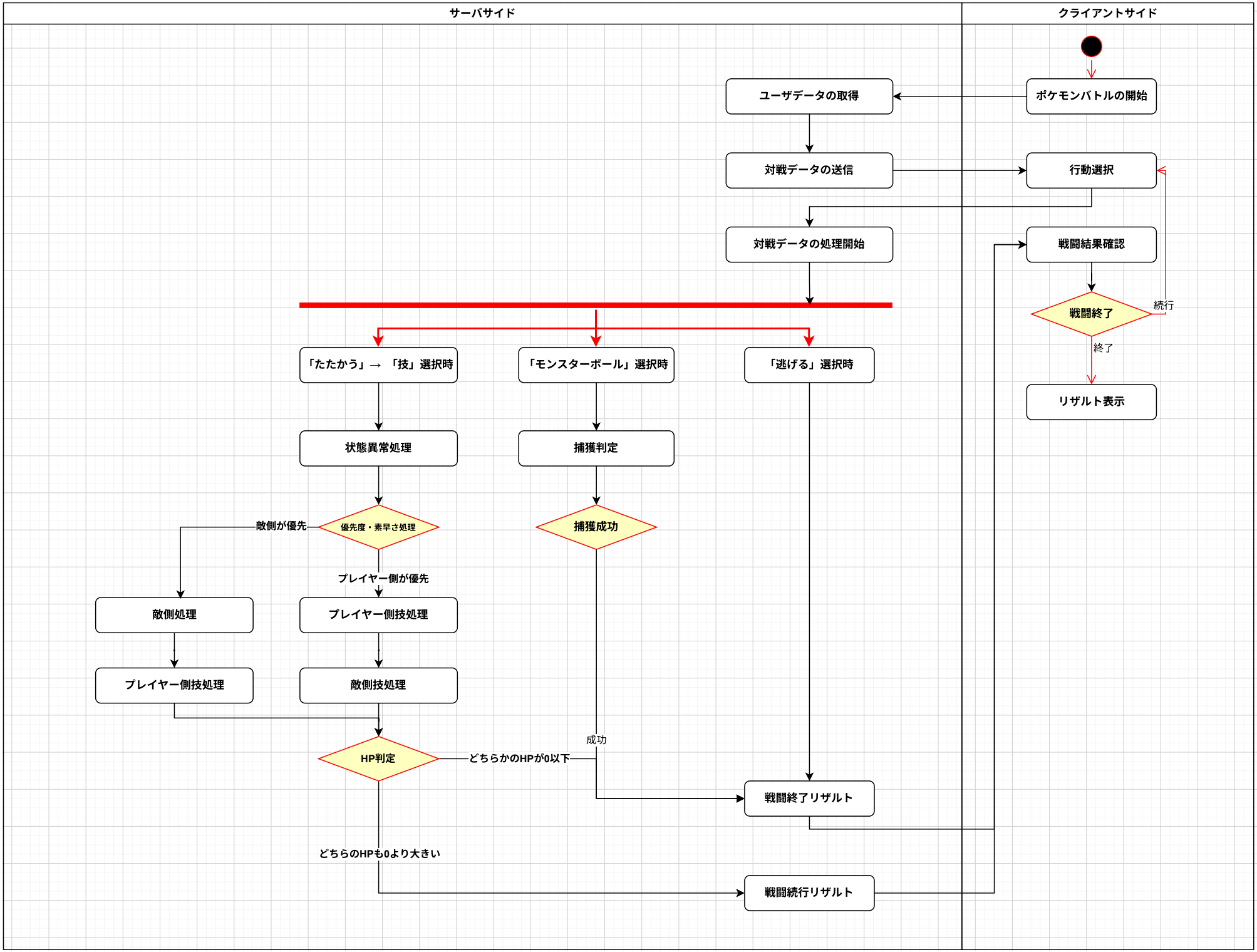
サーバサイド
クライアントサイド
ポケモンバトルの開始
ユーザデータの取得
対戦データの送信
行動選択
対戦データの処理開始
戦闘結果確認
戦闘終了
続行
終了
リザルト表示
「たたかう」→「技」選択時
「モンスターボール」選択時
「逃げる」選択時
状態異常処理
捕獲判定
優先度・素早さ処理
捕獲成功
敵側が優先
プレイヤー側が優先
敵側処理
プレイヤー側技処理
プレイヤー側技処理
敵側技処理
HP判定
どちらかのHPが0以下
成功
戦闘終了リザルト
どちらのHPも0より大きい
戦闘続行リザルト