

課題「ドラクエの戦闘画面を作ってみよう！」



■モンスターテーブルをDBへ登録

ボス × 1
中雑魚 × 2
小雑魚 × 2
くらいでOK!

どのようなフィールドが必要かは自分で考えよう!

例)

名前、HP、MP、魔法、攻撃力、防御力、攻撃補正值、防御補正值

■モンスターの出現数

モンスターは1～10匹出現するが、10マス分の制限を設けることとする。

10マスとは

小雑魚なら1マス分の大きさ

中雑魚なら2マス分の大きさ

ボスなら4マス分の大きさ

として、マスの数で出現数を調整する。

つまり、小雑魚なら1マスということは、MAX10匹が選択された場合小雑魚なら10匹出現するが、中雑魚なら2マス使うので、MAX10匹が選択されても5匹しか出現しないということ。

例えば、5匹出現数が選択された。

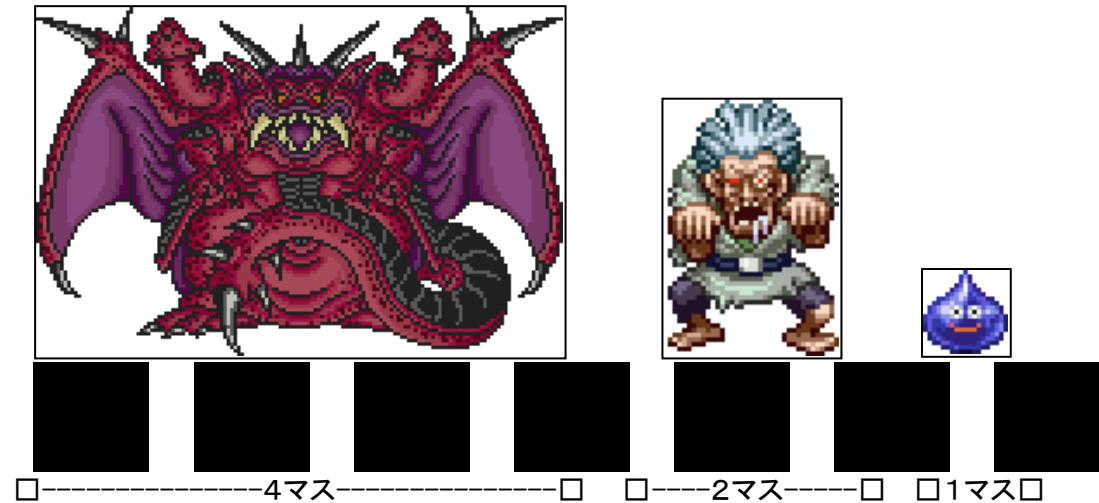
1匹目のモンスターは中雑魚だった。2マス使う。残り8マス

2匹目のモンスターはボスだった。4マス使う。残り4マス

3匹目のモンスターは中雑魚だった。2マス使う。残り2マス

4匹目のモンスターは中雑魚だった。2マス使う。残り0マス

5匹目は選択されない。4匹が限界ということになる。



■モンスターのシーケンス

ボスは出現しないか、出現しても1匹

それ以外のモンスターは、複数同じモンスターが出現すればスライムA、スライムBのようにシーケンスを振って個体識別をする。

※見せかけのシーケンスはダメです。シーケンスを合わせ個体名称してオブジェクトを生成すること。

■DBのテーブル

モンスターテーブル

勇者テーブル

魔法テーブル

■コマンド

「たたかう」

「じゅもん」(時間があれば)

「ぼうぎょ」

「にげる」

■「たたかう」

勇者の攻撃

モンスターを選択する

選択したモンスターのHPから勇者の攻撃した値をマイナスする

考え方)

【攻撃される側】

HP+防御力+防御補正值(任意ランダム値)

【攻撃する側】

攻撃力+攻撃補正值(任意ランダム値)

【攻撃される側】がモンスターの場合、HPが0以下になったら画面から消滅

勇者の攻撃が終了したらモンスターが1匹ずつ攻撃してくる

モンスターの攻撃の場合も考え方は同じ

【攻撃される側】が勇者の場合、HPが0以下になったらゲームオーバー

■まほう

まほうテーブルをDBに登録

勇者もモンスターもそこから魔法を呼び出して攻撃する

■防御

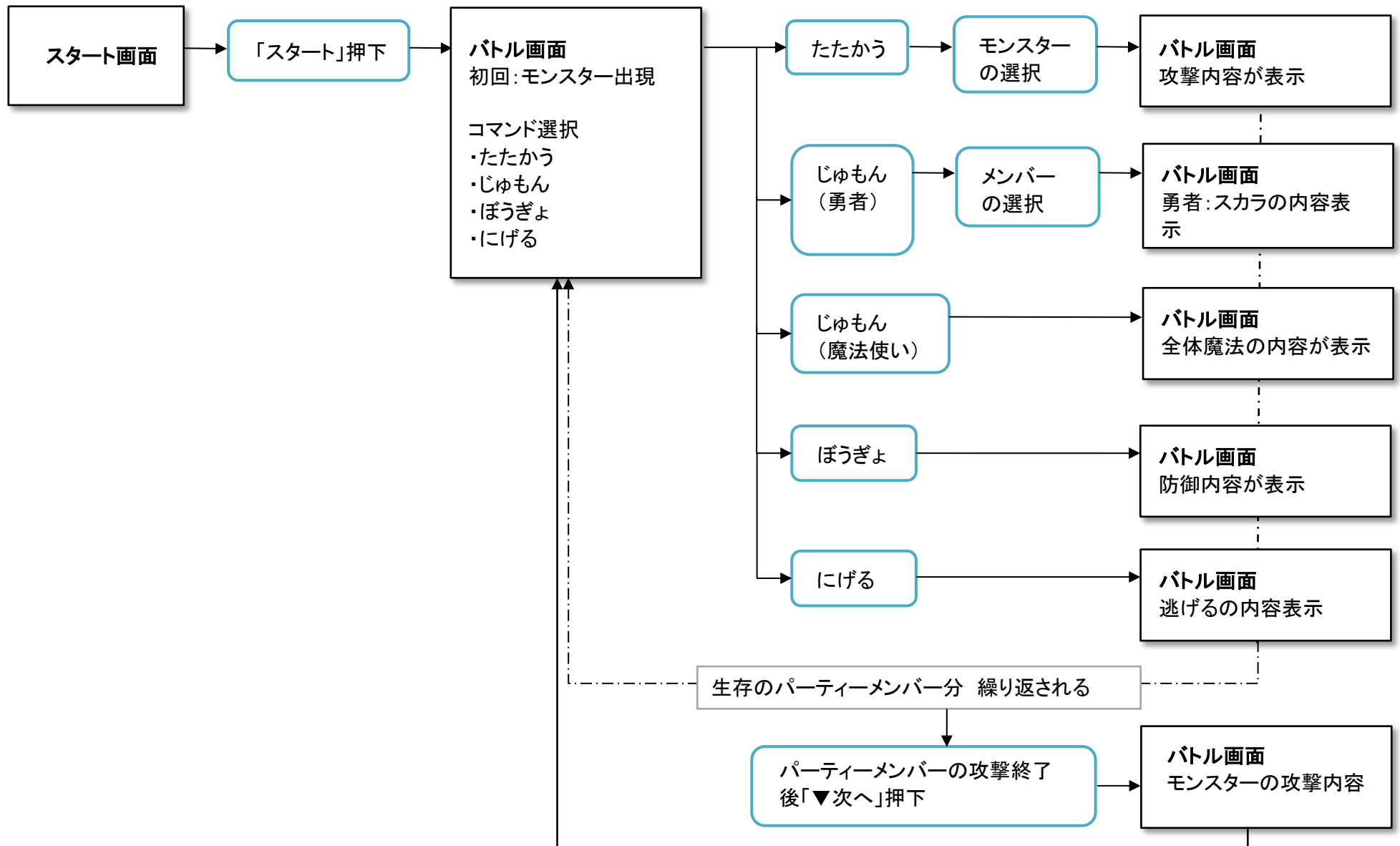
攻撃はせずひたすら防御

■にげる

にげる

それぞれの魔法や確率などは各自で考えてみよう！

画面遷移図



モンスターを全て倒すと「ゲームクリア」、パーティーメンバーが全て死亡すると「ゲームオーバー」となる

データベース設計書

論理名	パーティーメンバーマスタ		物理名	characters					
No	項目名(論理)	項目名(物理)	Pkey	データ型	長さ	NotNull	初期値	INDEX	備考
1	ID	id		varchar	4				先頭1文字 “C” + 連番 例:C0001
2	職業	job		varchar	4				
3	キャラクター名	name		varchar	5				
4	HP	hp		int					
5	MP	mp		int					
6	攻撃力	attack		int					
7	防御力	deffence		int					
8	攻撃補正值	atk_corr		int					値はゲーム起動時に1～10のランダムな数値
9	防御補正值	def_corr		int					値はゲーム起動時に1～10のランダムな数値

テーブル概要
パーティメンバーの情報を登録するマスタ

論理名	モンスターマスタ		物理名	monsters					
No	項目名(論理)	項目名(物理)	Pkey	データ型	長さ	NotNull	初期値	INDEX	備考
1	ID	id		varchar	4				先頭1文字 "M" + 連番 例:M0001
2	キャラクター名	name		varchar	10				
3	HP	hp		int					
4	MP	mp		int					
5	攻撃力	attack		int					
6	防御力	deffence		int					

テーブル概要
モンスターの情報を登録するマスタ

論理名	魔法マスタ		物理名	magic					
No	項目名(論理)	項目名(物理)	Pkey	データ型	長さ	NotNull	初期値	INDEX	備考
1	ID	m_id		varchar	4				
2	魔法名	m_name		varchar	10				
3	消費MP	m_cost		int					
4	威力	m_atk		int					
テーブル概要 魔法の情報を登録するマスタ									

データベース登録内容

characters

id	job	name	hp	mp	attack	deffence	atk_cor r	def_cor r
C001	勇者	シルヴァ	100	20	15	10	0	0
C002	魔法使い	ミント	40	100	5	5	0	0
C003	僧侶	ソヌ	50	100	5	5	0	0

monsters

id	name	hp	mp	attack	deffence
M001	フェアリースライム	7	0	3	3
M002	スライム男爵	10	0	5	3
M003	オニオンスライム	20	30	7	5
M004	スライム博士	25	50	8	4
M005	スライム仙人	50	1000	20	10

※録画時間が長くなるためボスのHPIは少なめに設定

magic

m_id	m_name	m_cost	m_atk
C001	スクルト	4	1
C002	イオナズン	28	15
C003	ホイミ	4	15
M003	アリルフラッシュ	10	30
M004	バギクロス	10	10
M005	しゃくねつのほのう	30	15