教科名：プログラミング技術

題　目：自作ゲーム

【ソースコード】

import pgzrun

import pygame.mixer

import random

import winsound

WIDHT =700

HEIGHT=490

ccc=0

a=Actor('k',midbottom=(360,300))#a=マップ

a1=2 #aの移動スピード

a2=4 #aの走る際の体力ゲージ

a3=61 #aの走る際の体力の変化の度合い(疲れ)

a4=1 #aの走る際の体力の変化の度合い(回復)

a5=0 #ストッパー

a6=0 #ストッパー2

a7=0

#b=Actor('b',topleft=(0,0)) #b=敵キャラ

#b1=2 #bの移動スピード

c=Actor('a2',center=(0,0)) #c=メインキャラ

c111=Actor('a3',center=(0,0)) #c=メインキャラ

c2=Actor('a4',center=(0,0)) #c=メインキャラ

c3=Actor('a5',center=(0,0)) #c=メインキャラ

poo=Actor('poo',topleft=(650,100)) #ぽかん

poo1=Actor('poo1',topleft=(650,100)) #泣き

poo2=Actor('poo2',topleft=(650,100)) #泣きわら

r1500=Actor('1500',topleft=(650,100)) #困り

r1501=Actor('1501',topleft=(650,100)) #困りわら

r5y=Actor('r4y',topleft=(650,100))

r666=Actor('r666',topleft=(650,100))

r4y=Actor('r5y',topleft=(650,100))

aru=0

aru2=0

a22=Actor('a22',center=(0,0)) #c=メインキャラUP

a222=Actor('a222',center=(0,0)) #c=メインキャラUP

a33=Actor('a33',center=(0,0)) #c=メインキャラLEFT

a333=Actor('a333',center=(0,0)) #c=メインキャラLEFT

a44=Actor('a44',center=(0,0)) #c=メインキャラRIGHT

a444=Actor('a444',center=(0,0)) #c=メインキャラRIGHT

a55=Actor('a55',center=(0,0)) #c=メインキャラDOWN

a555=Actor('a555',center=(0,0)) #c=メインキャラDOWN

c1=1 #ｃの持ち物画面絵の切り替え

d1=300 #d1=HP

d2=Actor('u',topleft=(270,170))

e1=0 #e=時間

e2=0 #e1を６０で割る

f1=0 #f1=音

g=Actor('g',topleft=(0,600)) #ｇ＝スタート画面

g1=1

g2=0

h1=1 #h＝持ち物画

j=Actor('j',topleft=(150,0)) #j=ボタン画像

j2=Actor('j2',topleft=(150,0)) #ボタン画像(押したときの奴)

j1=0 #ボタンクリック時の大きさ

j3=0

j4=Actor('j5',topleft=(150,140))

j5=Actor('j4',topleft=(150,140))

j6=0

j7=0

j8=0

jj4=Actor('jj4',topleft=(150,280))

jj44=Actor('jj44',topleft=(150,280))

sousa=Actor('sousa3',topleft=(0,0))

#j6=Actor('j6',topleft=(150,140))

i=Actor('i',topleft=(730,0)) #持ち物画面画像

l1=0 #壁にめり込むバグの対処

l2=1

l3=0

l4=0

l5=0

l6=0

l7=0

l=Actor('l',topleft=(0,0)) #l=壁llllllllllllllllllllllllllll

m=Actor('m',topleft=(0,0)) #m=マップ移動mmmmmmmmmmmmmmmmmmmmmmmm

mm=Actor('m',topleft=(0,0)) #m=マップ移動（帰り）mmmmmmmmmmmmmmmmmmmmmmmm

#マップ↓

m1m=Actor('m1m',topright=(400,300))

m11m=Actor('m11m',topleft=(0,0))

m2m=Actor('m2m',topleft=(0,0))

m3m=Actor('m3m',topleft=(200,300))#地下室マップ

m4m=Actor('m4m',bottomleft=(400,300))#二階マップ

a1a=Actor('a2a',topleft=(0,0))

a2a=Actor('a1a',topleft=(0,0))

a3a=Actor('a2a',topleft=(0,0))

a4a=Actor('a1a',topleft=(0,0))

eee1=Actor('eee',midbottom=(360,300))

eee2=Actor('eee1',midbottom=(360,300))#縦棒

eee3=Actor('eee',midbottom=(360,300))

eee4=Actor('eee1',midbottom=(360,300))

m33m=Actor('m33m',topleft=(0,0))

m44m=Actor('m44m',topleft=(0,0))

f33f=Actor('f33f',topleft=(0,0))

#マップ↑

m1=0

m2=120#マップバグ

m3=0################################ttttttttｔｔｔｔｔｔｔｔｔｔｔｔｔｔｔｔｔｔｔｔｔｔｔｔｔｔｔｔｔｔｔｔｔｔｔｔｔｔｔｔｔｔｔｔｔｔｔｔｔｔｔｔｔｔｔｔｔｔｔｔｔｔｔ

m4=120

n1=0 #n=スクリーンテキスト　表示する速さ

n2=0 #n=スクリーンテキスト　表示している位置

n3=5

n4=0 #n4=段落数

n5=0 #n5=どこの部分のテキストなのかの分別]

n6=0 #n6によって定められたテキストの表示

n=Actor('n',topleft=(0,0)) #文字隠す四角

nn=Actor('nn',topleft=(0,300)) #テロップの四角いところ

nnnn=Actor('nn',topleft=(0,300))#文章にキャラクターを合成するため

nnn=Actor('n',topleft=(0,0)) #テロップの四角いところ

o=Actor('o',topleft=(0,0)) #O=テキスト表示させる位置にある画像

oo=Actor('oo',topleft=(0,0))

#アイテム画像↓

#pp1=Actor('p',topleft=(0,0)) #p=手持ちのアイテム

#pp2=Actor('p',topleft=(0,0))

#pp3=Actor('p',topleft=(0,0))

#pp4=Actor('p',topleft=(0,0))

#アイテム画像↑

pp=0#アイテム使用できた合図

p1=0 #p1=アイテムを手に入れた表示

p2=0

p4=0 #持ち物欄の表示位置

p5=1000

p6=1000

p7=1000

p8=0

p9=0

p10=0

p11=0

p12=0

papp=0

#スタート画面↓

q=Actor('q',topleft=(0,0))

qq=Actor('qq',topleft=(0,0))

qq1=Actor('qq1',topleft=(0,0))

#edo=Actor('edo',topleft=(0,0))

q1=0#ゲームのシーンq1=0スタート画面ｑ１＝１ゲームｑ１＝３以上　テキスト

q2=0#タイム変数

#スタート画面↑

u1=Actor('u1',topleft=(250,100))#r=キャラクター#移動選択

u2=Actor('u2',topleft=(450,100))#r=キャラクター#移動選択

u1u=Actor('u1u',topleft=(250,100))#r=キャラクター#移動選択

u2u=Actor('u2u',topleft=(450,100))#r=キャラクター#移動選択

u3=0

u4=0

u5=0

u6=0

r1=Actor('r1',topleft=(650,100))#r=キャラクター

r2=Actor('r2',topleft=(650,100))#r=キャラクター

rr1=Actor('rr1',topleft=(650,100))#r=キャラクター

#ストーリー↓

s1=0

#ストーリー↑

t1=Actor('i(1)',topleft=(0,0))#障害物

t2=Actor('t2',topleft=(0,0))#障害物

t3=Actor('t3',topleft=(0,0))#障害物

t5=Actor('t5',topleft=(0,0))#障害物

t7=Actor('t7',topleft=(0,0))#障害物aaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaa途中から出てくる障害物

t777=Actor('t777',topleft=(0,0))

t72=Actor('t72',topleft=(0,0))

t70=0

t55=0

tt5=Actor('t55',topleft=(500,0))#戻る画像

t555=Actor('t555',topleft=(0,0))#画像

t5555=Actor('t5555',topleft=(0,0))#画像

tt3=Actor('tt3',topleft=(0,0))#

v=Actor('v',topleft=(0,0))#

v2=Actor('v2',topleft=(0,0))#

v3=Actor('v3',topleft=(0,0))############################################################

ooo=0

#2つ目のカギ見つけるまでの流れ

v4=Actor('v44',topleft=(0,0))#v44 →バケツをゲット

v5=Actor('v55',topleft=(0,0))#v55

#v4.topleft=m3m.topleft

#v5.topleft=a.topleft

v6=Actor('v66',topleft=(0,0))#v66 v77でロープをゲット

v7=Actor('v77',topleft=(0,0))#

#v6.topright=a.topright

#v7.bottomleft=a.bottomleft

v8=Actor('v88',topleft=(0,0))#いど　バケツとロープを持った状態でアイテムを使用する→水入りバケツ

#v8.center=m3m.center

v9=Actor('v99',topleft=(0,0))#←暖炉　水入りバケツで暖炉の火を消す　中から長方形ブロックをとる

v9v=Actor('v9v',topleft=(0,0))#

#v9.midtop=a.midtop

#v10=Actor('v10',topleft=(0,0))#長方形当てはめる→ポータブル電源

#v11=Actor('v11',topleft=(0,0))#テレビ→ポートブル電源でつける

v12=Actor('v12',topleft=(0,0))#テレビ→ゲーム行う、クリアした→下から音が聞こえた

#v12.topleft=(a.x,a.y-100)

v13=Actor('v13',topleft=(0,0))#下に行くと2階のカギがある

#v13.bottomleft=m3m.bottomleft

tt32=Actor('tt3(2)',topleft=(0,0))

tt322=0

tt33=Actor('tt3(3)',topleft=(180,0))#

tt333=0

tt34=Actor('tt3(4)',topleft=(360,0))#

tt344=0

tt35=Actor('tt3(5)',topleft=(540,0))#

tt355=0

t3t=0

t34t=0

t33t=0

t4=Actor('t4',topleft=(270,340))#鍵で開くドア

ttttt=Actor('ttttt',topleft=(270,340))#

t22=Actor('ttttt2',topleft=(10,320))#

t3t3=Actor('tt33',topleft=(10,320))#

ttt2=Actor('ttt2',topleft=(0,0))#

ttt3=Actor('ttt3',topleft=(180,0))#

ttt4=Actor('ttt4',topleft=(360,0))#

ttt5=Actor('ttt5',topleft=(540,0))#

tt322t=0

tt333t=0

tt344t=0

tt355t=0

center=Actor('center',topleft=(0,0))#ゲーム機

midleft=Actor('midleft',topleft=(0,0))#短いシャー芯

midright=Actor('midright',topleft=(0,0))#シャーペン

midbottom=Actor('midbottom',topleft=(0,0))#金庫

midtop=Actor('midtop',topleft=(0,0))#引き出し

bottomright=Actor('bottomright',topleft=(0,0))#３F

topright=Actor('topright',topleft=(0,0))#受話器

w1=Actor('w',topleft=(60,0))

w11=Actor('w1',topleft=(60,0))

w2=Actor('w',topleft=(180,0))

w22=Actor('w1',topleft=(180,0))

w3=Actor('w',topleft=(300,0))

w33=Actor('w1',topleft=(300,0))

w4=Actor('w',topleft=(420,0))

w44=Actor('w1',topleft=(420,0))

w5=Actor('w',topleft=(60,200))

w55=Actor('w1',topleft=(60.5,200))

w6=Actor('w',topleft=(180,200))

w66=Actor('w1',topleft=(180,200))

w7=Actor('w',topleft=(300,200))

w77=Actor('w1',topleft=(300,200))

w8=Actor('w',topleft=(420,200))

w88=Actor('w1',topleft=(420,200))

call=Actor('call',topleft=(540,200))

call2=Actor('call2',topleft=(540,200))

game2=Actor('game2',topleft=(540,200))#m1=4

dannro=Actor('f5',topleft=(60,0))

touyu=Actor('v5',topleft=(60,0))

sutoubu=Actor('3ff',topleft=(180,0))

doa=Actor('2m',topleft=(180,0))

doa2=Actor('2m',topleft=(300,0))

doa3=Actor('2m',topleft=(300,0))

doa4=Actor('2m',topleft=(420,0))

gomi=Actor('4m',topleft=(420,0))

tika=Actor('zt4',topleft=(60,200))

tvtv=Actor('tvtv',topleft=(60.5,200))

haha=Actor('haha',topleft=(180,200))

ki=Actor('ki',topleft=(180,200))

ido=Actor('v85',topleft=(300,200))

kakera=Actor('t',topleft=(300,200))

mahou=Actor('v4',topleft=(420,200))

ue=Actor('qqq',topleft=(420,200))

migi=Actor('qqq',topleft=(540,200))

hidari=Actor('qqq',topleft=(540,200))

naname=Actor('qqq',topleft=(540,200))#m

sita=Actor('png',topleft=(540,200))#m

kai3=Actor('2m',topleft=(540,200))#m

man=Actor('man',topleft=(540,200))#m

wg1=Actor('m33',center=(0,0))

wg2=Actor('n33',center=(0,0))#横棒

wg3=Actor('m33',center=(0,0))

wg4=Actor('n33',center=(0,0))#横棒

k=0

game=Actor('game',topleft=(0,0))#m1=4

jjj=Actor('game',topleft=(0,0))#m1=4

xx2=0#入力画面切り替え

x1=1

x2=0

x3=0

x4=0

x5=0

x6=0

x7=0

x8=0

y1=0

y2=0

y3=0

y4=0

y5=0

y6=0

y7=0

y8=0

yy1=0

yy2=0

yy3=0

yy4=0

yy5=0

yy6=0

yy7=0

yy8=0

yy9=0

f3f=Actor('f3f',midright=(400,300))

p1p=0#1アイテム１

p1pp=120#2回ゲットを防ぐストッパー

p1ppp=0

p2p=0

p2pp=120

p2ppp=0

p3p=0

p3pp=120

p3ppp=0

p4p=0

p4pp=120

p4ppp=0

p5p=0

p5pp=120

p5ppp=0

p6p=0

p6pp=120

p6ppp=0

p7p=0

p7pp=120

p7ppp=0

p8p=0

p8pp=120

p8ppp=0

p9p=0

p9pp=120

p9ppp=0

p10p=0

p10pp=120

p10ppp=0

p11p=0

p11pp=120

p11ppp=0

p12p=0

p12pp=120

p12ppp=0

p13p=0

p13pp=120

p13ppp=0

p14p=0

p14pp=120

p14ppp=0

p15p=0

p15pp=120

p15ppp=0

p16p=0

p16pp=120

p16ppp=0

p17p=0#1アイテム１

p17pp=120#2回ゲットを防ぐストッパー

p17ppp=0

p18p=0

p18pp=120

p18ppp=0

p19p=0

p19pp=120

p19ppp=0

p20p=0

p20pp=120

p20ppp=0

p21p=0

p21pp=120

p21ppp=0

p22p=0

p22pp=120

p22ppp=0

p23p=0

p23pp=120

p23ppp=0

p24p=0

p24pp=120

p24ppp=0

p25p=0

p25pp=120

x1=random.randrange(10)

x2=random.randrange(10)

x3=random.randrange(10)

x4=random.randrange(10)

x5=random.randrange(10)

x6=random.randrange(10)

x7=random.randrange(10)#tttttttttttttttttttttttttttttttttttttttttttttttttttttttttttttttttttttt

x8=random.randrange(10)

xx1=0

log=0

log2=0

k1=Actor('k1',topleft=(0,0))

k2=Actor('k2',topleft=(0,0))

k3=Actor('k2',topleft=(0,0))

k4=Actor('k2',topleft=(0,0))

k5=Actor('k2',topleft=(0,0))

k6=Actor('k2',topleft=(0,0))

k7=Actor('k2',topleft=(0,0))

k8=Actor('k2',topleft=(0,0))

k9=Actor('k2',topleft=(0,0))

k10=Actor('k2',topleft=(0,0))

k11=Actor('k2',topleft=(0,0))

k12=Actor('k2',topleft=(0,0))

k13=Actor('k2',topleft=(0,0))

k14=Actor('k2',topleft=(0,0))

k15=Actor('k2',topleft=(0,0))

k16=Actor('k222',topleft=(0,0))

k17=Actor('k2',topleft=(0,0))

k18=Actor('k2',topleft=(0,0))

k19=Actor('k2',topleft=(0,0))

k20=Actor('k2',topleft=(0,0))

k21=Actor('k2',topleft=(0,0))

k22=Actor('k2',topleft=(0,0))

k23=Actor('k2',topleft=(0,0))

k24=Actor('k2',topleft=(0,0))

k25=Actor('k222',topleft=(0,0))

kk1=Actor('kabe3(1)',topleft=(0,0))

kk2=Actor('kabe3(1)',topleft=(0,0))

kk3=Actor('kabe3(1)',topleft=(0,0))

kk4=Actor('kabe3(1)',topleft=(0,0))

kk5=Actor('kabe3(1)',topleft=(0,0))

kk6=Actor('kabe3(1)',topleft=(0,0))

kk7=Actor('kabe3(1)',topleft=(0,0))

kk8=Actor('kabe3(1)',topleft=(0,0))

kk9=Actor('kabe3(1)',topleft=(0,0))

kk10=Actor('kabe3(1)',topleft=(0,0))

kk11=Actor('kabe3(1)',topleft=(0,0))

kk12=Actor('kabe3(1)',topleft=(0,0))

kk13=Actor('kabe3(1)',topleft=(0,0))

kk14=Actor('kabe3(1)',topleft=(0,0))

kk15=Actor('kabe3(1)',topleft=(0,0))

kk16=Actor('kabe3(1)',topleft=(0,0))

kk17=Actor('kabe3(1)',topleft=(0,0))

kk18=Actor('kabe3(1)',topleft=(0,0))

kk19=Actor('kabe3(1)',topleft=(0,0))

kk20=Actor('kabe3(1)',topleft=(0,0))#k8k k8kk k8kkk k8kkkk k11k k11kk k11kkk k11kkkk #k12k k12kk k12kkk k12kkkk k13k k13kk k13kkk k13kkkk #k14k k14kk k14kkk k14kkkk k15k k15kk k15kkk k15kkkk #k16k k16kk k16kkk k16kkkk

kk21=Actor('kabe3(1)',topleft=(0,0))#k2k k3k k4k k5k k6k k7k k9k k10k k17k k18k

kk22=Actor('kabe3(1)',topleft=(0,0))#kk1kk2kk3kk4kk5kk6kk7kk8kk9kk10kk11kk12kk13kk14kk15kk16kk17kk18kk19kk20kk21kk22kk23kk24

kk23=Actor('kabe3(1)',topleft=(0,0))#k1k2k3k4k5k6k7k8k9k10k11k12k13k14k15k16k17k18k19k20k21k22k23k24k25

kk24=Actor('k222',topleft=(0,0))

k2k=Actor('k2k',topleft=(0,0))

k3k=Actor('k3k',topleft=(0,0))

k4k=Actor('k4k',topleft=(0,0))

k6k=Actor('k6k',topleft=(0,0))

k5k=Actor('k5k',topleft=(0,0))

k7k=Actor('k7k',topleft=(0,0))

k9k=Actor('k9k',topleft=(0,0))

k10k=Actor('k10k',topleft=(0,0))

k17k=Actor('k17k',topleft=(0,0))

k18k=Actor('k18k',topleft=(0,0))

k8k=Actor('k8k',topleft=(0,0))#花瓶と壺

k8kk=Actor('k8k',topleft=(0,0))#花瓶と壺

k8kkk=Actor('k8k',topleft=(0,0))#花瓶と壺

k8kkkk=Actor('k8k',topleft=(0,0))#花瓶と壺

k11k=Actor('k11k',topleft=(0,0))

k11kk=Actor('k11k',topleft=(0,0))

k11kkk=Actor('k11k',topleft=(0,0))

k11kkkk=Actor('k11k',topleft=(0,0))

e4e4=Actor('k8k',topleft=(0,0))#花瓶と壺

e2e2=Actor('k88k',topleft=(0,0))#花瓶と壺

k12k=Actor('k12k',topleft=(0,0))#小さい机の上に本

k12kk=Actor('k12k',topleft=(0,0))#小さい机の上に本

k12kkk=Actor('k12k',topleft=(0,0))#小さい机の上に本

k12kkkk=Actor('k12k',topleft=(0,0))#小さい机の上に本

k13k=Actor('k13k',topleft=(0,0))#花瓶と壺

k13kk=Actor('k13k',topleft=(0,0))#花瓶と壺

k13kkk=Actor('k13k',topleft=(0,0))#花瓶と壺

k13kkkk=Actor('k13k',topleft=(0,0))#花瓶と壺

k14k=Actor('k14k',topleft=(0,0))

k14kk=Actor('k14k',topleft=(0,0))

k14kkk=Actor('k14k',topleft=(0,0))

k14kkkk=Actor('k14k',topleft=(0,0))

k15k=Actor('k15k',topleft=(0,0))#小さい机の上に本

k15kk=Actor('k15k',topleft=(0,0))#小さい机の上に本

k15kkk=Actor('k15k',topleft=(0,0))#小さい机の上に本

k15kkkk=Actor('k15k',topleft=(0,0))#小さい机の上に本

k16k=Actor('k16k',topleft=(0,0))#カーペット

k16kk=Actor('k16k',topleft=(0,0))#カーペット

k16kkk=Actor('k16k',topleft=(0,0))#カーペット

k16kkkk=Actor('k16k',topleft=(0,0))#カーペット

kk1k=Actor('kk1k',topleft=(0,0))#歯車

k80k=Actor('k16k',topleft=(0,0))#カーペット

zkk1=Actor('k33',topleft=(0,0))

zkk2=Actor('k33',topleft=(0,0))

zkk3=Actor('k33',topleft=(0,0))

zkk4=Actor('k33',topleft=(0,0))

zkk5=Actor('k33',topleft=(0,0))

zkk6=Actor('k33',topleft=(0,0))

zkk7=Actor('k33',topleft=(0,0))

zkk8=Actor('k33',topleft=(0,0))

zkk9=Actor('k33',topleft=(0,0))

zkk10=Actor('k33',topleft=(0,0))

zkk11=Actor('k33',topleft=(0,0))

zkk12=Actor('k33',topleft=(0,0))

zkk13=Actor('k33',topleft=(0,0))

zkk14=Actor('k33',topleft=(0,0))

zkk15=Actor('k33',topleft=(0,0))

zkk16=Actor('k33',topleft=(0,0))

zkk17=Actor('k33',topleft=(0,0))

zkk18=Actor('k33',topleft=(0,0))

zkk19=Actor('k33',topleft=(0,0))

zkk20=Actor('k33',topleft=(0,0))

zkk21=Actor('k33',topleft=(0,0))

zkk22=Actor('k33',topleft=(0,0))

zkk23=Actor('k33',topleft=(0,0))

zkk24=Actor('k33',topleft=(0,0))

############################テスト→2階のカギ→2階の暗号→HP１００→表示文章速さ

zk2=Actor('k22',topleft=(0,0))

zk3=Actor('k22',topleft=(0,0))

zk4=Actor('k22',topleft=(0,0))

zk5=Actor('k22',topleft=(0,0))

zk6=Actor('k22',topleft=(0,0))

zk7=Actor('k22',topleft=(0,0))

zk8=Actor('k22',topleft=(0,0))

zk9=Actor('k22',topleft=(0,0))

zk10=Actor('k22',topleft=(0,0))

zk11=Actor('k22',topleft=(0,0))

zk12=Actor('k22',topleft=(0,0))

zk13=Actor('k22',topleft=(0,0))

zk14=Actor('k22',topleft=(0,0))

zk15=Actor('k22',topleft=(0,0))

zk16=Actor('k22',topleft=(0,0))

zk17=Actor('k22',topleft=(0,0))

zk18=Actor('k22',topleft=(0,0))

zk19=Actor('k22',topleft=(0,0))

zk20=Actor('k22',topleft=(0,0))

zk21=Actor('k22',topleft=(0,0))

zk22=Actor('k22',topleft=(0,0))

zk23=Actor('k22',topleft=(0,0))

zk24=Actor('k22',topleft=(0,0))

zk25=Actor('k22',topleft=(0,0))

ak1=Actor('ak1',topleft=(0,0))

ak3=Actor('ak3',topleft=(0,0))

ak4=Actor('ak4',topleft=(0,0))

ak5=Actor('ak5',topleft=(0,0))

ak6=Actor('ak6',topleft=(0,0))

ak7=Actor('ak7',topleft=(0,0))

ak8=Actor('ak8',topleft=(0,0))

ak9=Actor('ak9',topleft=(0,0))

ak10=Actor('ak10',topleft=(0,0))

ak11=Actor('ak11',topleft=(0,0))

ak12=Actor('ak12',topleft=(0,0))

akaa=Actor('akaa',topleft=(0,0))

akab=Actor('kk1k',topleft=(0,0))

zk1k=Actor('zk1k',topleft=(0,0))

zk2k=Actor('zk2k',topleft=(0,0))

zk3k=Actor('zk3k',topleft=(0,0))

zk4k=Actor('zk4k',topleft=(0,0))

zk5k=Actor('zk5k',topleft=(0,0))

zk5kk=Actor('zk5k',topleft=(0,0))

zk6k=Actor('zk6k',topleft=(0,0))

zk7k=Actor('zk7k',topleft=(0,0))

zk8k=Actor('zk8k',topleft=(0,0))

hhh1=Actor('hhh',topleft=(0,0))#家具調べよこ

hh1=Actor('hh',topleft=(0,0))#家具調べたて

hhh2=Actor('hhh',topleft=(0,0))#家具調べよこ

hh2=Actor('hh',topleft=(0,0))#家具調べたて

hhh3=Actor('hhh',topleft=(0,0))#家具調べよこ

hh3=Actor('hh',topleft=(0,0))#家具調べたて

hhh4=Actor('hhh',topleft=(0,0))#家具調べよこ

hh4=Actor('hh',topleft=(0,0))#家具調べたて

hhh5=Actor('hhh',topleft=(0,0))#家具調べよこ

hh5=Actor('hh',topleft=(0,0))#家具調べたて

hhh6=Actor('hhh',topleft=(0,0))#家具調べよこ

hh6=Actor('hh',topleft=(0,0))#家具調べたて

hhh7=Actor('hhh',topleft=(0,0))#家具調べよこ

hh7=Actor('hh',topleft=(0,0))#家具調べたて

hhh8=Actor('hhh',topleft=(0,0))#家具調べよこ

hh8=Actor('hh',topleft=(0,0))#家具調べたて

hhh9=Actor('hhh',topleft=(0,0))#家具調べよこ

hh8=Actor('hh',topleft=(0,0))#家具調べたて

hhhh1=Actor('hhh',topleft=(0,0))#家具調べよこ

z=Actor('aa',topleft=(0,0))

sukoa= 0 #左上に表示されるスコアの値の変数

damtime= 0#ダメージ受けている間か、間じゃないか確認するやつ

ddx = []#敵がランダムに出てくれるようにここから敵画像ここから引っ張って来る

ggx = []#玉出すための入れ物

gx=0 #g=60で割って1秒間に１回球が出てくれるようにしてくれる

kenn = Actor('daiya.png',topleft=(0,0))#kenn=プレイヤー

daiya2 = Actor('box.png',topleft=(0,0))#kenn=プレイヤー

dame = 3#←HP変数をdameにしHPを１０に

qx=0

hai = Actor('iii.png',topleft=(1000,-500))#背景

ax=0#ダメージで揺れる

bx=0#ダメージで揺れるときの動き

cx=1#スピード上げるための変数

dx=1#

tx=60#　T÷60の秒数ごとに敵が出現

yq=0

wq=0

we=0

www=0

s2=0

s3=0

se=0

#p16p=1######テストｔｔｔｔｔｔｔｔｔｔｔｔｔｔｔｔｔｔｔｔｔｔｔｔｔｔｔｔｔ

aaaa=0

sikai=Actor('sikai',topleft=(0,0))

it=0

iit=0

time=100

time2=0#1個のBGMの長さ

time3=0#カウント

time4=0

teki1=Actor('teki2',topleft=(0,0))

teki2=Actor('teki2',topleft=(0,0))

aqs=15

edo=Actor('edo',topleft=(0,0))

edo2=Actor('o(1)',topleft=(300,400))

gara=Actor('gara',topleft=(0,0))

sousa2=Actor('sousa2',topleft=(0,0))

pppppppppppppppppppppp=Actor('pppppppppppppppppppppp',topleft=(0,0))

map222=Actor('map222',topleft=(0,0))#家具調べたて

map1111=Actor('map1111',topleft=(0,0))#家具調べたて

map333=Actor('map333',topleft=(0,0))#家具調べたて

map444=Actor('map444',topleft=(0,0))#家具調べたて

map555=Actor('map555',topleft=(0,0))#家具調べたて

z7z=0

n0=2#一文字の出す速さ

def draw():#

global a1,a3,it

global c1

global e1

global j1,j6,j7,j8#ボタン

global l4#壁

global n0,n1,n2,n3,n4,n5,n6#スクリーン表示テキスト

global p1,p2,p4,p5,p6,p7,p8,p9,p10,p11,p12#持ち物

global p1p,p2p,p3p,p4p,p5p,p6p,pp,p7p,p8p,p9p,p10p,p11p,p12p,p13p,p14p,p15p,p16p,p17p,p18p,p19p,p20p,p21p,p22p,p23p,p24p,p25p#アイテムゲットストッパー

global p1pp,p2pp,p3pp,p4pp,p5pp,p6pp,p7pp,p8pp,p9pp,p10pp,p11pp,p12pp,p13pp,p14pp,p15pp,p16pp,p17pp,p18pp,p19pp,p20pp,p21pp,p22pp,p23pp,p24pp,p25pp#2回ゲットを防ぐストッパー

global q1,q2#スタート画面

global s1#ストーリー

global m1,m2,m3,m4#マップ

global tt322t,tt333t,tt344t,tt355t,t33t,t34t,t3t#暗証番号

global t70,ooo

global u3,u4,u5,u6

global t55,papp

global x1,x2,x3,x4,x5,x6,x7,x8,y1,y2,y3,y4,y5,y6,y7,y8,yy1,yy2,yy3,yy4,yy5,yy6,yy7,yy8,yy9,ccc,aru,aru2,z7z,yq

global xx1,xx2

global wq,we,www,s2,s3,se,k,iit,time,time2,time3,time4,mad1,mad2,g2,aaaa,d1,log,log2,aqs,p1ppp,p2ppp,p3ppp,p4ppp,p5ppp,p6ppp,p7ppp,p8ppp,p9ppp,p10ppp,p11ppp,p12ppp,p13ppp,p14ppp,p15ppp,p16ppp,p17ppp,p18ppp,p19ppp,p20ppp,p21ppp,p22ppp,p23ppp,p24ppp

#スタート画面

if time2==0 and q1==0:#←どうゆう時に流れ始めるか

winsound.PlaySound('A.wav',winsound.SND\_ASYNC)

time4=1.4+41#←長さ（秒）

time2=time4

if time3!=time2\*60 and time2!=0 and q1==0 and time4==1.4+41:#←どうゆう時にカウントを繰り返すのか

time3+=1

if q1==-1 and time4==1.4+41:#←何が起こったらBGMが止まるのか（どの値が変わったときにとまるか）

time2=0

time3=0

winsound.PlaySound('S.wav',winsound.SND\_ASYNC)

if time3==time2\*60 and q1==0 and time4==1.4+41:#←長さ（秒）経ったら繰り返す

time3=0

time2=0

#マップ外

if time2==0 and m1==0 and q1==1:#←どうゆう時に流れ始めるか

winsound.PlaySound('W2(2).wav',winsound.SND\_ASYNC)

time4=15#←長さ（秒）

time2=time4

if time3!=time2\*60 and time2!=0 and m1==0 and time4==15:#←どうゆう時にカウントを繰り返すのか

time3+=1

if m1!=0 and time4==15:#←何が起こったらBGMが止まるのか（どの値が変わったときにとまるか）+time4の値

time2=0

time3=0

winsound.PlaySound('S.wav',winsound.SND\_ASYNC)

if time3==time2\*60 and time4==15:#←長さ（秒）経ったら繰り返す

time3=0

time2=0

#マップ①

if time2==0 and m1==1:#←どうゆう時に流れ始めるか

winsound.PlaySound('B.wav',winsound.SND\_ASYNC)

time4=5+84#←長さ（秒）

time2=time4

if time3!=time2\*60 and time2!=0 and m1==1 and time4==5+84:#←どうゆう時にカウントを繰り返すのか

time3+=1

if m1!=1 and time4==5+84:#←何が起こったらBGMが止まるのか（どの値が変わったときにとまるか）+time4の値

time2=0

time3=0

winsound.PlaySound('S.wav',winsound.SND\_ASYNC)

if time3==time2\*60 and time4==5+84:#←長さ（秒）経ったら繰り返す

time3=0

time2=0

#マップ2階

if time2==0 and m1==3:#←どうゆう時に流れ始めるか

winsound.PlaySound('C(2).wav',winsound.SND\_ASYNC)

time4=5+64#←長さ（秒）

time2=time4

if time3!=time2\*60 and time2!=0 and m1==3 and time4==5+64:#←どうゆう時にカウントを繰り返すのか

time3+=1

if m1!=3 and time4==5+64:#←何が起こったらBGMが止まるのか（どの値が変わったときにとまるか）+time4の値

time2=0

time3=0

winsound.PlaySound('S.wav',winsound.SND\_ASYNC)

if time3==time2\*60 and time4==5+64:#←長さ（秒）経ったら繰り返す

time3=0

time2=0

#マップ3階

if time2==0 and m1==6:#←どうゆう時に流れ始めるか

winsound.PlaySound('A.wav',winsound.SND\_ASYNC)

time4=5+41#←長さ（秒）

time2=time4

if time3!=time2\*60 and time2!=0 and m1==6 and time4==5+41:#←どうゆう時にカウントを繰り返すのか

time3+=1

if m1!=6 and time4==5+41:#←何が起こったらBGMが止まるのか（どの値が変わったときにとまるか）+time4の値

time2=0

time3=0

winsound.PlaySound('S.wav',winsound.SND\_ASYNC)

if time3==time2\*60 and time4==5+41:#←長さ（秒）経ったら繰り返す

time3=0

time2=0

#マップ0階

if time2==0 and m1==2:#←どうゆう時に流れ始めるか

winsound.PlaySound('W3.wav',winsound.SND\_ASYNC)

time4=64#←長さ（秒）

time2=time4

if time3!=time2\*60 and time2!=0 and m1==2 and time4==64:#←どうゆう時にカウントを繰り返すのか

time3+=1

if m1!=2 and time4==64:#←何が起こったらBGMが止まるのか（どの値が変わったときにとまるか）+time4の値

time2=0

time3=0

winsound.PlaySound('S.wav',winsound.SND\_ASYNC)

if time3==time2\*60 and time4==64:#←長さ（秒）経ったら繰り返す

time3=0

time2=0

#シューティングマップBGM

if time2==0 and m1==5:#←どうゆう時に流れ始めるか

winsound.PlaySound('W4.wav',winsound.SND\_ASYNC)

time4=81#←長さ（秒）

time2=time4

if time3!=time2\*60 and time2!=0 and m1==5 and time4==81:#←どうゆう時にカウントを繰り返すのか

time3+=1

if m1!=5 and time4==81:#←何が起こったらBGMが止まるのか（どの値が変わったときにとまるか）+time4の値

time2=0

time3=0

winsound.PlaySound('S.wav',winsound.SND\_ASYNC)

if time3==time2\*60 and time4==81:#←長さ（秒）経ったら繰り返す

time3=0

time2=0

if g2==19:#←これがある限り二回目はならない

from pygame import mixer

mixer.init()

mixer.music.load("bb.wav")##8888888888888888888888888

mixer.music.play(1)

it=1

screen.clear()

screen.fill((0,0,0))##画面の背景の色を調整

if q1<1:

q.draw()

#t.draw()

qq.topleft=(300,160)

qq.draw()

edo.draw()

screen.draw.text("ギャラリー",(0,30),fontname='a.ttc',owidth=0.3,color="WHITE",fontsize=18)

screen.draw.text("青透明の少女",(268.5,100),fontname='a.ttc',owidth=0.3,gcolor="BLACK",color="BLUE",fontsize=40)

if q1==-1:

q2+=1

if q2==30:

if n0!=3:

n0=3

z7z=100

q1=3#スタートボタン押したときの行き先　1→ゲーム　3→番最初

q2=0

qq1.topleft=(300,160)

qq1.draw()

screen.draw.text("START",(354,180),fontname='coure.fon',owidth=0.4,color="LIGHT BLUE",fontsize=1000)

if q1==-3:############ギャラリー

gara.draw()

edo2.topright=gara.topright

edo2.draw()

sousa2.midright=gara.midright

sousa2.draw()

pppppppppppppppppppppp.midtop=sousa2.midbottom

pppppppppppppppppppppp.draw()

screen.draw.text("すでに見つけたITEM",(0,0),fontname='a.ttc',owidth=0.3,color="WHITE",fontsize=25)##ギャラリー

if p2ppp!=1:

screen.draw.text("①？？？？",(0,37\*1),fontname='a.ttc',owidth=0.3,color="WHITE",fontsize=18)##ギャラリー

if p2ppp==1:

screen.draw.text("①クリスタル",(0,37\*1),fontname='a.ttc',owidth=0.3,color="WHITE",fontsize=18)##ギャラリー

if p1ppp!=1:

screen.draw.text("②？？？？",(0,37\*2),fontname='a.ttc',owidth=0.3,color="WHITE",fontsize=18)##ギャラリー

if p1ppp==1:

screen.draw.text("②ろうそく",(0,37\*2),fontname='a.ttc',owidth=0.3,color="WHITE",fontsize=18)##ギャラリー

if p3ppp!=1:

screen.draw.text("③？？？？",(0,37\*3),fontname='a.ttc',owidth=0.3,color="WHITE",fontsize=18)##ギャラリー

if p3ppp==1:

screen.draw.text("③ハンマー",(0,37\*3),fontname='a.ttc',owidth=0.3,color="WHITE",fontsize=18)##ギャラリー↓

if p4ppp!=1:

screen.draw.text("④？？？？",(0,37\*4),fontname='a.ttc',owidth=0.3,color="WHITE",fontsize=18)

if p4ppp==1:

screen.draw.text("④地下のカギ",(0,37\*4),fontname='a.ttc',owidth=0.3,color="WHITE",fontsize=18)

if p6ppp!=1:

screen.draw.text("⑤？？？？",(0,37\*5),fontname='a.ttc',owidth=0.3,color="WHITE",fontsize=18)

if p6ppp==1:

screen.draw.text("⑤青い星",(0,37\*5),fontname='a.ttc',owidth=0.3,color="WHITE",fontsize=18)

if p5ppp!=1:

screen.draw.text("⑥？？？？",(0,37\*6),fontname='a.ttc',owidth=0.3,color="WHITE",fontsize=18)

if p5ppp==1:

screen.draw.text("⑥2階のカギ",(0,37\*6),fontname='a.ttc',owidth=0.3,color="WHITE",fontsize=18)

if p7ppp!=1:

screen.draw.text("⑦？？？？",(0,37\*7),fontname='a.ttc',owidth=0.3,color="WHITE",fontsize=18)

if p7ppp==1:

screen.draw.text("⑦丈夫なわっか",(0,37\*7),fontname='a.ttc',owidth=0.3,color="WHITE",fontsize=18)

if p8ppp!=1:

screen.draw.text("⑧？？？？",(0,37\*8),fontname='a.ttc',owidth=0.3,color="WHITE",fontsize=18)

if p8ppp==1:

screen.draw.text("⑧ゴミ箱",(0,37\*8),fontname='a.ttc',owidth=0.3,color="WHITE",fontsize=18)

if p9ppp!=1:

screen.draw.text("⑨？？？？",(0,37\*9),fontname='a.ttc',owidth=0.3,color="WHITE",fontsize=18)

if p9ppp==1:

screen.draw.text("⑨バケツ",(0,37\*9),fontname='a.ttc',owidth=0.3,color="WHITE",fontsize=18)

if p10ppp!=1:

screen.draw.text("⑩？？？？",(0,37\*10),fontname='a.ttc',owidth=0.3,color="WHITE",fontsize=18)

if p10ppp==1:

screen.draw.text("⑩灯油入りバケツ",(0,37\*10),fontname='a.ttc',owidth=0.3,color="WHITE",fontsize=18)

if p11ppp!=1:

screen.draw.text("⑪？？？？",(0,37\*11),fontname='a.ttc',owidth=0.3,color="WHITE",fontsize=18)

if p11ppp==1:

screen.draw.text("⑪ロープ",(0,37\*11),fontname='a.ttc',owidth=0.3,color="WHITE",fontsize=18)

if p12ppp!=1:

screen.draw.text("⑫？？？？",(0,37\*12),fontname='a.ttc',owidth=0.3,color="WHITE",fontsize=18)

if p12ppp==1:

screen.draw.text("⑫ロープ付きバケツ",(0,37\*12),fontname='a.ttc',owidth=0.3,color="WHITE",fontsize=18)

if p13ppp!=1:

screen.draw.text("⑬？？？？",(200,37\*1),fontname='a.ttc',owidth=0.3,color="WHITE",fontsize=18)

if p13ppp==1:

screen.draw.text("⑬水入りバケツ",(200,37\*1),fontname='a.ttc',owidth=0.3,color="WHITE",fontsize=18)

if p14ppp!=1:

screen.draw.text("⑭？？？？",(200,37\*2),fontname='a.ttc',owidth=0.3,color="WHITE",fontsize=18)

if p14ppp==1:

screen.draw.text("⑭長方形のブロック",(200,37\*2),fontname='a.ttc',owidth=0.3,color="WHITE",fontsize=18)

if p15ppp!=1:

screen.draw.text("⑮？？？？",(200,37\*3),fontname='a.ttc',owidth=0.3,color="WHITE",fontsize=18)

if p15ppp==1:

screen.draw.text("⑮ポータブル電源",(200,37\*3),fontname='a.ttc',owidth=0.3,color="WHITE",fontsize=18)

if p16ppp!=1:

screen.draw.text("⑯？？？？",(200,37\*4),fontname='a.ttc',owidth=0.3,color="WHITE",fontsize=18)

if p16ppp==1:

screen.draw.text("⑯大きな二階のカギ",(200,37\*4),fontname='a.ttc',owidth=0.3,color="WHITE",fontsize=18)

if p19ppp!=1:

screen.draw.text("⑰？？？？",(200,37\*5),fontname='a.ttc',owidth=0.3,color="WHITE",fontsize=18)

if p19ppp==1:

screen.draw.text("⑰シャーペン",(200,37\*5),fontname='a.ttc',owidth=0.3,color="WHITE",fontsize=18)

if p18ppp!=1:

screen.draw.text("⑱？？？？",(200,37\*6),fontname='a.ttc',owidth=0.3,color="WHITE",fontsize=18)

if p18ppp==1:

screen.draw.text("⑱シャー芯",(200,37\*6),fontname='a.ttc',owidth=0.3,color="WHITE",fontsize=18)

if p20ppp!=1:

screen.draw.text("⑲？？？？",(200,37\*7),fontname='a.ttc',owidth=0.3,color="WHITE",fontsize=18)

if p20ppp==1:

screen.draw.text("⑲芯の入ったシャーペン",(200,37\*7),fontname='a.ttc',owidth=0.3,color="WHITE",fontsize=18)

if p21ppp!=1:

screen.draw.text("⑳？？？？",(200,37\*8),fontname='a.ttc',owidth=0.3,color="WHITE",fontsize=18)

if p21ppp==1:

screen.draw.text("⑳電池",(200,37\*8),fontname='a.ttc',owidth=0.3,color="WHITE",fontsize=18)

if p22ppp!=1:

screen.draw.text("㉑？？？？",(200,37\*9),fontname='a.ttc',owidth=0.3,color="WHITE",fontsize=18)

if p22ppp==1:

screen.draw.text("㉑紙",(200,37\*9),fontname='a.ttc',owidth=0.3,color="WHITE",fontsize=18)

if p23ppp!=1:

screen.draw.text("㉒？？？？",(200,37\*10),fontname='a.ttc',owidth=0.3,color="WHITE",fontsize=18)

if p23ppp==1:

screen.draw.text("㉒手紙",(200,37\*10),fontname='a.ttc',owidth=0.3,color="WHITE",fontsize=18)

if p24ppp!=1:

screen.draw.text("㉓？？？？",(200,37\*11),fontname='a.ttc',owidth=0.3,color="WHITE",fontsize=18)

if p24ppp==1:

screen.draw.text("㉓3階のカギ",(200,37\*11),fontname='a.ttc',owidth=0.3,color="WHITE",fontsize=18)

if p10p>0:

p10ppp=1

if p15p>0:

p15ppp=1

if p21p>0:

p21ppp=1

if p9p>0:

p9ppp=1

if p11p>0:

p11ppp=1

if p12p>0:

p12ppp=1

if p13p>0:

p13ppp=1

if p20p>0:

p20ppp=1

if p23p>0:

p23ppp=1

#シーン↓

if q1==3 and n3==5 and n4==0 and n6==0:#

n3=0

n5=2#　←その場所のテキストのアドレス

n4=3#　←そのテキストの段落数設定

n6=1#　←テキスト表示する際は1にする

#シーン↑

if q1==1:

#マップ出入り口↓

if m1==0:#mmmmmmmmmmmmm

m1m.draw()

m11m.center=m1m.center

m11m.draw()

if log==0:

rr1.topleft=(m1m.x-600,m1m.y-193)#マップ⓪の障害物

rr1.draw()

if log==1:

rr1.topleft=(10000,100000)

if m.colliderect(c) and keyboard.d and s1==1:#mmmmmmmmmmmmmmmmmmmm

m1=1

if s1==1 and n3==5 and n4==0 and n6==0 and 0<s1<=2:#

n3=0

n5=4#　←その場所のテキストのアドレス

n4=3#　←そのテキストの段落数設定

n6=1#　←テキスト表示する際は1にする

s1=2

#l.topleft=(m1m.x-100,m1m.y-193)#マップ⓪の障害物

#l.draw()#壁llllllllllllllllllllllllllllllllllllllll#マップ⓪の障害物

m.bottomleft=m1m.bottomleft#マップ⓪の出口

m.draw()

#if m1==2:#mmmmmmmmmmmmm

if m1==1:#mmmmmmmmmmmmm

#m1=6#ttttttttttttttｔｔｔｔｔｔｔｔｔｔｔｔｔｔｔｔｔｔｔｔｔｔｔｔｔｔｔｔｔｔｔｔｔｔｔｔｔｔｔｔｔｔｔｔｔｔｔｔｔｔｔ

#d1=100

a1a.center=a.center

a1a.draw()

a.draw()#m1のマップ

k2.bottomleft=mm.bottomright

k2.draw()

k3.bottomright=mm.bottomleft

k3.draw()

kk1.bottomright=k2.topright

kk1.draw()

k4.midbottom=kk1.midtop

k4.draw()

kk2.midright=k3.midleft

kk2.draw()

k5.bottomright=kk1.bottomleft

k5.draw()

kk3.midleft=k4.midright

kk3.draw()

k6.midleft=kk3.midright

k6.draw()

kk4.midleft=k2.midright

kk4.draw()

k7.midleft=kk4.midright

k7.draw()

kk5.bottomleft=k7.topright

kk5.draw()

k8.topleft=kk5.topright

k8.draw()

k9.bottomright=kk5.midtop

k9.draw()

k10.midbottom=k6.midtop

k10.draw()

kk6.topleft=k6.topright

kk6.draw()

k11.topright=kk6.midbottom

k11.draw()

k12.bottomleft=k8.midright

k12.draw()

kk7.bottomleft=k9.topleft

kk7.draw()

k13.bottomleft=kk7.bottomright

k13.draw()

k14.bottomright=kk7.bottomleft

k14.draw()

kk8.topright=k14.midleft

kk8.draw()

kk9.topleft=k14.midright

kk9.draw()

k15.bottomleft=kk9.bottomright

k15.draw()

k16.topright=k15.topright

#k16.draw()

kk10.midright=k5.midleft

kk10.draw()

k17.topleft=kk10.midbottom

k17.draw()

kk11.topright=k17.bottomright

kk11.draw()

k18.midright=k11.midleft

k18.draw()

kk12.topright=kk10.bottomleft

kk12.draw()

k20.topright=kk12.topleft

k20.draw()

k21.bottomleft=kk12.topleft

k21.draw()

kk13.bottomleft=k21.topleft

kk13.draw()

k22.bottomright=kk13.bottomleft

k22.draw()

kk15.bottomleft=k22.topleft

#kk15.draw()

kk16.topleft=k22.midright

kk16.draw()

k23.topleft=kk16.topright

k23.draw()

kk17.midleft=k23.midright

kk17.draw()

kk18.topleft=kk17.bottomright

kk18.draw()

kk19.topleft=kk18.bottomright

kk19.draw()

kk20.bottomleft=k23.bottomright

kk20.draw()

kk21.bottomleft=kk20.topright

kk21.draw()

k24.bottomleft=kk18.topright

k24.draw()

kk23.bottomright=k24.topleft

#kk23.draw()

a1a.midright=a.midleft

a2a.midbottom=a.midtop

a3a.midleft=a.midright

a4a.midtop=a.midbottom

k2k.draw()

a1a.draw()

a2a.draw()

a3a.draw()

a4a.draw()

k16.draw()

#家具↓

#m1=3#ttttttttttttttttttttttttttttttttttttttttttttttttttttttttttttttttttttttttttttttttttttttttttttttttttttttttttttttttttttttttttttttttttttttttttttttttttttttttt

k2k.bottomleft=k7.bottomright

#k2k.draw()

hhh7.topleft= k2k.topright

# hhh7.draw()

k3k.topright=kk23.topleft

k3k.draw()

hhh1.topright=k3k.topleft

#hhh1.draw()

hh1.center=k3k.center

#hh1.draw()

hhhh1.topleft=k3k.topright

# hhhh1.draw()

k4k.topleft=kk6.midleft

k4k.draw()

hhh2.topleft= k4k.topright

#hhh2.draw()

hh2.center=k4k.center

#hh2.draw()

k5k.topright=k4.topleft

k5k.draw()

hhh3.topright=k5k.topleft

#hhh3.draw()

k6k.bottomleft=k17.midright

k6k.draw()

k7k.topright=k17.topleft

k7k.draw()

hhh4.topright= k7k.topleft

#hhh4.draw()

k8k.bottomleft=kk16.topleft

# k8k.draw()

# =k8k.topright

k8k.draw()

e4e4.topleft=k10.topright

e4e4.draw()

k9k.bottomleft=k10.bottomright

k9k.draw()

hhh5.topleft= k9k.topright

#hhh5.draw()

e2e2.bottomleft=k10.bottomright

e2e2.draw()

k10k.topleft=k12.topright

k10k.draw()

hhh6.topleft=k10k.topright

#hhh6.draw()

hh6.center=k10k.center

#hh6.draw()

k17k.bottomleft=k9.bottomright

k17k.draw()

hhh8.topleft= k17k.topright

#hhh8.draw()

k18k.bottomleft=k21.bottomright

k18k.draw()

hhh9.topleft=k21.topright

#hhh9.draw()

k11k.midright=k24.midleft

k11k.draw()

k11kk.midleft=k15.midright

k11kk.draw()

k11kkk.bottomright=kk4.topright

k11kkk.draw()

k11kkkk.bottomright=k5.bottomleft

k11kkkk.draw()

k8kk.bottomright=k24.bottomleft

k8kk.draw()

k8kkk.topright=k5.topleft

k8kkk.draw()

k8kkkk.bottomright=k8.bottomleft

k8kkkk.draw()

k12k.topleft=kk23.bottomleft

k12k.draw()

k12kk.bottomleft=kk18.topleft

k12kk.draw()

k12kkk.topright=kk7.bottomright

k12kkk.draw()

k12kkkk.topright=kk2.bottomright

k12kkkk.draw()

k13k.midleft=k15.topright

k13k.draw()

k13kk.midbottom=kk23.midtop

k13kk.draw()

k13kkk.bottomright=kk23.topright

k13kkk.draw()

k13kkkk.bottomright=kk15.midleft

k13kkkk.draw()

k14k.midleft=k24.midright

k14k.draw()

k14kk.midright=k10.midleft

k14kk.draw()

k14kkk.midtop=kk5.midtop

k14kkk.draw()

k14kkkk.bottomleft=k20.bottomright

k14kkkk.draw()

k15k.topright=k12.topleft

k15k.draw()

k15kk.topright=kk9.midtop

k15kk.draw()

k15kkk.topright=k10.topleft

k15kkk.draw()

k15kkkk.topleft=kk12.midtop

k15kkkk.draw()

kk24.topleft=k13kkkk.bottomright

kk24.draw()

k25.midbottom=k24.midtop

k25.draw()

if wq==1 and we==1:

m1=3

wq=0

we=0

#l.topleft=(a.x-100,a.y-193)#マップ⓪の障害物

#l.draw()#壁llllllllllllllllllllllllllllllllllllllll#マップ⓪の障害物

mm.topleft=a.midbottom#マップ⓪の出口

mm.draw()

v.midleft=a.midleft

v.draw()

doa.center=v.center

#テキストが表示される障害物↓

t4.topleft=(a.x+200,a.y-100)

t4.draw()

o.topleft=kk13.midbottom

oo.topleft=kk13.midbottom

tika.center=t4.center

if p3p==2:

oo.draw()

if p1p==0:

o.draw()

t3.bottomleft=kk18.midright

t3.draw()

ki.center=t3.center

if p6p==2:

t7.topleft=a.center

t7.draw()

haha.center=t7.center

v5.topleft=a.topleft#xxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxx

touyu.center=v5.center

v6.bottomright=a.topright

sutoubu.center=v6.center

v7.bottomleft=a.bottomleft

gomi.center=v7.center

v9.midbottom=a.midtop

dannro.center=v9.center

v12.topleft=kk4.midbottom

tvtv.center=v12.center

v5.draw()

v6.draw()

v7.draw()

if p14p==0:

v9.draw()

if p14p!=0:

v9v.midbottom=a.midtop

v9v.draw()

v12.draw()

t2.topleft=kk13.midbottom

t2.draw()

t1.topleft=(a.x+100,a.y+200)

t1.draw()

v2.midright=a.midright#################################################################################

doa2.center=v2.center

v2.draw()

v3.bottomright=a.bottomright

doa3.center=v3.center

v3.draw()#44444444444444444444444444444444444444444444444444444444444444444444444444444444444444444444444

#テキストが表示される障害物↑

if mm.colliderect(c) and keyboard.d and m4==120:#mmmmmmmmmmmmmmmmmmmm

if s1!=3:

if n3==5 and n4==0 and n6==0:#

n3=0

n5=6#　←その場所のテキストのアドレス

n4=1#　←そのテキストの段落数設定

n6=1#　←テキスト表示する際は1にする

m1=1

m4=0

#建物から出られなくなる時の処理↓

if s1==3:

m1=1

if m3==0:

m2=0

m3=1

if m4!=120:

m4+=1

if m2!=120:

m2+=1

if m2==119:

s1=4#ssssssssssssss

if n3==5 and n4==0 and n6==0:#

n3=0

n5=5#　←その場所のテキストのアドレス

n4=2#　←そのテキストの段落数設定

n6=1#　←テキスト表示する際は1にする

m1=1

#建物から出られなくなる時の処理↑

if m1==2:#mmmmmmmmmmmmm

m33m.center=m3m.center

m33m.draw()

m3m.draw()

wg1.midright=m3m.midleft

wg2.midbottom=m3m.midtop

wg3.midleft=m3m.midright

wg4.midtop=m3m.midbottom

mm.midtop=m3m.midtop#マップ⓪の出口

mm.draw()

t5.topright=m3m.topright

t5.draw()

kakera.topright=m3m.topright

if log!=2:

rr1.midleft=(m3m.x,m3m.y-100)#マップ⓪の障害物

rr1.draw()

if log==2:

rr1.topleft=(10000,10000)

v4.topleft=m3m.topleft#xxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxx

v8.center=m3m.center

ido.center=v8.center

v13.bottomleft=m3m.bottomleft

if s1>8:

mahou.center=v4.center

v4.draw()

v8.draw()

if p15p==2 and p16p==0:

v13.draw()

if m1==3:#mmmmmmmmmmmmm#2階マップ

#m44m.center=m4m.center

#m44m.draw()

m4m.draw()

if t34t==0:

n3=0

n5=99#　←その場所のテキストのアドレス

n4=2#　←そのテキストの段落数設定

n6=1#　←テキスト表示する際は1にする

t34t=1

zk2.bottomleft=midbottom.bottomright

zk2.draw()

zk3.bottomright=zk10.topleft

zk3.draw()

zkk1.bottomright=zk2.topright

zkk1.draw()

zk4.midbottom=zkk1.midtop

zk4.draw()

zkk2.midright=zk3.midleft

zkk2.draw()

zk5.bottomright=zkk1.bottomleft

zk5.draw()

zkk3.midleft=zk4.midright

zkk3.draw()

zk6.midleft=zkk3.midright

zk6.draw()

zkk4.midleft=zk2.midright

zkk4.draw()

zk7.midleft=zkk4.midright

zk7.draw()

zkk5.bottomleft=zk7.topright

zkk5.draw()

zk8.topleft=zkk5.topright

zk8.draw()

zk9.bottomright=zkk5.midtop

zk9.draw()

zk10.midbottom=zk6.midtop

zk10.draw()

zkk6.topleft=zk6.topright

zkk6.draw()

zk11.topright=zkk6.midbottom

zk11.draw()

zk12.bottomright=zkk11.bottomleft

zk12.draw()

zkk7.bottomleft=zk9.topleft

zkk7.draw()

zk13.bottomleft=zkk7.bottomright

zk13.draw()

zk14.bottomright=zkk7.bottomleft

zk14.draw()

zkk8.topright=zk14.midleft

zkk8.draw()

zkk9.topleft=zk14.midright

zkk9.draw()

zk15.bottomleft=zkk9.bottomright

zk15.draw()

zk16.topright=zk15.topright

#k16.draw()

zkk10.midright=zk5.midleft

zkk10.draw()

zk17.topleft=zkk10.midbottom

zk17.draw()################

zkk11.topright=zk17.bottomright

zkk11.draw()

zk18.midright=zk11.midleft

zk18.draw()

zkk12.topright=zk4.topright

zkk12.draw()

zk20.topright=zkk12.topleft

zk20.draw()

zk21.bottomleft=zkk12.topleft

zk21.draw()

zkk13.bottomleft=zk21.topleft

zkk13.draw()

zk22.bottomright=zkk13.bottomleft

zk22.draw()

zkk15.bottomleft=zk22.topleft

ak1.topleft=zkk10.bottomleft

ak1.draw()

v4.topleft=zkk11.center

v4.draw()

ak3.midtop=zkk1.midtop

ak3.draw()

k80k.topleft=m4m.topleft

k80k.draw()

ak10.bottomleft=k80k.midright

ak10.draw()

zk1k.bottomleft=midleft.topleft

zk1k.draw()

#zk5k.bottomright=k21.bottomleft

#zk5k.draw()

zk1k.topright=zk10.topleft

zk1k.draw()

zk2k.midtop=zkk2.midbottom

zk2k.draw()

zk4k.bottomleft=zk21.bottomright

zk4k.draw()

zk3k.topleft=zk3.topright

zk3k.draw()

k2k.bottomleft=zk7.bottomright

#k2k.draw()

k3k.topright=zkk23.topleft

k3k.draw()

k4k.topleft=zkk6.midleft

k4k.draw()

k6k.topright=zk4.midleft

k6k.draw()

zk7k.midleft=zk7.midright

zk7k.draw()

teki2.center=zk7k.center#############青い障害物

k8k.bottomright=zk9.midleft

k8k.draw()

zk3k.midleft=zk9.midright

zk3k.draw()

zk3k.bottomright=zk22.bottomleft

zk3k.draw()

ak11.bottomleft=midtop.bottomright

ak11.draw()

#zk5k.bttomleft=zk3.bottomright

#zk5k.draw()

ak5.midtop=zkk8.midtop

ak5.draw()

ak8.midtop=zkk5.center

ak8.draw()

ak12.midright=zk2.midleft

ak12.draw()

zk5kk.topleft=zk12.topright

zk5kk.draw()

teki1.center=zk5kk.center#############クマの障害物

t7.midbottom=zkk7.midtop

t7.draw()

ak6.topright=zk6.topleft

ak6.draw()

v3.midlright=zk13.midleft

v3.draw()

ak7.bottomright=zk8.bottomleft

ak7.draw()

akaa.bottomleft=(m4m.x+800,m4m.y-600)

akaa.draw()

akab.topleft=(m4m.x-400,m4m.y-400)

akab.draw()

eee2.midright=m4m.midleft

eee4.midleft=m4m.midright

eee1.midbottom=m4m.midtop

eee3.midtop=m4m.midbottom

eee1.draw()

eee2.draw()

eee3.draw()

eee4.draw()

center.center=m4m.center#ゲーム機

man.center=center.center

midleft.midleft=m4m.midleft#短いシャー芯

hidari.center=midleft.center

midright.midright=m4m.midright#シャーペン

migi.center=midright.center

midbottom.midbottom=m4m.midbottom#金庫

sita.center=midbottom.center

midtop.midtop=m4m.midtop#引き出し

ue.center=midtop.center

bottomright.bottomright=m4m.bottomright#３F

naname.center=bottomright.center

topright.midright=m4m.topright#受話器

kai3.center=topright.center

ak9.midleft=m4m.topleft

ak9.draw()

center.draw()

midleft.draw()

midright.draw()

midbottom.draw()

midtop.draw()

bottomright.draw()

topright.draw()

if log!=3:

rr1.topleft=zkk4.midbottom#マップ⓪の障害物

if log==3:

rr1.topleft=(10000,10000)

if k!=1:

rr1.draw()

if m1==6:#mmmmmmmmmmmmm

u3=0

f33f.center=f3f.center

f33f.draw()

f3f.draw()

rr1.center=f3f.center

rr1.draw()

#マップ出入り口↑

screen.draw.text("終了する[a]",(0,440),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="WHITE",fontsize=25)

screen.draw.text("check[d]",(400,440),owidth=1.5,color="WHITE",fontsize=55)

#screen.draw.text("o",(700-(a.x/10),+50-(a.y/10)),owidth=1.5,color="GREEN",fontsize=30)

if a2==4:

screen.draw.text("--------",(180,-10),owidth=1.5,color="LIGHT BLUE",fontsize=50)

if a2==3:

screen.draw.text("------",(180,-10),owidth=1.5,color="LIGHT BLUE",fontsize=50)

if a2==2:

screen.draw.text("----",(180,-10),owidth=1.5,color="LIGHT BLUE",fontsize=50)

if a2==1:

screen.draw.text("--",(180,-10),owidth=1.5,color="YELLOW",fontsize=50)

if a2==0:

screen.draw.text("-",(180,-10),owidth=1.5,color="RED",fontsize=50)

screen.draw.text("physical strength",(0,0),owidth=1.5,color="GREEN",fontsize=30)

if d1>30:

screen.draw.text("HP "+str(d1),(275,0),owidth=1.5,color="PINK",fontsize=35)

if d1<=30:

screen.draw.text("HP "+str(d1),(275,0),owidth=1.5,color="YELLOW",fontsize=35)

if d1<=10:

screen.draw.text("HP "+str(d1),(275,0),owidth=1.5,color="RED",fontsize=35)

screen.draw.text("PLAY TIME "+str(e2),(0,30),owidth=1,gcolor="LIGHT BLUE",color="GRAY",fontsize=35)

screen.draw.text("(second)" ,(30,50),owidth=1,gcolor="LIGHT BLUE",color="GRAY",fontsize=30)

c.x=400###########９９９９９９９９９９９９９９９９９９９９９９９９９９９９９９９９９９９９９９９９９９９９９９９９９９９９９９９９９９９９９９９９９９９９９９９９９９９９

c.y=300

if not keyboard.down and not keyboard.up and not keyboard.left and not keyboard.right:

aru=0

if keyboard.space:

aqs=7

if a2==0:

aqs=30

if not keyboard.space:

aqs=15

if a2==0:

aqs=30

if aru2>aqs:#歩くアニメーションの速さ＝２０

aru+=1

aru2=0

if aru==4:

aru=0

if ccc==0:

if aru==0 or aru==2:

c.draw()

a22.x=400

a22.y=300

a222.x=400

a222.y=300

if aru==1:

a22.draw()

if aru==3:

a222.draw()

if ccc==2:

c111.x=400

c111.y=300

a33.x=400

a33.y=300

a333.x=400

a333.y=300

if aru==0 or aru==2:

c111.draw()

if aru==1:

a33.draw()

if aru==3:

a333.draw()

if ccc==1:

c2.x=400

c2.y=300

a44.x=400

a44.y=300

a444.x=400

a444.y=300

if aru==0 or aru==2:

c2.draw()

if aru==1:

a44.draw()

if aru==3:

a444.draw()

if ccc==3:

c3.x=400

c3.y=300

a55.x=400

a55.y=300

a555.x=400

a555.y=300

if aru==0 or aru==2:

c3.draw()

if aru==1:

a55.draw()

if aru==3:

a555.draw()

#リスト↓

i.draw()

if h1==2:

j4.draw()

j5.draw()

jj44.draw()

if j1==0:

j.draw()

if j1==1:

j2.draw()

screen.draw.text("ＭＡＰ＆進み具合",(156,j.y),fontname='a.ttc',owidth=1,ocolor="BLACK",color="GRAY",fontsize=16)

if h1!=2:

screen.draw.text("ITEM",(735,0),owidth=1.5,color="WHITE",fontsize=30)

screen.draw.text("[s]",(735,40),owidth=1.5,color="WHITE",fontsize=55)

if h1==2:

if j6==1:

if papp!=0:

jj4.draw()

if papp==0:

j5.draw()

if j6==1 and j7==0:#アイテム使用

j7=12

j8=45

if j7!=0:

j7-=1

if j7==1:

j7=0

j6=0

if j8!=0:

j8-=1

if pp>0:

pp-=1

if papp==0:

jj44.draw()

if it==0:

from pygame import mixer

mixer.init()

mixer.music.load("ba.wav")##8888888888888888888888888

mixer.music.play(1)

time=100

it=1

screen.draw.text("手持ちのitemは",(150,75),fontname='a.ttc',owidth=1,gcolor="GRAY",ocolor="BLACK",color="WHITE",fontsize=20)

screen.draw.text("使用できません",(150,100),fontname='a.ttc',owidth=1,gcolor="GRAY",ocolor="BLACK",color="WHITE",fontsize=20)

if j6==0:

j4.draw()

if papp!=0:

papp-=1

j4.draw()

from pygame import mixer

if it==0:

mixer.init()

mixer.music.load("ba.wav")##8888888888888888888888888

mixer.music.play(1)

time=100

it=1

screen.draw.text("手持ちのitemは",(150,75),fontname='a.ttc',owidth=1,gcolor="GRAY",ocolor="BLACK",color="WHITE",fontsize=20)

screen.draw.text("合成できません",(150,100),fontname='a.ttc',owidth=1,gcolor="GRAY",ocolor="BLACK",color="WHITE",fontsize=20)

screen.draw.text("┌持ち物┐┌─目─標─┐",(300,10),fontname='a.ttc',owidth=1,gcolor="GRAY",ocolor="BLACK",color="WHITE",fontsize=40)

screen.draw.text("└───┘└─────┘",(300,450),fontname='a.ttc',owidth=1,gcolor="GRAY",ocolor="BLACK",color="WHITE",fontsize=40)

if p1p==1 and p6p==0:#p1pのアイテムを使用したら＋１させる、ー１するとまたアイテムが出現してしまう

screen.draw.text(" ろうそく",(338,20+1\*35),fontname='a.ttc',owidth=1,ocolor="BLACK",color="GRAY",fontsize=20)#p1p==1のアイテム

p1ppp=1

if p2p>=1:

p2ppp=1

screen.draw.text(" クリスタル",(338,20+2\*35),fontname='a.ttc',owidth=1,ocolor="BLACK",color="GRAY",fontsize=20)#p2p==1のアイテム

if p3p==1:

p3ppp=1

screen.draw.text(" ハンマー",(338,20+3\*35),fontname='a.ttc',owidth=1,ocolor="BLACK",color="GRAY",fontsize=20)#p3p==1のアイテム

if p4p==1:

p4ppp=1

screen.draw.text(" 地下のカギ",(338,20+3\*35),fontname='a.ttc',owidth=1,ocolor="BLACK",color="GRAY",fontsize=20)#p3p==1のアイテム

if p5p==1:

p5ppp=1

screen.draw.text(" 2階のカギ",(338,20+4\*35),fontname='a.ttc',owidth=1,ocolor="BLACK",color="GRAY",fontsize=20)#p3p==1のアイテム

if p6p==1:

p6ppp=1

screen.draw.text(" 青い星",(338,20+1\*35),fontname='a.ttc',owidth=1,ocolor="BLACK",color="GRAY",fontsize=20)#p3p==1のアイテム

if p7p==1:

p7ppp=1

screen.draw.text(" 丈夫なわっか",(338,20+5\*35),fontname='a.ttc',owidth=1,ocolor="BLACK",color="GRAY",fontsize=20)#p3p==1のアイテム

if p8p==1:#丈夫なわっか＋ごみ箱合成→バケツ

p8ppp=1

screen.draw.text(" ゴミ箱",(338,20+6\*35),fontname='a.ttc',owidth=1,ocolor="BLACK",color="GRAY",fontsize=20)#p3p==1のアイテム

if p9p==1:

p9ppp=1

screen.draw.text(" バケツ",(338,20+5\*35),fontname='a.ttc',owidth=1,ocolor="BLACK",color="GRAY",fontsize=20)#p3p==1のアイテム

if p10p==1:#バケツもちながら右上に行く→灯油入りバケツ

p10ppp=1

screen.draw.text(" 灯油入りバケツ",(338,20+5\*35),fontname='a.ttc',owidth=1,ocolor="BLACK",color="GRAY",fontsize=20)#p3p==1のアイテム

if p11p==1:#灯油入りバケツ持ちながらストーブに向かう→ロープ

p11ppp=1

screen.draw.text(" ロープ",(338,20+6\*35),fontname='a.ttc',owidth=1,ocolor="BLACK",color="GRAY",fontsize=20)#p3p==1のアイテム

if p12p==1:#ロープ＋バケツ→ロープ付きバケツ

p12ppp=1

screen.draw.text(" ロープ付きバケツ",(338,20+5\*35),fontname='a.ttc',owidth=1,ocolor="BLACK",color="GRAY",fontsize=20)#p3p==1のアイテム

if p13p==1:#ロープ付きバケツもって井戸→水入りバケツ

p13ppp=1

screen.draw.text(" 水入りバケツ",(338,20+5\*35),fontname='a.ttc',owidth=1,ocolor="BLACK",color="GRAY",fontsize=20)#p3p==1のアイテム

if p14p==1:#水入りバケツもって井戸→長方形ブロック

p14ppp=1

screen.draw.text(" 長方形のブロック",(338,20+6\*35),fontname='a.ttc',owidth=1,ocolor="BLACK",color="GRAY",fontsize=20)#p3p==1のアイテム

if p15p==1:#長方形ブロックもってセンターへ、

p15ppp=1

screen.draw.text(" ポータブル電源",(338,20+6\*35),fontname='a.ttc',owidth=1,ocolor="BLACK",color="GRAY",fontsize=20)#p3p==1のアイテム

if p16p==1:#ポータブル電源もってテレビ→下から音がする→したいって2階のカギ

p16ppp=1

screen.draw.text(" 大きな2階のカギ",(338,20+6\*35),fontname='a.ttc',owidth=1,ocolor="BLACK",color="GRAY",fontsize=20)#p3p==1のアイテム

if p18p==1:#1アイテム１

p18ppp=1

screen.draw.text(" シャー芯",(338,20+7\*35),fontname='a.ttc',owidth=1,ocolor="BLACK",color="GRAY",fontsize=20)#p3p==1のアイテム

if p19p==1:#1アイテム１

p19ppp=1

screen.draw.text(" シャーペン",(338,20+8\*35),fontname='a.ttc',owidth=1,ocolor="BLACK",color="GRAY",fontsize=20)#p3p==1のアイテム

if p20p==1:#1アイテム１

p20ppp=1

screen.draw.text(" 芯の入ったシャーペン",(300,20+7\*35),fontname='a.ttc',owidth=1,ocolor="BLACK",color="GRAY",fontsize=18)#p3p==1のアイテム

if p21p==1:#1アイテム１

p21ppp=1

screen.draw.text(" 電池",(338,20+8\*35),fontname='a.ttc',owidth=1,ocolor="BLACK",color="GRAY",fontsize=20)#p3p==1のアイテム

if p22p==1:#1アイテム１

p22ppp=1

screen.draw.text(" 紙",(338,20+9\*35),fontname='a.ttc',owidth=1,ocolor="BLACK",color="GRAY",fontsize=20)#p3p==1のアイテ

if p23p==1:#1アイテム１

p23ppp=1

screen.draw.text(" 手紙",(338,20+9\*35),fontname='a.ttc',owidth=1,ocolor="BLACK",color="GRAY",fontsize=20)#p3p==1のアイテ

if p24p==1:#1アイテム１

p24ppp=1

screen.draw.text(" 3階のカギ",(338,20+10\*35),fontname='a.ttc',owidth=1,ocolor="BLACK",color="GRAY",fontsize=20)#p3p==1のアイテム

#目標表示↓

if s1==0:

screen.draw.text("まだ場所も、時間もわか",(500,20+1\*50),fontname='a.ttc',owidth=1,ocolor="BLACK",color="GRAY",fontsize=25)

screen.draw.text("らない..近くにだれかい",(500,20+2\*50),fontname='a.ttc',owidth=1,ocolor="BLACK",color="GRAY",fontsize=25)

screen.draw.text("ないか人を探してみよう",(500,20+3\*50),fontname='a.ttc',owidth=1,ocolor="BLACK",color="GRAY",fontsize=25)

screen.draw.text("物や人のそばでdボタン",(500,20+4\*50),fontname='a.ttc',owidth=1,ocolor="BLACK",color="GRAY",fontsize=25)

screen.draw.text("を押すと調べれる時が",(500,20+5\*50),fontname='a.ttc',owidth=1,ocolor="BLACK",color="GRAY",fontsize=25)

screen.draw.text("あるので気になるとこは",(500,20+6\*50),fontname='a.ttc',owidth=1,ocolor="BLACK",color="GRAY",fontsize=25)

screen.draw.text("dキーをおしてみよう",(500,20+7\*50),fontname='a.ttc',owidth=1,ocolor="BLACK",color="GRAY",fontsize=25)

if s1==1:

screen.draw.text("このマップの左下に向か",(500,20+1\*50),fontname='a.ttc',owidth=1,ocolor="BLACK",color="GRAY",fontsize=25)

screen.draw.text("うと建物の入り口がある",(500,20+2\*50),fontname='a.ttc',owidth=1,ocolor="BLACK",color="GRAY",fontsize=25)

screen.draw.text("謎の少女の言った建物に",(500,20+3\*50),fontname='a.ttc',owidth=1,ocolor="BLACK",color="GRAY",fontsize=25)

screen.draw.text("入ってみよう、帰り道は",(500,20+4\*50),fontname='a.ttc',owidth=1,ocolor="BLACK",color="GRAY",fontsize=25)

screen.draw.text("僕にはないのだから",(500,20+5\*50),fontname='a.ttc',owidth=1,ocolor="BLACK",color="GRAY",fontsize=25)

if s1==2:

screen.draw.text("建物の中を回ってみよう",(500,20+1\*50),fontname='a.ttc',owidth=1,ocolor="BLACK",color="GRAY",fontsize=25)

if s1==3:

screen.draw.text("建物の中を出よう",(500,20+1\*50),fontname='a.ttc',owidth=1,ocolor="BLACK",color="GRAY",fontsize=25)

if s1==4 or s1==5 or s1==6 or s1==7 :

screen.draw.text("建物の中を探索しよう",(500,20+1\*50),fontname='a.ttc',owidth=1,ocolor="BLACK",color="GRAY",fontsize=25)

if s1==8:

screen.draw.text("謎の少女が落とした2階",(500,20+1\*50),fontname='a.ttc',owidth=1,ocolor="BLACK",color="GRAY",fontsize=25)

screen.draw.text("鍵、彼女はいったいなぜ",(500,20+2\*50),fontname='a.ttc',owidth=1,ocolor="BLACK",color="GRAY",fontsize=25)

screen.draw.text("鍵を落としたのだろう？",(500,20+3\*50),fontname='a.ttc',owidth=1,ocolor="BLACK",color="GRAY",fontsize=25)

screen.draw.text("このカギを使って2階に",(500,20+4\*50),fontname='a.ttc',owidth=1,ocolor="BLACK",color="GRAY",fontsize=25)

screen.draw.text("上がってみよう、謎がふ",(500,20+5\*50),fontname='a.ttc',owidth=1,ocolor="BLACK",color="GRAY",fontsize=25)

screen.draw.text("えてきた",(500,20+6\*50),fontname='a.ttc',owidth=1,ocolor="BLACK",color="GRAY",fontsize=25)

if s1==9:

screen.draw.text("もう一つカギを探そう",(500,20+1\*50),fontname='a.ttc',owidth=1,ocolor="BLACK",color="GRAY",fontsize=25)

if s1==10:

screen.draw.text("2階に行こう",(500,20+1\*50),fontname='a.ttc',owidth=1,ocolor="BLACK",color="GRAY",fontsize=25)

if s1==11 and p24p==0:

screen.draw.text("2階のを探索してみよう",(500,20+1\*50),fontname='a.ttc',owidth=1,ocolor="BLACK",color="GRAY",fontsize=25)

screen.draw.text("彼女はいったい",(500,20+2\*50),fontname='a.ttc',owidth=1,ocolor="BLACK",color="GRAY",fontsize=25)

screen.draw.text("何を考えてたのだろう",(500,20+3\*50),fontname='a.ttc',owidth=1,ocolor="BLACK",color="GRAY",fontsize=25)

screen.draw.text("2階は不思議なことに",(500,20+4\*50),fontname='a.ttc',owidth=1,ocolor="BLACK",color="GRAY",fontsize=25)

screen.draw.text("1階より物が少なく",(500,20+5\*50),fontname='a.ttc',owidth=1,ocolor="BLACK",color="GRAY",fontsize=25)

screen.draw.text("広々とした空間だ",(500,20+6\*50),fontname='a.ttc',owidth=1,ocolor="BLACK",color="GRAY",fontsize=25)

if s1==12 or p24p==1:

screen.draw.text("3階に行ってみよう",(500,20+1\*50),fontname='a.ttc',owidth=1,ocolor="BLACK",color="GRAY",fontsize=25)

screen.draw.text("あの子はおそらくこの",(500,20+2\*50),fontname='a.ttc',owidth=1,ocolor="BLACK",color="GRAY",fontsize=25)

screen.draw.text("上にいる。",(500,20+3\*50),fontname='a.ttc',owidth=1,ocolor="BLACK",color="GRAY",fontsize=25)

screen.draw.text("そろそろ何かが",(500,20+4\*50),fontname='a.ttc',owidth=1,ocolor="BLACK",color="GRAY",fontsize=25)

screen.draw.text("わかるかもしれない",(500,20+5\*50),fontname='a.ttc',owidth=1,ocolor="BLACK",color="GRAY",fontsize=25)

screen.draw.text("先を進もう",(500,20+6\*50),fontname='a.ttc',owidth=1,ocolor="BLACK",color="GRAY",fontsize=25)

#目標表示↑

g.draw()

if g1==2:

d2.draw()

screen.draw.text("ゲームを終了する",(286.5,200),fontname='a.ttc',gcolor="RED",owidth=1,ocolor="BLACK",color="WHITE",fontsize=25)

screen.draw.text("続ける[a]",(0,440),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="WHITE",fontsize=25)

#リスト↑

#if l1==1 and l4<1 and l5!=1:

#screen.draw.text("moguru[^][v]",(400,-10),owidth=1.5,color="WHITE",fontsize=50)

#if l3>1 and l.colliderect(c)or l3>1 and t1.colliderect(c):

# l4+=1

# screen.draw.text("throw",(400,-10),owidth=1.5,gcolor="WHITE",color="LIGHT BLUE",fontsize=50)

if d1==0:

se+=1

m1m.y+=10000

a.y+=10000

m3m.y+=10000

m4m.y+=10000

f3f.y+=10000

if se>10:

screen.clear()

d2.draw()

screen.draw.text("スタート画面へ",(286.5,200),fontname='a.ttc',gcolor="RED",owidth=1,ocolor="BLACK",color="WHITE",fontsize=30)#←※まだスタート画面に戻る処理入れてない

if k!=3 and k!=5 and k!=6:

winsound.PlaySound('S.wav',winsound.SND\_ASYNC)

screen.draw.text("GAME OVER",(183,100),owidth=1.5,gcolor="RED",color="BLUE",fontsize=100)

if k==5:

screen.draw.text("このゲームのエンディングは　　NORMAL END と TRUE END　　の2種類があります",(0,0),fontname='a.ttc',owidth=1,ocolor="BLACK",color="WHITE",fontsize=20)

screen.draw.text("GAME CLEAR",(163,100),owidth=1.5,gcolor="YELLOW",color="BLUE",fontsize=100)

screen.draw.text("NORMAL END",(320,400),owidth=1.5,gcolor="WHITE",color="BLUE",fontsize=100)

if k==6:

screen.draw.text("このゲームのエンディングは　　NORMAL END と TRUE END　　の2種類があります",(0,0),fontname='a.ttc',owidth=1,ocolor="BLACK",color="WHITE",fontsize=20)

screen.draw.text("GAME CLEAR",(163,100),owidth=1.5,gcolor="YELLOW",color="BLUE",fontsize=100)

screen.draw.text("TRUE END",(350,400),owidth=1.5,gcolor="WHITE",color="BLUE",fontsize=100)

#if l5==1 and l4<1:

# screen.draw.text("x x x",(400,-10),owidth=1,color="RED",fontsize=60)

#テキスト表示↓

#アイテム獲得表示↓zzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzz

if p2>0 and n5==1 and p1pp>0:

screen.draw.text("ろうそくを手に入れた",(0,200),fontname='a.ttc',owidth=1,color="WHITE",fontsize=30)

p1p=1#アイテム手に入れた野を持ち物欄の部分に表示させる

p1pp-=1

p2-=1

if it==0:

from pygame import mixer

mixer.init()

mixer.music.load("db.wav")##8888888888888888888888888

mixer.music.play(1)

time=260

it=1

if p2>0 and n5==3 and p2pp>0:

screen.draw.text("クリスタルを手に入れた",(0,200),fontname='a.ttc',owidth=1,color="WHITE",fontsize=30)

p2p=1

p2pp-=1

p2-=1

if it==0:

from pygame import mixer

mixer.init()

mixer.music.load("db.wav")##8888888888888888888888888

mixer.music.play(1)

time=260

it=1

if p2>0 and n5==7 and p3pp>0:

screen.draw.text("ハンマーを手に入れた",(0,200),fontname='a.ttc',owidth=1,color="WHITE",fontsize=30)

p3p=1

p3pp-=1

p2-=1

if it==0:

from pygame import mixer

mixer.init()

mixer.music.load("db.wav")##8888888888888888888888888

mixer.music.play(1)

time=260

it=1

if p2>0 and n5==8 and p4pp>0:

screen.draw.text("地下のカギを手に入れた",(0,200),fontname='a.ttc',owidth=1,color="WHITE",fontsize=30)

p4p=1

p4pp-=1

p2-=1

if it==0:

from pygame import mixer

mixer.init()

mixer.music.load("db.wav")##8888888888888888888888888

mixer.music.play(1)

time=260

it=1

if p2>0 and n5==10 and p5pp>0:

screen.draw.text("2階のカギを手に入れた",(0,200),fontname='a.ttc',owidth=1,color="WHITE",fontsize=30)

p5p=1

p5pp-=1

p2-=1

if it==0:

from pygame import mixer

mixer.init()

mixer.music.load("db.wav")##8888888888888888888888888

mixer.music.play(1)

time=260

it=1

if p2>0 and n5==13 and p6pp>0:

screen.draw.text("青い星を手に入れた",(0,200),fontname='a.ttc',owidth=1,color="WHITE",fontsize=30)

p6p=1

p6pp-=1

p2-=1

if it==0:

from pygame import mixer

mixer.init()

mixer.music.load("db.wav")##8888888888888888888888888

mixer.music.play(1)

time=260

it=1

if p2>0 and n5==15 and p7pp>0:

screen.draw.text("丈夫なわっかを手に入れた",(0,200),fontname='a.ttc',owidth=1,color="WHITE",fontsize=30)

p7p=1

p7pp-=1

p2-=1

if it==0:

from pygame import mixer

mixer.init()

mixer.music.load("db.wav")##8888888888888888888888888

mixer.music.play(1)

time=260

it=1

if p2>0 and n5==16 and p8pp>0:

screen.draw.text("ゴミ箱を手に入れた",(0,200),fontname='a.ttc',owidth=1,color="WHITE",fontsize=30)

p8p=1

p8pp-=1

p2-=1

if it==0:

from pygame import mixer

mixer.init()

mixer.music.load("db.wav")##8888888888888888888888888

mixer.music.play(1)

time=260

it=1

if p2>0 and n5==17 and p9pp>0:

screen.draw.text("バケツを手に入れた",(0,200),fontname='a.ttc',owidth=1,color="WHITE",fontsize=30)

p9p=1

p9pp-=1

p2-=1

if it==0:

from pygame import mixer

mixer.init()

mixer.music.load("db.wav")##8888888888888888888888888

mixer.music.play(1)

time=260

it=1

if p2>0 and n5==18 and p10pp>0:

screen.draw.text("灯油入りバケツを手に入れた",(0,200),fontname='a.ttc',owidth=1,color="WHITE",fontsize=30)

p10p=1

p10pp-=1

p2-=1

if it==0:

from pygame import mixer

mixer.init()

mixer.music.load("db.wav")##8888888888888888888888888

mixer.music.play(1)

time=260

it=1

if p2>0 and n5==19 and p11pp>0:

screen.draw.text("ロープを手に入れた",(0,200),fontname='a.ttc',owidth=1,color="WHITE",fontsize=30)

p11p=1

p11pp-=1

p2-=1

if it==0:

from pygame import mixer

mixer.init()

mixer.music.load("db.wav")##8888888888888888888888888

mixer.music.play(1)

time=260

it=1

if p2>0 and n5==20 and p12pp>0:

screen.draw.text("ロープ付きバケツを手に入れた",(0,200),fontname='a.ttc',owidth=1,color="WHITE",fontsize=30)

p12p=1

p12pp-=1

p2-=1

if it==0:

from pygame import mixer

mixer.init()

mixer.music.load("db.wav")##8888888888888888888888888

mixer.music.play(1)

time=260

it=1

if p2>0 and n5==21 and p13pp>0:

screen.draw.text("水入りバケツを手に入れた",(0,200),fontname='a.ttc',owidth=1,color="WHITE",fontsize=30)

p13p=1

p13pp-=1

p2-=1

if it==0:

from pygame import mixer

mixer.init()

mixer.music.load("db.wav")##8888888888888888888888888

mixer.music.play(1)

time=260

it=1

if p2>0 and n5==22 and p14pp>0:

screen.draw.text("長方形のブロックを手に入れた",(0,200),fontname='a.ttc',owidth=1,color="WHITE",fontsize=30)

p14p=1

p14pp-=1

p2-=1

if it==0:

from pygame import mixer

mixer.init()

mixer.music.load("db.wav")##8888888888888888888888888

mixer.music.play(1)

time=260

it=1

if p2>0 and n5==23 and p15pp>0:

screen.draw.text("ポータブル電源を手に入れた",(0,200),fontname='a.ttc',owidth=1,color="WHITE",fontsize=30)

p15p=1

p15pp-=1

p2-=1

if it==0:

from pygame import mixer

mixer.init()

mixer.music.load("db.wav")##8888888888888888888888888

mixer.music.play(1)

time=260

it=1

if p2>0 and n5==25 and p16pp>0:

screen.draw.text("大きな2階のカギを手に入れた",(0,200),fontname='a.ttc',owidth=1,color="WHITE",fontsize=30)

p16p=1

p16pp-=1

p2-=1

if it==0:

from pygame import mixer

mixer.init()

mixer.music.load("db.wav")##8888888888888888888888888

mixer.music.play(1)

time=260

it=1

if p2>0 and n5==27 and p18pp>0:

screen.draw.text("シャー芯を手に入れた",(0,200),fontname='a.ttc',owidth=1,color="WHITE",fontsize=30)

p18p=1#アイテム手に入れた野を持ち物欄の部分に表示させる

p18pp-=1

p2-=1

if it==0:

from pygame import mixer

mixer.init()

mixer.music.load("db.wav")##8888888888888888888888888

mixer.music.play(1)

time=260

it=1

if p2>0 and n5==28 and p19pp>0:

screen.draw.text("シャープペンシルを手に入れた",(0,200),fontname='a.ttc',owidth=1,color="WHITE",fontsize=30)

p19p=1

p9pp-=1

p2-=1

if it==0:

from pygame import mixer

mixer.init()

mixer.music.load("db.wav")##8888888888888888888888888

mixer.music.play(1)

time=260

it=1

if p2>0 and n5==29 and p20pp>0:

screen.draw.text("芯入りのシャープペンシルを手に入れた",(0,200),fontname='a.ttc',owidth=1,color="WHITE",fontsize=30)

p20p=1

p20pp-=1

p2-=1

if it==0:

from pygame import mixer

mixer.init()

mixer.music.load("db.wav")##8888888888888888888888888

mixer.music.play(1)

time=260

it=1

if p2>0 and n5==30 and p21pp>0:

screen.draw.text("電池を手に入れた",(0,200),fontname='a.ttc',owidth=1,color="WHITE",fontsize=30)

p21p=1

p21pp-=1

p2-=1

if it==0:

from pygame import mixer

mixer.init()

mixer.music.load("db.wav")##8888888888888888888888888

mixer.music.play(1)

time=260

it=1

if p2>0 and n5==31 and p22pp>0:

screen.draw.text("紙を手に入れた",(0,200),fontname='a.ttc',owidth=1,color="WHITE",fontsize=30)

p22p=1

p22pp-=1

p2-=1

if it==0:

from pygame import mixer

mixer.init()

mixer.music.load("db.wav")##8888888888888888888888888

mixer.music.play(1)

time=260

it=1

if p2>0 and n5==32 and p23pp>0:

screen.draw.text("手紙を手に入れた",(0,200),fontname='a.ttc',owidth=1,color="WHITE",fontsize=30)

p23p=1

p23pp-=1

p2-=1

if it==0:

from pygame import mixer

mixer.init()

mixer.music.load("db.wav")##8888888888888888888888888

mixer.music.play(1)

time=260

it=1

if p2>0 and n5==34 and p24pp>0:

screen.draw.text("3階のカギを手に入れた",(0,200),fontname='a.ttc',owidth=1,color="WHITE",fontsize=30)

p24p=1

p24pp-=1

p2-=1

if it==0:

from pygame import mixer

mixer.init()

mixer.music.load("db.wav")##8888888888888888888888888

mixer.music.play(1)

time=260

it=1

# if p2>0 and n5==36 and p25pp>0:

# screen.draw.text("青いかぎを手に入れた",(0,200),fontname='a.ttc',owidth=1,color="WHITE",fontsize=30)

# p25p=1

# p25pp-=1

# p2-=1

# if it==0:

# from pygame import mixer

# mixer.init()

# mixer.music.load("db.wav")##8888888888888888888888888

# mixer.music.play(1)

# time=260

# it=1

# if p2>0 and n5==14 and p7pp>0:

# screen.draw.text("　",(0,200),fontname='a.ttc',owidth=1,color="WHITE",fontsize=30)

# p7p=1#アイテム手に入れた野を持ち物欄の部分に表示させる

# p7pp-=1

# p2-=1

#アイテム獲得表示↑

if n3<5:

nn.draw()#←文章が上に乗る

if keyboard.d and n3==4 and n4==1 and yq==1:

n3=5

n4=0

n6=0

yq=0

if log2==1:

log+=1

log2=0

if m1==6:

d1=0

if p21p==1:

p21p=2

m1=5

www=60

#n5=0

if q1==3:#ストーリー進行

q1=1

if p1==1:#アイテム獲得

p2=120#アイテム獲得

p1=0#←アイテム獲得モードから通常モードに

p4+=1#手持ちのアイテム欄の何行目に表示するか

if keyboard.d and n3==4 and n4>1:

n3=0

n4-=1

n6+=1

#テキスト↓

if n5==1:

if n6==1:

screen.draw.text("おそらくここは古い建物なのだろう、床には1900年",(0,318),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="WHITE",fontsize=30)

screen.draw.text("と書かれた紙が置いてある、",(0,358),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="WHITE",fontsize=30)

screen.draw.text("今にも穴が開きそうな床がそれを",(0,398),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="WHITE",fontsize=30)

screen.draw.text("語っている",(0,438),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="WHITE",fontsize=30)

if n6==2:#n5==1のセリフ段落n4を２にしたときはn6==2までのセリフを書く

screen.draw.text("どうやらこのかみは、昔ここに住んでいた人が書い",(0,318),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="WHITE",fontsize=30)

screen.draw.text("た日誌の切れ端のようだ",(0,358),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="WHITE",fontsize=30)

screen.draw.text("どうやら７人家族で暮らしていたらしい",(0,398),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="WHITE",fontsize=30)

screen.draw.text("昔はこの地域にも沢山子供がいたらしい",(0,438),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="WHITE",fontsize=30)

if n6==3 and 1<s1<=3:#n5==1のセリフ段落n4を２にしたときはn6==2までのセリフを書く

r1.draw()#キャラクター

nnnn.draw()#キャラクターも表示させるときに文章の後ろにキャラクターを隠したいときに書く

screen.draw.text("だから建物がでかいのか、・・・・・",(0,318),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="WHITE",fontsize=30)

screen.draw.text("・・・・・・・・・・・・・・・ん？",(0,358),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="WHITE",fontsize=30)

screen.draw.text("よくみたらその下に何かアイテムが落ちている",(0,398),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="WHITE",fontsize=30)

s1=3

if n6==4:#n5==1のセリフ段落n4を２にしたときはn6==2までのセリフを書く

r1.draw()#キャラクター

nnnn.draw()#キャラクターも表示させるときに文章の後ろにキャラクターを隠したいときに書く

screen.draw.text("じゃあそろそろここから出ようかな",(0,318),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="WHITE",fontsize=30)

screen.draw.text("とりあえず最初は入ってきたところに",(0,358),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="WHITE",fontsize=30)

screen.draw.text("向かおう",(0,398),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="WHITE",fontsize=30)

if n5==2:#始まりの文章

if n6==1:

sousa.draw()

if n6==2:

r1.draw()#キャラクター

nnnn.draw()#キャラクターも表示させるときに文章の後ろにキャラクターを隠したいときに書く

screen.draw.text("僕はいったい何を考えているのだろうか",(0,318),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="WHITE",fontsize=30)

screen.draw.text("不思議とさっきの記憶が思い出せない",(0,358),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="WHITE",fontsize=30)

screen.draw.text("だけど不思議とここに引き寄せられた",(0,398),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="WHITE",fontsize=30)

screen.draw.text("感じがする、どういうことだろう",(0,438),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="WHITE",fontsize=30)

if n6==3:#n5==1のセリフ段落n4を２にしたときはn6==2までのセリフを書く

r1.draw()#キャラクター

nnnn.draw()#キャラクターも表示させるときに文章の後ろにキャラクターを隠したいときに書く

screen.draw.text("周りを見渡すと、草原だ",(0,318),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="WHITE",fontsize=30)

screen.draw.text("小鳥のさえずりが響いて落ち着いた場所だ",(0,358),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="WHITE",fontsize=30)

screen.draw.text("いったい何が起こったのか？",(0,398),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="WHITE",fontsize=30)

screen.draw.text("不思議と頭を悩ました",(0,438),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="WHITE",fontsize=30)

if n5==3:#rr1と初めて出会う

if n6==1:

r2.draw()#キャラクター

nnnn.draw()#キャラクターも表示させるときに文章の後ろにキャラクターを隠したいときに書く

screen.draw.text("こんなところを一人で歩くなんてだいじょうぶ？",(0,318),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="WHITE",fontsize=30)

screen.draw.text("ずいぶん少子化の進んだこの町に",(0,358),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="WHITE",fontsize=30)

screen.draw.text("あなたみたいな人がとおるなんて珍しい",(0,398),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="WHITE",fontsize=30)

screen.draw.text("いったいどこから来たの？",(0,438),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="WHITE",fontsize=30)

if n6==2:

r1.draw()#キャラクター

nnnn.draw()#キャラクターも表示させるときに文章の後ろにキャラクターを隠したいときに書く

screen.draw.text("・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・",(0,318),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="WHITE",fontsize=30)

screen.draw.text("気になったから来てみただけだよ、",(0,358),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="WHITE",fontsize=30)

screen.draw.text("まあ、遠くから来たかな",(0,398),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="WHITE",fontsize=30)

screen.draw.text("ただここがいまいちよくわからないんだ",(0,438),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="WHITE",fontsize=30)

if n6==3:

r2.draw()#キャラクター

nnnn.draw()#キャラクターも表示させるときに文章の後ろにキャラクターを隠したいときに書く

screen.draw.text("怖いもの知らずね",(0,318),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="WHITE",fontsize=30)

screen.draw.text("よかったらこの中入ってみなよ",(0,358),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="WHITE",fontsize=30)

screen.draw.text("もしかしたらあなたに何かを与えてくれるかも",(0,398),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="WHITE",fontsize=30)

screen.draw.text("しれない、あとこれも上げる",(0,438),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="WHITE",fontsize=30)

if n6==4:

r2.draw()#キャラクター

nnnn.draw()#キャラクターも表示させるときに文章の後ろにキャラクターを隠したいときに書く

screen.draw.text("クリスタルなんだけどね、",(0,318),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="WHITE",fontsize=30)

screen.draw.text("これを使えばこの建物の壁をすり抜けることが",(0,358),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="WHITE",fontsize=30)

screen.draw.text("できるの、じゃあ私はここでいったんさよならね",(0,398),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="WHITE",fontsize=30)

screen.draw.text("もしかしたらまた会うかもね",(0,438),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="WHITE",fontsize=30)

s1=1#ストーリーの進み具合

log2=1

if n5==4:#建物の中入る

if n6==1:

r1.draw()#キャラクター

nnnn.draw()#キャラクターも表示させるときに文章の後ろにキャラクターを隠したいときに書く

screen.draw.text("ここで合ってるみたいだ",(0,318),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="WHITE",fontsize=30)

screen.draw.text("さっきもらったクリスタルがある",(0,358),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="WHITE",fontsize=30)

screen.draw.text("使ってみよう、今更どうなってもいいし",(0,398),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="WHITE",fontsize=30)

screen.draw.text("じゃあ歩こう",(0,438),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="WHITE",fontsize=30)

ccc=0

if n6==2:

screen.draw.text("基本的に壁や物に向かって",(0,318),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="WHITE",fontsize=30)

screen.draw.text("ぶつかりに行くと",(0,358),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="WHITE",fontsize=30)

screen.draw.text("その壁を",(0,398),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="WHITE",fontsize=30)

screen.draw.text("すり抜けることができます",(0,438),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="WHITE",fontsize=30)

if n6==3:

screen.draw.text("注意!!壁をすり抜けるごとに右上のHPが減っていきます",(0,318),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="WHITE",fontsize=30)

screen.draw.text("（※ドアや出入口,人などの場合は減りません）",(0,358),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="WHITE",fontsize=30)

screen.draw.text("（※1部すり抜けられない家具なども存在します）",(0,398),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="WHITE",fontsize=30)

screen.draw.text("0になるとゲームオーバーです,気をつけて進めましょう",(0,438),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="WHITE",fontsize=30)

s1=2#ストーリーの進み具合

if n5==5:

if n6==1:

r1.draw()#キャラクター

nnnn.draw()#キャラクターも表示させるときに文章の後ろにキャラクターを隠したいときに書く

screen.draw.text("あれ？おかしいな、さっきここ通れたはずだよな？なんで",(0,318),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="WHITE",fontsize=30)

screen.draw.text("だ？ドアがしまって外に出られない",(0,358),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="WHITE",fontsize=30)

screen.draw.text("困ったな",(0,398),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="WHITE",fontsize=30)

screen.draw.text("・・・・",(0,438),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="WHITE",fontsize=30)

if n6==2:#n5==1のセリフ段落n4を２にしたときはn6==2までのセリフを書く

r1.draw()#キャラクター

nnnn.draw()#キャラクターも表示させるときに文章の後ろにキャラクターを隠したいときに書く

screen.draw.text("・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・",(0,318),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="WHITE",fontsize=30)

screen.draw.text("しょうがないな、どうせならこの建物をもう少し",(0,358),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="WHITE",fontsize=30)

screen.draw.text("探索してみよう、",(0,398),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="WHITE",fontsize=30)

screen.draw.text("何かあるかもしれないし",(0,438),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="WHITE",fontsize=30)

if n5==6:

if n6==1:

r1.draw()#キャラクター

nnnn.draw()#キャラクターも表示させるときに文章の後ろにキャラクターを隠したいときに書く

screen.draw.text("・・",(0,318),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="WHITE",fontsize=30)

screen.draw.text("・・",(0,358),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="WHITE",fontsize=30)

screen.draw.text("・・",(0,398),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="WHITE",fontsize=30)

screen.draw.text("今は建物の中を探索してみよう",(0,438),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="WHITE",fontsize=30)

if n5==7:#金庫開ける

if n6==1:

r1.draw()#キャラクター

nnnn.draw()#キャラクターも表示させるときに文章の後ろにキャラクターを隠したいときに書く

screen.draw.text("きんこから、ハンマーが出てきた",(0,318),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="WHITE",fontsize=30)

screen.draw.text("ひびが入ったり、こわれをれかけのところは",(0,358),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="WHITE",fontsize=30)

screen.draw.text("これで割れるかもしれない",(0,398),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="WHITE",fontsize=30)

screen.draw.text("この調子で探索してみよう",(0,438),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="WHITE",fontsize=30)

if n5==8:

if n6==1:

screen.draw.text("ハンマーを使用して床をたたいた",(0,318),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="WHITE",fontsize=30)

screen.draw.text("すると床に見事に穴が開いた、",(0,358),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="WHITE",fontsize=30)

if n6==2:#n5==1のセリフ段落n4を２にしたときはn6==2までのセリフを書く

r1.draw()#キャラクター

nnnn.draw()#キャラクターも表示させるときに文章の後ろにキャラクターを隠したいときに書く

screen.draw.text("・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・",(0,318),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="WHITE",fontsize=30)

screen.draw.text("あれ？たたいた衝撃手でハンマーが壊れた",(0,358),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="WHITE",fontsize=30)

screen.draw.text("ん？穴の中に鍵がある、もっておこう",(0,398),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="WHITE",fontsize=30)

s1=6

if n5==9:

if n6==1:

screen.draw.text("さっき拾ったカギが使用して",(0,318),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="WHITE",fontsize=30)

screen.draw.text("扉を開けた、どうやら地下に続いてるようだ",(0,358),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="WHITE",fontsize=30)

s1=7

if n5==10:#rr1と初めて出会う

if n6==1:

r2.draw()#キャラクター

nnnn.draw()#キャラクターも表示させるときに文章の後ろにキャラクターを隠したいときに書く

screen.draw.text("すごいびっくりしたよ",(0,318),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="WHITE",fontsize=30)

screen.draw.text("まさかこんなところまで来るなんて",(0,358),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="WHITE",fontsize=30)

screen.draw.text("ますますあなたが不思議に思えてきたわ",(0,398),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="WHITE",fontsize=30)

screen.draw.text("なんでこんなところに来たの？",(0,438),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="WHITE",fontsize=30)

if n6==2:

r1.draw()#キャラクター

nnnn.draw()#キャラクターも表示させるときに文章の後ろにキャラクターを隠したいときに書く

screen.draw.text("・・・・・・・・・・・・・・・わからないんだ",(0,318),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="WHITE",fontsize=30)

screen.draw.text("ただおもい事象があってここに来た気がするんだ",(0,358),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="WHITE",fontsize=30)

screen.draw.text("けど、不思議とそれを覚えていないんだ",(0,398),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="WHITE",fontsize=30)

screen.draw.text("ここがどこかもはっきりわかっていない",(0,438),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="WHITE",fontsize=30)

if n6==3:

poo.draw()#キャラクター

nnnn.draw()#キャラクターも表示させるときに文章の後ろにキャラクターを隠したいときに書く

screen.draw.text("なるほどね、おもしろい",(0,318),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="WHITE",fontsize=30)

screen.draw.text("不思議なこともあるもんね",(0,358),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="WHITE",fontsize=30)

screen.draw.text("ただあなたにみおぼえがあるのは気のせいかしら",(0,398),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="WHITE",fontsize=30)

screen.draw.text("なにかかんけいしてるのかもね",(0,438),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="WHITE",fontsize=30)

if n6==4:

r1.draw()#キャラクター

nnnn.draw()#キャラクターも表示させるときに文章の後ろにキャラクターを隠したいときに書く

screen.draw.text("にしても、僕からも聞きたいんだが、君はなぜ",(0,318),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="WHITE",fontsize=30)

screen.draw.text("こんなところにいるんだ？",(0,358),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="WHITE",fontsize=30)

screen.draw.text("もっといいい居場所だって沢山ほかにあるだろ",(0,398),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="WHITE",fontsize=30)

screen.draw.text("うに",(0,438),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="WHITE",fontsize=30)

if n6==5:

r2.draw()#キャラクター

nnnn.draw()#キャラクターも表示させるときに文章の後ろにキャラクターを隠したいときに書く

screen.draw.text("・・・・・・あなたも同じなんだ",(0,318),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="WHITE",fontsize=30)

screen.draw.text("なんかうれしい、",(0,358),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="WHITE",fontsize=30)

screen.draw.text("私はまたここで消えるね、多分またどこかで",(0,398),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="WHITE",fontsize=30)

screen.draw.text("あえるかな？・・・じゃあね",(0,438),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="WHITE",fontsize=30)

if n6==6:

r1.draw()#キャラクター

log=2

nnnn.draw()#キャラクターも表示させるときに文章の後ろにキャラクターを隠したいときに書く

screen.draw.text("？？？？？？？？？・・・・・・",(0,318),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="WHITE",fontsize=30)

screen.draw.text("なんか懐かしいな、",(0,358),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="WHITE",fontsize=30)

screen.draw.text("ん？消える際になにかをおとしたようだ",(0,398),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="WHITE",fontsize=30)

screen.draw.text("なんだろう？",(0,438),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="WHITE",fontsize=30)

s1=8

p1=1

if n5==11:

if n6==1:

screen.draw.text("ここが二2階につながる通路のようだ",(0,318),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="WHITE",fontsize=30)

screen.draw.text("鍵を使ってみよう、",(0,358),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="WHITE",fontsize=30)

screen.draw.text("・・・・・・・・・・・・・・・・・",(0,398),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="WHITE",fontsize=30)

screen.draw.text("・・・・・・・・・・・・・・・・・",(0,438),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="WHITE",fontsize=30)

if n6==2:#n5==1のセリフ段落n4を２にしたときはn6==2までのセリフを書く

screen.draw.text("・・・あれ？よく見たらこの扉2重ロック",(0,318),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="WHITE",fontsize=30)

screen.draw.text("になっているな、・・・・・・・・・",(0,358),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="WHITE",fontsize=30)

screen.draw.text("・・・・・・・・・ダメだ開かない",(0,398),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="WHITE",fontsize=30)

screen.draw.text("もう一つカギを探そう",(0,438),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="WHITE",fontsize=30)

s1=9

if n5==12:

if n6==1:

screen.draw.text("いったい何の家具だろう？",(0,318),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="WHITE",fontsize=30)

screen.draw.text("よく見ると、",(0,358),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="WHITE",fontsize=30)

screen.draw.text("青＝7と書いてある・・・・・・・・・・・",(0,398),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="WHITE",fontsize=30)

screen.draw.text("どういう意味だろう？・・・・・",(0,438),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="WHITE",fontsize=30)

if n5==13:

if n6==1:

screen.draw.text("いったい何の家具だろう？",(0,318),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="WHITE",fontsize=30)

screen.draw.text("よく見ると、裏に光のない",(0,358),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="WHITE",fontsize=30)

screen.draw.text("誕生日ケーキの絵が",(0,398),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="WHITE",fontsize=30)

screen.draw.text("描かれている",(0,438),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="WHITE",fontsize=30)

if n6==2 and p2p==2:

screen.draw.text("・・・・・・・・・！！！！！！！",(0,318),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="WHITE",fontsize=30)

screen.draw.text("手持ちのろうそくが反応した",(0,358),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="WHITE",fontsize=30)

screen.draw.text("ろうそくは消えて、驚くことに",(0,398),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="WHITE",fontsize=30)

screen.draw.text("中から青いかけらが出てきた",(0,438),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="WHITE",fontsize=30)

if n5==14:

if n6==1:

screen.draw.text("手持ちにあった青い星が",(0,318),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="WHITE",fontsize=30)

screen.draw.text("ちょうどはまった",(0,358),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="WHITE",fontsize=30)

screen.draw.text("・・・・・・・・・・・・・・・・・",(0,398),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="WHITE",fontsize=30)

screen.draw.text("・・・・・・・・・・・・・・・・・",(0,438),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="WHITE",fontsize=30)

if n6==2:

screen.draw.text("・・・・・・・・・！！！！！！！",(0,318),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="WHITE",fontsize=30)

screen.draw.text("上から何か音がした",(0,358),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="WHITE",fontsize=30)

screen.draw.text("・・・・・・・・・・・・・・・・・",(0,398),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="WHITE",fontsize=30)

screen.draw.text("・・・・・・・・・・・・・・・・・",(0,438),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="WHITE",fontsize=30)

ooo=1

if n5==15:

if n6==1:

screen.draw.text("不思議な机、魔法人のような",(0,318),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="WHITE",fontsize=30)

screen.draw.text("物が描かれている",(0,358),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="WHITE",fontsize=30)

screen.draw.text("とてもきれいで",(0,398),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="WHITE",fontsize=30)

screen.draw.text("よくみると下に何か落ちている",(0,438),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="WHITE",fontsize=30)

if n5==16:#

if n6==1:

screen.draw.text("ゴミ箱がある",(0,318),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="WHITE",fontsize=30)

screen.draw.text("・・・・・・・・・・・",(0,358),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="WHITE",fontsize=30)

screen.draw.text("・・・・・・・・・・・・・・・・・",(0,398),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="WHITE",fontsize=30)

screen.draw.text("・・・・・・・・・・・・・・・・・",(0,438),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="WHITE",fontsize=30)

if n5==17:

if n6==1:

screen.draw.text("丈夫なわっかとゴミ箱を",(0,318),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="WHITE",fontsize=30)

screen.draw.text("合成して、バケツに",(0,358),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="WHITE",fontsize=30)

screen.draw.text("することができた",(0,398),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="WHITE",fontsize=30)

screen.draw.text("・・・・・・・・・・・・・・・・・",(0,438),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="WHITE",fontsize=30)

if n5==18:#バケツもって右上

if n6==1:

screen.draw.text("何かが入っている",(0,318),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="WHITE",fontsize=30)

screen.draw.text("ちょうどバケツがある",(0,358),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="WHITE",fontsize=30)

screen.draw.text("くんでみよう",(0,398),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="WHITE",fontsize=30)

screen.draw.text("・・・・・・・・・・・・・・・・・",(0,438),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="WHITE",fontsize=30)

if n5==19:#灯油入りバケツもってストーブ

if n6==1:

screen.draw.text("ストーブに灯油を入れた",(0,318),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="WHITE",fontsize=30)

screen.draw.text("ん？ストーブが動いて",(0,358),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="WHITE",fontsize=30)

screen.draw.text("ロープが落ちてきたてきた",(0,398),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="WHITE",fontsize=30)

screen.draw.text("・・・・・・・・・・・・・・・・・",(0,438),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="WHITE",fontsize=30)

if n5==20:#ロープもってバケツ合成してロープ付きバケツ

if n6==1:

screen.draw.text("バケツの持ち手の部分に",(0,318),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="WHITE",fontsize=30)

screen.draw.text("ロープを結んでくっつけた、",(0,358),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="WHITE",fontsize=30)

screen.draw.text("ロープ付きのバケツが完成した",(0,398),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="WHITE",fontsize=30)

screen.draw.text("・・・・・・・・・・・・・・・・・",(0,438),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="WHITE",fontsize=30)

if n5==21:#ロープ付きバケツもって井戸に

if n6==1:

screen.draw.text("どうやらこれは小さな井戸のようだ",(0,318),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="WHITE",fontsize=30)

screen.draw.text("手持ちのロープ付きバケツ使って",(0,358),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="WHITE",fontsize=30)

screen.draw.text("水を汲んだ",(0,398),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="WHITE",fontsize=30)

screen.draw.text("・・・・・・・・・・・・・・・・・",(0,438),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="WHITE",fontsize=30)

if n5==22:#水入りバケツもって暖炉に

if n6==1:

screen.draw.text("水入りバケツを使って暖炉の火を消した",(0,318),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="WHITE",fontsize=30)

screen.draw.text("・・・・・・・・・・・・・・・・・",(0,358),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="WHITE",fontsize=30)

screen.draw.text("消したところから長方形のブロックが",(0,398),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="WHITE",fontsize=30)

screen.draw.text("出てきた・・・・・・・・・・・・",(0,438),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="WHITE",fontsize=30)

if n5==23:#長方形のブロックをもってセンターに

if n6==1:

screen.draw.text("四角いくぼみにブロックがはまり",(0,318),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="WHITE",fontsize=30)

screen.draw.text("中から大きな物が出てきた",(0,358),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="WHITE",fontsize=30)

screen.draw.text("これはどうやらポータブル電源",(0,398),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="WHITE",fontsize=30)

screen.draw.text("のようだ・・・・・・・・・・",(0,438),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="WHITE",fontsize=30)

if n5==24:#長方形のブロックをもってセンターに

if n6==1:

screen.draw.text("ポータブル電源を使ってテレビに",(0,318),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="WHITE",fontsize=30)

screen.draw.text("電気を送り、テレビをつけた",(0,358),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="WHITE",fontsize=30)

screen.draw.text("・・・・・・・・・！！！",(0,398),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="WHITE",fontsize=30)

screen.draw.text("下から何か音がした",(0,438),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="WHITE",fontsize=30)

if n5==25:#てれびつけて下に

if n6==1:

screen.draw.text("二回のカギをみつけた",(0,318),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="WHITE",fontsize=30)

screen.draw.text("これで2階に上がれそうだ",(0,358),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="WHITE",fontsize=30)

screen.draw.text("もう一度あそこに行ってみよう",(0,398),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="WHITE",fontsize=30)

screen.draw.text("・・・・",(0,438),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="WHITE",fontsize=30)

#s1+=1

if n5==26:#

if n6==1:

screen.draw.text("二つのカギを使った、",(0,318),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="WHITE",fontsize=30)

screen.draw.text("どうやら今度はしっかりあいた",(0,358),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="WHITE",fontsize=30)

screen.draw.text("そうだ",(0,398),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="WHITE",fontsize=30)

screen.draw.text("・・・・",(0,438),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="WHITE",fontsize=30)

s1=10

#↓2階

if n5==27:

if n6==1:

screen.draw.text("シャー芯",(0,318),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="WHITE",fontsize=30)

screen.draw.text("がはいってる",(0,358),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="WHITE",fontsize=30)

screen.draw.text("シャー芯を取ってみた",(0,398),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="WHITE",fontsize=30)

screen.draw.text("・・・・・・・・・・・・・・・・・",(0,438),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="WHITE",fontsize=30)

if n5==28:#バケツもって右上

if n6==1:

screen.draw.text("シャープペンシルを",(0,318),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="WHITE",fontsize=30)

screen.draw.text("手に入れた",(0,358),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="WHITE",fontsize=30)

screen.draw.text("・・・",(0,398),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="WHITE",fontsize=30)

screen.draw.text("・・・・・・・・・・・・・・・・・",(0,438),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="WHITE",fontsize=30)

if n5==29:#灯油入りバケツもってストーブ

if n6==1:

screen.draw.text("シャーペンに芯を入れ",(0,318),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="WHITE",fontsize=30)

screen.draw.text("新入りのシャーペンにした",(0,358),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="WHITE",fontsize=30)

screen.draw.text("ちゃんと使えそうだ",(0,398),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="WHITE",fontsize=30)

screen.draw.text("どこかから鍵が開く音がした",(0,438),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="WHITE",fontsize=30)

if n5==30:#ロープもってバケツ合成してロープ付きバケツ

if n6==1:

screen.draw.text("さっきしまっていた金庫が開いている",(0,318),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="WHITE",fontsize=30)

screen.draw.text("金庫から電池を取り出した",(0,358),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="WHITE",fontsize=30)

screen.draw.text("・・・・・・またどこかから",(0,398),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="WHITE",fontsize=30)

screen.draw.text("鍵の開く音がした",(0,438),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="WHITE",fontsize=30)

if n5==33:#長方形のブロックをもってセンターに

if n6==1:

screen.draw.text("電池をいれたら機会が動いた・・・・・・",(0,318),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="WHITE",fontsize=30)

screen.draw.text("どうやらゲームができるそうだ",(0,358),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="WHITE",fontsize=30)

screen.draw.text(" どうやら,このゲームは",(0,398),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="WHITE",fontsize=30)

screen.draw.text("シューティングゲームのようだ",(0,438),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="WHITE",fontsize=30)

if n5==31:#ロープ付きバケツもって井戸に

if n6==1:

screen.draw.text("さっきしまっていた引き出しが開いている",(0,318),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="WHITE",fontsize=30)

screen.draw.text("引き出しから紙を取り出した",(0,358),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="WHITE",fontsize=30)

screen.draw.text("・・・・",(0,398),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="WHITE",fontsize=30)

screen.draw.text("・・・・・・・・・・・・・・・・・",(0,438),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="WHITE",fontsize=30)

if n5==32:#水入りバケツもって暖炉に

if n6==1:

screen.draw.text("紙にシャープペンシルを使って",(0,318),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="WHITE",fontsize=30)

screen.draw.text("文章を書いた。",(0,358),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="WHITE",fontsize=30)

screen.draw.text("・・・・・・・・・・・・",(0,398),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="WHITE",fontsize=30)

screen.draw.text("・・・・・・・・・・・・",(0,438),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="WHITE",fontsize=30)

if n5==34:#長方形のブロックをもってセンターに

if n6==1:

screen.draw.text("電話をした",(0,318),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="WHITE",fontsize=30)

screen.draw.text("そしたら、3階のカギが",(0,358),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="WHITE",fontsize=30)

screen.draw.text("下から出てきた",(0,398),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="WHITE",fontsize=30)

screen.draw.text("3階に行こう",(0,438),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="WHITE",fontsize=30)

if n5==35:#rr1

if n6==1:

r2.draw()#キャラクター

nnnn.draw()#キャラクターも表示させるときに文章の後ろにキャラクターを隠したいときに書く

screen.draw.text("やっぱあなたは変わり者ね",(0,318),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="WHITE",fontsize=30)

screen.draw.text("きっとくるとおもってたわ",(0,358),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="WHITE",fontsize=30)

screen.draw.text("会えてうれしいよ",(0,398),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="WHITE",fontsize=30)

screen.draw.text("ここ誰もいないし",(0,438),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="WHITE",fontsize=30)

if n6==2:

r1.draw()#キャラクター

nnnn.draw()#キャラクターも表示させるときに文章の後ろにキャラクターを隠したいときに書く

screen.draw.text("君はこの館に住んでいるのか？",(0,318),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="WHITE",fontsize=30)

screen.draw.text("今のところ君以外の人も見てないし",(0,358),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="WHITE",fontsize=30)

screen.draw.text("この建物の部屋も結構知ってるみたいだし",(0,398),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="WHITE",fontsize=30)

screen.draw.text("・・・・",(0,438),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="WHITE",fontsize=30)

if n6==3:

poo.draw()#キャラクター

nnnn.draw()#キャラクターも表示させるときに文章の後ろにキャラクターを隠したいときに書く

screen.draw.text("・・・・・・・・・・・・",(0,318),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="WHITE",fontsize=30)

screen.draw.text("・・・・・・・・・・・・",(0,358),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="WHITE",fontsize=30)

screen.draw.text("・・・・・・・・・・・・",(0,398),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="WHITE",fontsize=30)

screen.draw.text("・・・・・・・・・・・・",(0,438),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="WHITE",fontsize=30)

if n6==4:

r1.draw()#キャラクター

nnnn.draw()#キャラクターも表示させるときに文章の後ろにキャラクターを隠したいときに書く

screen.draw.text("どうしたんだ？",(0,318),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="WHITE",fontsize=30)

screen.draw.text("急に黙り込んで",(0,358),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="WHITE",fontsize=30)

screen.draw.text("・・・・・・・・・・・・",(0,398),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="WHITE",fontsize=30)

screen.draw.text("・・・・・・・・・・・・",(0,438),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="WHITE",fontsize=30)

if n6==5:

poo.draw()#キャラクター

nnnn.draw()#キャラクターも表示させるときに文章の後ろにキャラクターを隠したいときに書く

screen.draw.text("・・・・・・・・・・・・",(0,318),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="WHITE",fontsize=30)

screen.draw.text("ごめんね、ちょっと苦い思い出",(0,358),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="WHITE",fontsize=30)

screen.draw.text("思い出しちゃった、気にしないで",(0,398),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="WHITE",fontsize=30)

screen.draw.text("そこらへんはあまり触れないで",(0,438),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="WHITE",fontsize=30)

if n6==6:

r1.draw()#キャラクター

nnnn.draw()#キャラクターも表示させるときに文章の後ろにキャラクターを隠したいときに書く

screen.draw.text("？？？？？？？？？・・・・・・",(0,318),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="WHITE",fontsize=30)

screen.draw.text("うん、わかった、",(0,358),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="WHITE",fontsize=30)

screen.draw.text("・・・・・・・",(0,398),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="WHITE",fontsize=30)

screen.draw.text("・・・・・・・？・・・・",(0,438),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="WHITE",fontsize=30)

if n6==7:

poo1.draw()#キャラクター

nnnn.draw()#キャラクターも表示させるときに文章の後ろにキャラクターを隠したいときに書く

screen.draw.text("・・・・・・・・",(0,318),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="WHITE",fontsize=30)

screen.draw.text("ありがとね・・・・・、",(0,358),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="WHITE",fontsize=30)

screen.draw.text("・・・ごめん",(0,398),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="WHITE",fontsize=30)

screen.draw.text("・・じゃあね・・",(0,438),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="WHITE",fontsize=30)

log2=1

k=1

if n5==36:#rr1と最後会う

if n6==1:

r2.draw()#キャラクター

nnnn.draw()#キャラクターも表示させるときに文章の後ろにキャラクターを隠したいときに書く

screen.draw.text("ごめんね、ごめんね",(0,318),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="WHITE",fontsize=30)

screen.draw.text("ありがとう",(0,358),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="WHITE",fontsize=30)

screen.draw.text("会えてうれしいよ",(0,398),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="WHITE",fontsize=30)

screen.draw.text("さよなら",(0,438),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="WHITE",fontsize=30)

if n5==37:#rr1と初めて出会う

if n6==1:#20個

poo1.draw()#キャラクター

nnnn.draw()#キャラクターも表示させるときに文章の後ろにキャラクターを隠したいときに書く

screen.draw.text("ごめんね、ごめんね",(0,318),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="WHITE",fontsize=30)

screen.draw.text("ありがとう",(0,358),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="WHITE",fontsize=30)

screen.draw.text("会えてうれしいよ",(0,398),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="WHITE",fontsize=30)

screen.draw.text("さよなら",(0,438),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="WHITE",fontsize=30)

if n6==2:#20個

r2.draw()#キャラクター

nnnn.draw()#キャラクターも表示させるときに文章の後ろにキャラクターを隠したいときに書く

screen.draw.text("・・・・・・・・・・・・",(0,318),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="WHITE",fontsize=30)

screen.draw.text("・・・・・・・・・・・・",(0,358),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="WHITE",fontsize=30)

screen.draw.text("・・・・・・・・・・・・",(0,398),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="WHITE",fontsize=30)

screen.draw.text("・・・・・・・・・・・・",(0,438),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="WHITE",fontsize=30)

if n6==3:#20個

r1.draw()#キャラクター

nnnn.draw()#キャラクターも表示させるときに文章の後ろにキャラクターを隠したいときに書く

screen.draw.text("・・・・・・・・・・・・",(0,318),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="WHITE",fontsize=30)

screen.draw.text("・・・・・・・・・・・・",(0,358),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="WHITE",fontsize=30)

screen.draw.text("・・・・・・・・・・・・",(0,398),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="WHITE",fontsize=30)

screen.draw.text("・・・・・・・・・・・・",(0,438),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="WHITE",fontsize=30)

if n6==4:#20個

r1.draw()#キャラクター

nnnn.draw()#キャラクターも表示させるときに文章の後ろにキャラクターを隠したいときに書く

screen.draw.text("・・・・・・・・・・・・",(0,318),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="WHITE",fontsize=30)

screen.draw.text("あの・・かすかではあるん",(0,358),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="WHITE",fontsize=30)

screen.draw.text("だけど、僕思い出したんだ",(0,398),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="WHITE",fontsize=30)

screen.draw.text("・・・・・・・・・・・・",(0,438),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="WHITE",fontsize=30)

if n6==5:#20個

r2.draw()#キャラクター

nnnn.draw()#キャラクターも表示させるときに文章の後ろにキャラクターを隠したいときに書く

screen.draw.text("？？？？？？？？・・・・",(0,318),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="WHITE",fontsize=30)

screen.draw.text("・・・・・・・・・・・・",(0,358),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="WHITE",fontsize=30)

screen.draw.text("・・・・・・・・・・・・",(0,398),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="WHITE",fontsize=30)

screen.draw.text("・・・・・・・・・・・・",(0,438),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="WHITE",fontsize=30)

if n6==6:#20個

r1.draw()#キャラクター

nnnn.draw()#キャラクターも表示させるときに文章の後ろにキャラクターを隠したいときに書く

screen.draw.text("これあげるよ・・・・・・",(0,318),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="WHITE",fontsize=30)

screen.draw.text("・・・・・・・・・・・・",(0,358),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="WHITE",fontsize=30)

screen.draw.text("・・・・・・・・・・・・",(0,398),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="WHITE",fontsize=30)

screen.draw.text("ちょっと字が雑でごめんね",(0,438),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="WHITE",fontsize=30)

if n6==7:#20個

nnnn.draw()#キャラクターも表示させるときに文章の後ろにキャラクターを隠したいときに書く

screen.draw.text("彼女に",(0,318),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="WHITE",fontsize=30)

screen.draw.text("持っていた",(0,358),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="WHITE",fontsize=30)

screen.draw.text("手紙を渡した",(0,398),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="WHITE",fontsize=30)

if n6==8:#20個

r1.draw()#キャラクター

nnnn.draw()#キャラクターも表示させるときに文章の後ろにキャラクターを隠したいときに書く

screen.draw.text("・・・・・・・・・・・・",(0,318),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="WHITE",fontsize=30)

screen.draw.text("・・・・・・・・・・・・",(0,358),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="WHITE",fontsize=30)

screen.draw.text("・・・・・・・・・・・・",(0,398),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="WHITE",fontsize=30)

screen.draw.text("・・・・・・・・・・・・",(0,438),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="WHITE",fontsize=30)

if n6==9:#20個

r2.draw()#キャラクター

nnnn.draw()#キャラクターも表示させるときに文章の後ろにキャラクターを隠したいときに書く

screen.draw.text("・・・・・・・・・・・・",(0,318),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="WHITE",fontsize=30)

screen.draw.text("・・・・・・・・・・・・",(0,358),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="WHITE",fontsize=30)

screen.draw.text("・・・・・・・・・・・・",(0,398),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="WHITE",fontsize=30)

screen.draw.text("・・・・・・・・・・・・",(0,438),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="WHITE",fontsize=30)

if n6==10:#20個

r1.draw()#キャラクター

nnnn.draw()#キャラクターも表示させるときに文章の後ろにキャラクターを隠したいときに書く

screen.draw.text("にしても大丈夫？",(0,318),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="WHITE",fontsize=30)

screen.draw.text("僕の記憶だと君はたしか",(0,358),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="WHITE",fontsize=30)

screen.draw.text("仲のいい友達だった",(0,398),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="WHITE",fontsize=30)

screen.draw.text("気がするんだ、",(0,438),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="WHITE",fontsize=30)

if n6==11:#20個

r1500.draw()#キャラクター

nnnn.draw()#キャラクターも表示させるときに文章の後ろにキャラクターを隠したいときに書く

screen.draw.text("なんか勘違いしていたら",(0,318),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="WHITE",fontsize=30)

screen.draw.text("ごめんね",(0,358),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="WHITE",fontsize=30)

screen.draw.text("この世界に来てから",(0,398),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="WHITE",fontsize=30)

screen.draw.text("よくわからなくて",(0,438),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="WHITE",fontsize=30)

if n6==12:#20個

poo2.draw()#キャラクター

nnnn.draw()#キャラクターも表示させるときに文章の後ろにキャラクターを隠したいときに書く

screen.draw.text("・・・・・・・・・・・・",(0,318),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="WHITE",fontsize=30)

screen.draw.text("あーーー、なんでだろう",(0,358),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="WHITE",fontsize=30)

screen.draw.text("すっごいうれしいよ・・・",(0,398),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="WHITE",fontsize=30)

screen.draw.text("・・・・・・・・",(0,438),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="WHITE",fontsize=30)

if n6==13:#20個

poo1.draw()#キャラクター

nnnn.draw()#キャラクターも表示させるときに文章の後ろにキャラクターを隠したいときに書く

screen.draw.text("あの事故があったのに",(0,318),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="WHITE",fontsize=30)

screen.draw.text("ここにきても、こんなに",(0,358),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="WHITE",fontsize=30)

screen.draw.text("覚えてくれてるなんて",(0,398),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="WHITE",fontsize=30)

screen.draw.text("・・・・・・・・・・・・",(0,438),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="WHITE",fontsize=30)

if n6==14:#20個

r1.draw()#キャラクター

nnnn.draw()#キャラクターも表示させるときに文章の後ろにキャラクターを隠したいときに書く

screen.draw.text("事故？・・・・・・",(0,318),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="WHITE",fontsize=30)

screen.draw.text("・・・・・・・・・・・・",(0,358),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="WHITE",fontsize=30)

screen.draw.text("覚えてくれてるなんて",(0,398),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="WHITE",fontsize=30)

screen.draw.text("・・・・・・・あ・・・",(0,438),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="WHITE",fontsize=30)

if n6==15:#20個

nnnn.draw()#キャラクターも表示させるときに文章の後ろにキャラクターを隠したいときに書く

screen.draw.text("そうだった、思い出した",(0,318),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="WHITE",fontsize=30)

screen.draw.text("・・・・・・・・・・・・",(0,358),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="WHITE",fontsize=30)

screen.draw.text("僕、交通事故で",(0,398),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="WHITE",fontsize=30)

screen.draw.text("死んじゃったんだ",(0,438),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="WHITE",fontsize=30)

if n6==16:#20個

nnnn.draw()#キャラクターも表示させるときに文章の後ろにキャラクターを隠したいときに書く

screen.draw.text("この子を助けようとして",(0,318),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="WHITE",fontsize=30)

screen.draw.text("結局助けることができず",(0,358),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="WHITE",fontsize=30)

screen.draw.text("自分も、トラックに",(0,398),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="WHITE",fontsize=30)

screen.draw.text("引かれてしまったんだ",(0,438),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="WHITE",fontsize=30)

if n6==17:#20個

r1500.draw()#キャラクター

nnnn.draw()#キャラクターも表示させるときに文章の後ろにキャラクターを隠したいときに書く

screen.draw.text("そうだ、",(0,318),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="WHITE",fontsize=30)

screen.draw.text("生きてるとき君を",(0,358),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="WHITE",fontsize=30)

screen.draw.text("助けることが",(0,398),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="WHITE",fontsize=30)

screen.draw.text("できなかった、ごめん",(0,438),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="WHITE",fontsize=30)

if n6==18:#20個

poo1.draw()#キャラクター

nnnn.draw()#キャラクターも表示させるときに文章の後ろにキャラクターを隠したいときに書く

screen.draw.text("・・・・・・",(0,318),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="WHITE",fontsize=30)

screen.draw.text("思い出しちゃったかな",(0,358),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="WHITE",fontsize=30)

screen.draw.text("・・・・・・・",(0,398),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="WHITE",fontsize=30)

screen.draw.text("私のせいだよ、ごめんね",(0,438),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="WHITE",fontsize=30)

if n6==19:#20個

poo1.draw()#キャラクター

nnnn.draw()#キャラクターも表示させるときに文章の後ろにキャラクターを隠したいときに書く

screen.draw.text("私もよくわからないの",(0,318),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="WHITE",fontsize=30)

screen.draw.text("この世界のことは",(0,358),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="WHITE",fontsize=30)

screen.draw.text("・・・・・・・ただ",(0,398),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="WHITE",fontsize=30)

screen.draw.text("あのなくなった日から",(0,438),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="WHITE",fontsize=30)

if n6==20:#20個

poo1.draw()#キャラクター

nnnn.draw()#キャラクターも表示させるときに文章の後ろにキャラクターを隠したいときに書く

screen.draw.text("たまたま見つけたこの館に",(0,318),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="WHITE",fontsize=30)

screen.draw.text("ひとりで暮らしてるの",(0,358),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="WHITE",fontsize=30)

screen.draw.text("・・・・・・・・・・・・",(0,398),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="WHITE",fontsize=30)

screen.draw.text("・・・・・・・・・・・・",(0,438),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="WHITE",fontsize=30)

if n6==21:#20個

poo1.draw()#キャラクター

nnnn.draw()#キャラクターも表示させるときに文章の後ろにキャラクターを隠したいときに書く

screen.draw.text("ごめんね、この館",(0,318),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="WHITE",fontsize=30)

screen.draw.text("から出られなくさせたのは",(0,358),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="WHITE",fontsize=30)

screen.draw.text("私のせいだよ",(0,398),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="WHITE",fontsize=30)

screen.draw.text("ごめんなさい・・・",(0,438),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="WHITE",fontsize=30)

if n6==22:#20個

poo1.draw()#キャラクター

nnnn.draw()#キャラクターも表示させるときに文章の後ろにキャラクターを隠したいときに書く

screen.draw.text("しばらくの間ずっと",(0,318),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="WHITE",fontsize=30)

screen.draw.text("一人だったから",(0,358),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="WHITE",fontsize=30)

screen.draw.text("あなたが草原に来た時思わず",(0,398),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="WHITE",fontsize=30)

screen.draw.text("この館に誘ってしまったよ",(0,438),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="WHITE",fontsize=30)

if n6==23:#20個

poo1.draw()#キャラクター

nnnn.draw()#キャラクターも表示させるときに文章の後ろにキャラクターを隠したいときに書く

screen.draw.text("だけど、こんなに思い出して",(0,318),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="WHITE",fontsize=30)

screen.draw.text("くれたと思うと、嬉しいなって思っちゃうし",(0,358),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="WHITE",fontsize=30)

screen.draw.text("よくわからないけど泣きそうになっちゃうの",(0,398),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="WHITE",fontsize=30)

screen.draw.text("・・・・・・・・・",(0,438),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="WHITE",fontsize=30)

if n6==24:#20個

r5y.draw()#キャラクター

nnnn.draw()#キャラクターも表示させるときに文章の後ろにキャラクターを隠したいときに書く

screen.draw.text("ごめんなさい、",(0,318),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="WHITE",fontsize=30)

screen.draw.text("ほんとにごめんなさい",(0,358),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="WHITE",fontsize=30)

screen.draw.text("全て私のせいです",(0,398),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="WHITE",fontsize=30)

screen.draw.text("ごめんなさい",(0,438),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="WHITE",fontsize=30)

if n6==25:#20個

r1500.draw()#キャラクター

nnnn.draw()#キャラクターも表示させるときに文章の後ろにキャラクターを隠したいときに書く

screen.draw.text("・・・・・・・・・",(0,318),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="WHITE",fontsize=30)

screen.draw.text("・・・・・・・・・",(0,358),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="WHITE",fontsize=30)

screen.draw.text("・・・・・・・・・",(0,398),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="WHITE",fontsize=30)

screen.draw.text("・・・・・・・・・",(0,438),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="WHITE",fontsize=30)

if n6==26:#20個

r1500.draw()#キャラクター

nnnn.draw()#キャラクターも表示させるときに文章の後ろにキャラクターを隠したいときに書く

screen.draw.text("なるほど、そっか",(0,318),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="WHITE",fontsize=30)

screen.draw.text("そんなに自分を攻めなくても",(0,358),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="WHITE",fontsize=30)

screen.draw.text("大丈夫だよ",(0,398),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="WHITE",fontsize=30)

screen.draw.text("・・・・・・・・・",(0,438),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="WHITE",fontsize=30)

if n6==27:#20個

r1500.draw()#キャラクター

nnnn.draw()#キャラクターも表示させるときに文章の後ろにキャラクターを隠したいときに書く

screen.draw.text("多分僕は、君の何かを感じ取って",(0,318),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="WHITE",fontsize=30)

screen.draw.text("ここまで来たのかもしれない",(0,358),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="WHITE",fontsize=30)

screen.draw.text("大丈夫だよ、安心して",(0,398),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="WHITE",fontsize=30)

screen.draw.text("僕怒ってないから",(0,438),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="WHITE",fontsize=30)

if n6==28:#20個

r1501.draw()#キャラクター

nnnn.draw()#キャラクターも表示させるときに文章の後ろにキャラクターを隠したいときに書く

screen.draw.text("でもこうやって出会えたなら",(0,318),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="WHITE",fontsize=30)

screen.draw.text("よかったんじゃないかな",(0,358),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="WHITE",fontsize=30)

screen.draw.text("君も多少は寂しさから",(0,398),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="WHITE",fontsize=30)

screen.draw.text("解放されると思うし",(0,438),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="WHITE",fontsize=30)

if n6==29:#20個

poo1.draw()#キャラクター

nnnn.draw()#キャラクターも表示させるときに文章の後ろにキャラクターを隠したいときに書く

screen.draw.text("でも,もうあなたは",(0,318),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="WHITE",fontsize=30)

screen.draw.text("ここに入れないの",(0,358),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="WHITE",fontsize=30)

screen.draw.text("・・・・・・・・・",(0,398),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="WHITE",fontsize=30)

screen.draw.text("・・・・・・・・・",(0,438),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="WHITE",fontsize=30)

if n6==30:#20個

r1500.draw()#キャラクター

nnnn.draw()#キャラクターも表示させるときに文章の後ろにキャラクターを隠したいときに書く

screen.draw.text("え・・なんで？",(0,318),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="WHITE",fontsize=30)

screen.draw.text("僕がここから離れたり",(0,358),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="WHITE",fontsize=30)

screen.draw.text("出ていかなければ",(0,398),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="WHITE",fontsize=30)

screen.draw.text("大丈夫じゃないの？",(0,438),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="WHITE",fontsize=30)

if n6==31:#20個

poo1.draw()#キャラクター

nnnn.draw()#キャラクターも表示させるときに文章の後ろにキャラクターを隠したいときに書く

screen.draw.text("完璧に死んだら",(0,318),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="WHITE",fontsize=30)

screen.draw.text("生きていた時の記憶は",(0,358),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="WHITE",fontsize=30)

screen.draw.text("私みたいに整理されるんだけど",(0,398),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="WHITE",fontsize=30)

screen.draw.text("・・・・",(0,438),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="WHITE",fontsize=30)

if n6==32:#20個

poo1.draw()#キャラクター

nnnn.draw()#キャラクターも表示させるときに文章の後ろにキャラクターを隠したいときに書く

screen.draw.text("あなたみたいに、きおくがあやふや",(0,318),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="WHITE",fontsize=30)

screen.draw.text("だった場合は、前世に戻り始めてる",(0,358),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="WHITE",fontsize=30)

screen.draw.text("証拠なの、・・・・・",(0,398),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="WHITE",fontsize=30)

screen.draw.text("・・・・・・・・・",(0,438),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="WHITE",fontsize=30)

if n6==33:#20個

r4y.draw()#キャラクター

nnnn.draw()#キャラクターも表示させるときに文章の後ろにキャラクターを隠したいときに書く

screen.draw.text("多分あなたは、治療がうまくいって",(0,318),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="WHITE",fontsize=30)

screen.draw.text("るんだと思うわ、その様子はもうすぐ息を",(0,358),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="WHITE",fontsize=30)

screen.draw.text("返すんだと思う",(0,398),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="WHITE",fontsize=30)

screen.draw.text("・・・・・・・・・",(0,438),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="WHITE",fontsize=30)

if n6==34:#20個

sikai.center=f3f.center

sikai.draw()

r1.draw()#キャラクター

nnnn.draw()#キャラクターも表示させるときに文章の後ろにキャラクターを隠したいときに書く

screen.draw.text("あれ、視界が歪んできた",(0,318),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="WHITE",fontsize=30)

screen.draw.text("・・・・・・・・・",(0,358),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="WHITE",fontsize=30)

screen.draw.text("・・・・・・・・・",(0,398),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="WHITE",fontsize=30)

screen.draw.text("・・・・・・・・・",(0,438),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="WHITE",fontsize=30)

if n6==35:#20個

sikai.center=f3f.center

sikai.draw()

r4y.draw()#キャラクター

nnnn.draw()#キャラクターも表示させるときに文章の後ろにキャラクターを隠したいときに書く

screen.draw.text("多分そろそろお別れかな",(0,318),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="WHITE",fontsize=30)

screen.draw.text("・・・・",(0,358),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="WHITE",fontsize=30)

screen.draw.text("ほんとに少しの間だったけど",(0,398),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="WHITE",fontsize=30)

screen.draw.text("すごい嬉しかったよ",(0,438),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="WHITE",fontsize=30)

if n6==36:#20個

sikai.center=f3f.center

sikai.draw()

r4y.draw()#キャラクター

nnnn.draw()#キャラクターも表示させるときに文章の後ろにキャラクターを隠したいときに書く

screen.draw.text("私はたぶん、ずっとここに",(0,318),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="WHITE",fontsize=30)

screen.draw.text("いるから・・・",(0,358),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="WHITE",fontsize=30)

screen.draw.text("もう会えることなんて",(0,398),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="WHITE",fontsize=30)

screen.draw.text("ないかもしれないけど",(0,438),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="WHITE",fontsize=30)

if n6==37:#20個

sikai.center=f3f.center

sikai.draw()

r4y.draw()#キャラクター

nnnn.draw()#キャラクターも表示させるときに文章の後ろにキャラクターを隠したいときに書く

screen.draw.text("またどこかで会えたら",(0,318),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="WHITE",fontsize=30)

screen.draw.text("又はなそうね",(0,358),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="WHITE",fontsize=30)

screen.draw.text("・・・・・・・・・",(0,398),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="WHITE",fontsize=30)

screen.draw.text("・・・・・・・・・",(0,438),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="WHITE",fontsize=30)

if n6==38:#20個

sikai.center=f3f.center

sikai.draw()

r1501.draw()#キャラクター

nnnn.draw()#キャラクターも表示させるときに文章の後ろにキャラクターを隠したいときに書く

screen.draw.text("うん、はなそう",(0,318),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="WHITE",fontsize=30)

screen.draw.text("・・・・・・・・・",(0,358),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="WHITE",fontsize=30)

screen.draw.text("・・・・・・・・・",(0,398),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="WHITE",fontsize=30)

screen.draw.text("ありがと・・・・・",(0,438),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="WHITE",fontsize=30)

if n6==39:#20個

sikai.center=f3f.center

sikai.draw()

r666.draw()#キャラクター

nnnn.draw()#キャラクターも表示させるときに文章の後ろにキャラクターを隠したいときに書く

screen.draw.text("前世でも元気でね",(0,318),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="WHITE",fontsize=30)

screen.draw.text("・・・・・・・・・",(0,358),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="WHITE",fontsize=30)

screen.draw.text("さよなら・・・・",(0,398),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="WHITE",fontsize=30)

screen.draw.text("・・・・・・・・・",(0,438),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="WHITE",fontsize=30)

if n6==40:#20個

sikai.center=f3f.center

sikai.draw()

r1501.draw()#キャラクター

nnnn.draw()#キャラクターも表示させるときに文章の後ろにキャラクターを隠したいときに書く

screen.draw.text("うん・・さよなら",(0,318),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="WHITE",fontsize=30)

screen.draw.text("・・・・・・・・・・・・",(0,358),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="WHITE",fontsize=30)

screen.draw.text("・・・・・・・・・・・・",(0,398),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="WHITE",fontsize=30)

screen.draw.text("・・・・・・・・・・・・",(0,438),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="WHITE",fontsize=30)

if n5==99:

if n6==1:

r1.draw()#キャラクター

nnnn.draw()#キャラクターも表示させるときに文章の後ろにキャラクターを隠したいときに書く

screen.draw.text("・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・",(0,318),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="WHITE",fontsize=30)

screen.draw.text("・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・",(0,358),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="WHITE",fontsize=30)

screen.draw.text("・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・",(0,398),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="WHITE",fontsize=30)

screen.draw.text("・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・",(0,438),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="WHITE",fontsize=30)

if n6==2:#n5==1のセリフ段落n4を２にしたときはn6==2までのセリフを書く

r1.draw()#キャラクター

nnnn.draw()#キャラクターも表示させるときに文章の後ろにキャラクターを隠したいときに書く

screen.draw.text("あれ？、、さっきここから出てきたはずなのに",(0,318),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="WHITE",fontsize=30)

screen.draw.text("1階に続く道が消えている",(0,358),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="WHITE",fontsize=30)

screen.draw.text("なんでだろう、いったい何の仕業だろう",(0,398),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="WHITE",fontsize=30)

screen.draw.text("おかしなことばかりだ・・・・・",(0,438),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="WHITE",fontsize=30)

if n5==51:#

if n6==1:

nnnn.draw()#キャラクターも表示させるときに文章の後ろにキャラクターを隠したいときに書く

screen.draw.text("段ボールが置いてある",(0,318),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="WHITE",fontsize=30)

screen.draw.text("中には使い古した荷物が",(0,358),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="WHITE",fontsize=30)

screen.draw.text("入っている",(0,398),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="WHITE",fontsize=30)

screen.draw.text("周りも汚れている・・・",(0,438),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="WHITE",fontsize=30)

www=100

if n5==52:#

if n6==1:

nnnn.draw()#キャラクターも表示させるときに文章の後ろにキャラクターを隠したいときに書く

screen.draw.text("いろんなものが置いてある",(0,318),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="WHITE",fontsize=30)

screen.draw.text("なかなか見ない",(0,358),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="WHITE",fontsize=30)

screen.draw.text("変わった形をしたものがおおいい",(0,398),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="WHITE",fontsize=30)

screen.draw.text("・・・・・・・・・・・・・",(0,438),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="WHITE",fontsize=30)

www=100

if n5==53:#

if n6==1:

nnnn.draw()#キャラクターも表示させるときに文章の後ろにキャラクターを隠したいときに書く

screen.draw.text("どうやらここで",(0,318),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="WHITE",fontsize=30)

screen.draw.text("料理をしていたのだろうか",(0,358),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="WHITE",fontsize=30)

screen.draw.text("見ていると不思議に",(0,398),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="WHITE",fontsize=30)

screen.draw.text("思える",(0,438),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="WHITE",fontsize=30)

www=100

if n5==54:#

if n6==1:

nnnn.draw()#キャラクターも表示させるときに文章の後ろにキャラクターを隠したいときに書く

screen.draw.text("花瓶だ・・不思議なことに、まだ元気に",(0,318),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="WHITE",fontsize=30)

screen.draw.text("花は咲いている、花瓶には",(0,358),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="WHITE",fontsize=30)

screen.draw.text("黄色＝４",(0,398),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="WHITE",fontsize=30)

screen.draw.text("と書かれてある",(0,438),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="WHITE",fontsize=30)

www=100

#if n5==54:#

#if n6==1:

# nnnn.draw()#キャラクターも表示させるときに文章の後ろにキャラクターを隠したいときに書く

#screen.draw.text("花瓶がきれいだ",(0,318),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="WHITE",fontsize=30)

# screen.draw.text("不思議なことに",(0,358),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="WHITE",fontsize=30)

# screen.draw.text("まだ元気に",(0,398),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="WHITE",fontsize=30)

#screen.draw.text("花は咲いている",(0,438),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="WHITE",fontsize=30)

# www=100

if n5==55:#

if n6==1:

nnnn.draw()#キャラクターも表示させるときに文章の後ろにキャラクターを隠したいときに書く

screen.draw.text("ダイヤの模様が",(0,318),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="WHITE",fontsize=30)

screen.draw.text("描かれている",(0,358),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="WHITE",fontsize=30)

screen.draw.text("その間には",(0,398),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="WHITE",fontsize=30)

screen.draw.text("ボールが置いてある",(0,438),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="WHITE",fontsize=30)

www=100

if n5==56:#

if n6==1:

nnnn.draw()#キャラクターも表示させるときに文章の後ろにキャラクターを隠したいときに書く

screen.draw.text("ダイヤの模様が",(0,318),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="WHITE",fontsize=30)

screen.draw.text("描かれているその間には",(0,358),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="WHITE",fontsize=30)

screen.draw.text("白＝9と書かれた",(0,398),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="WHITE",fontsize=30)

screen.draw.text("ボールが置いてある",(0,438),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="WHITE",fontsize=30)

www=100

if n5==58:#

if n6==1:

nnnn.draw()#キャラクターも表示させるときに文章の後ろにキャラクターを隠したいときに書く

screen.draw.text("水晶のようなものと",(0,318),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="WHITE",fontsize=30)

screen.draw.text("棚のようなものがある",(0,358),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="WHITE",fontsize=30)

screen.draw.text("横には様々な物が並べておいてある",(0,398),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="WHITE",fontsize=30)

screen.draw.text("あるものには緑＝7と削られた跡がある",(0,438),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="WHITE",fontsize=30)

www=100

if n5==57:#

if n6==1:

nnnn.draw()#キャラクターも表示させるときに文章の後ろにキャラクターを隠したいときに書く

screen.draw.text("洗面所だろうか？",(0,318),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="WHITE",fontsize=30)

screen.draw.text("水の入ったコップと",(0,358),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="WHITE",fontsize=30)

screen.draw.text("水をためた",(0,398),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="WHITE",fontsize=30)

screen.draw.text("蛇口のようなものがある",(0,438),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="WHITE",fontsize=30)

www=100

if n5==59:#

if n6==1:

nnnn.draw()#キャラクターも表示させるときに文章の後ろにキャラクターを隠したいときに書く

screen.draw.text("壊れたと思われる",(0,318),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="WHITE",fontsize=30)

screen.draw.text("物が沢山置かれている",(0,358),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="WHITE",fontsize=30)

screen.draw.text("どれも全て",(0,398),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="WHITE",fontsize=30)

screen.draw.text("大きなひびが入っている",(0,438),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="WHITE",fontsize=30)

www=100

if n5==666:#

if n6==1:

nnnn.draw()#キャラクターも表示させるときに文章の後ろにキャラクターを隠したいときに書く

screen.draw.text("水色のカ－ペットの上に",(0,318),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="WHITE",fontsize=30)

screen.draw.text("鏡と、ブロックのようなものが",(0,358),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="WHITE",fontsize=30)

screen.draw.text("おかれている",(0,398),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="WHITE",fontsize=30)

screen.draw.text("鏡はきれいになっている",(0,438),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="WHITE",fontsize=30)

www=100

if n5==777:#

if n6==1:

nnnn.draw()#キャラクターも表示させるときに文章の後ろにキャラクターを隠したいときに書く

screen.draw.text("机にはクマのぬいぐるみや",(0,318),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="WHITE",fontsize=30)

screen.draw.text("青いカチューシャが置いてある、",(0,358),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="WHITE",fontsize=30)

screen.draw.text("その横には、水の入った容器と、５角形",(0,398),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="WHITE",fontsize=30)

screen.draw.text("のブロックのようなものが置いてある・・・",(0,438),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="WHITE",fontsize=30)

www=100

if www!=0:

www-=1

#テキスト↑

if n3<4:

if n1!=n0:#nnnnnnnnnnnnnnnnnnn

n.topleft=(n2\*50,310+n3\*40)

nnn.topleft=(0,350+n3\*40)

n1+=1

n.draw()

nnn.draw()

if n1==n0:

n2+=1

n1=0

#if it==0:

from pygame import mixer

mixer.init()

mixer.music.load("ec.wav")##8888888888888888888888888

mixer.music.play(1)

time=n0

#it=1

if n2==15:

n2=0

n3+=1

yq=1###########222222222222222222222222222222222222

#テキスト表示↑

if t3t==1:#金庫

tt3.draw()

tt32.draw()

tt33.draw()

tt34.draw()

tt35.draw()

if tt322t!=0:

ttt2.draw()

tt322t-=1

if tt322t==7:

from pygame import mixer

mixer.init()

mixer.music.load("ga.wav")##8888888888888888888888888

mixer.music.play(1)

if tt333t!=0:

ttt3.draw()

tt333t-=1

if tt333t==7:

from pygame import mixer

mixer.init()

mixer.music.load("ga.wav")##8888888888888888888888888

mixer.music.play(1)

if tt344t!=0:

ttt4.draw()

tt344t-=1

if tt344t==7:

from pygame import mixer

mixer.init()

mixer.music.load("ga.wav")##8888888888888888888888888

mixer.music.play(1)

if tt355t!=0:

ttt5.draw()

tt355t-=1

if tt355t==7:

from pygame import mixer

mixer.init()

mixer.music.load("ga.wav")##8888888888888888888888888

mixer.music.play(1)

screen.draw.text("[ "+str(tt322),(0,0),owidth=1.5,color="GRAY",fontsize=100)

screen.draw.text("[ "+str(tt333),(180,0),owidth=1.5,color="GRAY",fontsize=100)

screen.draw.text("[ "+str(tt344),(360,0),owidth=1.5,color="GRAY",fontsize=100)

screen.draw.text("[ "+str(tt355),(540,0),owidth=1.5,color="GRAY",fontsize=100)

ttttt.draw()

screen.draw.text("戻る→",(360,350),fontname='a.ttc',owidth=0.3,color="WHITE",fontsize=40)

t22.draw()

screen.draw.text("OPEN",(51.8,350),fontname='a.ttc',owidth=0.3,color="WHITE",fontsize=40)

if t34t==1:

if tt322==7 and tt333==9 and tt344==7 and tt355==4:#暗証番号を１１１１に設定

t33t=90

t34t=0

t3t=0

if n3==5 and n4==0 and n6==0 and s1==4:#

n3=0

n5=7#　←その場所のテキストのアドレス

n4=1#　←そのテキストの段落数設定

n6=1#　←テキスト表示する際は1にする

p1=1

s1=5

if tt322!=1 or tt333!=1 or tt344!=1 or tt355!=1:

t33t=-90

t34t=0

if t33t>0:

if t33t>82:

t3t3.draw()

screen.draw.text("金庫が開いた",(0,200),fontname='a.ttc',owidth=1,color="WHITE",fontsize=30)

t33t-=1

if t33t<0:

if t33t<-82:

t3t3.draw()

screen.draw.text("番号が違います",(0,200),fontname='a.ttc',owidth=1,color="WHITE",fontsize=30)

t33t+=1

if u6!=0:

u6-=1

if u3>0:#←マップ移動の時の　はいORいいえ

if m1==1:

if doa.colliderect(c):

screen.draw.text("2階に移動しますか？",(196,50),fontname='a.ttc',owidth=0.3,color="WHITE",fontsize=40)

wq=1

if not doa.colliderect(c):

screen.draw.text("地下に移動しますか？",(196,50),fontname='a.ttc',owidth=0.3,color="WHITE",fontsize=40)

u1.draw()

u2.draw()

if u4>0:

u1u.draw()

u4-=1

u3-=1

if u5>0:

u2u.draw()

u5-=1

u3-=1

if m1==2:

screen.draw.text("上に戻りますか？",(196,50),fontname='a.ttc',owidth=0.3,color="WHITE",fontsize=40)

u1.draw()

u2.draw()

if u4>0:

u1u.draw()

u4-=1

u3-=1

if u5>0:

u2u.draw()

u5-=1

u3-=1

if m1==3:

screen.draw.text("3階に行きますか？",(196,50),fontname='a.ttc',owidth=0.3,color="WHITE",fontsize=40)

u1.draw()

u2.draw()

if u4>0:

u1u.draw()

u4-=1

u3-=1

if u5>0:

u2u.draw()

u5-=1

u3-=1

if t55==1:

t555.draw()

if p6p==2:

t5555.draw()

tt5.topleft=(500,0)

tt5.draw()

if t70==1:

t777.draw()

if p14p==2:

t72.draw()

tt5.topleft=(0,0)

tt5.draw()#戻るボタン

if xx2==1:

w1.draw()

w2.draw()

w3.draw()

w4.draw()

w5.draw()

w6.draw()

w7.draw()

w8.draw()

if yy1!=0:

w11.draw()

yy1-=1

if yy1==8:

from pygame import mixer

mixer.init()

mixer.music.load("ga.wav")##8888888888888888888888888

mixer.music.play(1)

screen.draw.text("("+str(y1),(60,0),owidth=1.5,color="GRAY",fontsize=100)

if yy2!=0:

w22.draw()

yy2-=1

if yy2==8:

from pygame import mixer

mixer.init()

mixer.music.load("ga.wav")##8888888888888888888888888

mixer.music.play(1)

screen.draw.text("("+str(y2),(180,0),owidth=1.5,color="GRAY",fontsize=100)

if yy3!=0:

w33.draw()

yy3-=1

if yy3==8:

from pygame import mixer

mixer.init()

mixer.music.load("ga.wav")##8888888888888888888888888

mixer.music.play(1)

screen.draw.text("("+str(y3),(300,0),owidth=1.5,color="GRAY",fontsize=100)

if yy4!=0:

w44.draw()

yy4-=1

if yy4==8:

from pygame import mixer

mixer.init()

mixer.music.load("ga.wav")##8888888888888888888888888

mixer.music.play(1)

screen.draw.text("("+str(y4),(420,0),owidth=1.5,color="GRAY",fontsize=100)

if yy5!=0:

w55.draw()

yy5-=1

if yy5==8:

from pygame import mixer

mixer.init()

mixer.music.load("ga.wav")##8888888888888888888888888

mixer.music.play(1)

screen.draw.text("("+str(y5),(60,200),owidth=1.5,color="GRAY",fontsize=100)

if yy6!=0:

w66.draw()

yy6-=1

if yy6==8:

from pygame import mixer

mixer.init()

mixer.music.load("ga.wav")##8888888888888888888888888

mixer.music.play(1)

screen.draw.text("("+str(y6),(180,200),owidth=1.5,color="GRAY",fontsize=100)

if yy7!=0:

w77.draw()

yy7-=1

if yy7==8:

from pygame import mixer

mixer.init()

mixer.music.load("ga.wav")##8888888888888888888888888

mixer.music.play(1)

screen.draw.text("("+str(y7),(300,200),owidth=1.5,color="GRAY",fontsize=100)

if yy8!=0:

w88.draw()

yy8-=1

if yy8==8:

from pygame import mixer

mixer.init()

mixer.music.load("ga.wav")##8888888888888888888888888

mixer.music.play(1)

screen.draw.text("("+str(y8),(420,200),owidth=1.5,color="GRAY",fontsize=100)

tt5.topleft=(0,0)

tt5.draw()

call.draw()

if yy9!=0:

call2.draw()

yy9-=1

if m1==4:#mmmmmmmmmmmmm

screen.clear()

screen.fill((108,100,55))

tt5.draw()

game2.draw()

z.draw()

if keyboard.down:

if z.y<600:

z.y+=4

if keyboard.up:

if z.y>0:

z.y-=4

if keyboard.left:

if z.x>0:

z.x-=4

if keyboard.right:

if z.x<800:

z.x+=4

screen.draw.text("("+str(x1),(60,0),owidth=1.5,color="GRAY",fontsize=100)

screen.draw.text("("+str(x2),(180,0),owidth=1.5,color="GRAY",fontsize=100)

screen.draw.text("("+str(x3),(300,0),owidth=1.5,color="GRAY",fontsize=100)

screen.draw.text("("+str(x4),(420,0),owidth=1.5,color="GRAY",fontsize=100)

screen.draw.text("("+str(x5),(60,200),owidth=1.5,color="GRAY",fontsize=100)

screen.draw.text("("+str(x6),(180,200),owidth=1.5,color="GRAY",fontsize=100)

screen.draw.text("("+str(x7),(300,200),owidth=1.5,color="GRAY",fontsize=100)

screen.draw.text("("+str(x8),(420,200),owidth=1.5,color="GRAY",fontsize=100)

if game2.colliderect(z):

if keyboard.down:

if z.y<600:

z.y-=4

if keyboard.up:

if z.y>0:

z.y+=4

if keyboard.left:

if z.x>0:

z.x+=4

if keyboard.right:

if z.x<800:

z.x-=4

if m1==5:#mmmmmmmmmmmmm

global sukoa,dame, sukoa, damtime,ddx,ggx, gx,qx,ax,bx,cx,dx,tx

screen.fill((70,10,100))##画面の背景の色を調整

screen.draw.text("SCOREキー玉を発射",(420,0),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="GREEN",fontsize=30)

if not man.colliderect(c):

m1=3

p21p=1

hai.draw()

if damtime > 0:

daiya2.y=kenn.y

daiya2.x=kenn.x

daiya2.draw()

else:

kenn.draw()

for ix,obj in enumerate(ddx):#enumerateでojjのFOR文を何個目に取り出したかの数字とセットで出力→「０；とら　１；かめ　２；犬」※iはなくても動く

obj.draw()

# screen.draw.text(str(i),(obj.x,obj.y))#DDから何個目に取り出したかの数（i）の数を出てきた敵のそばに表示

for ix in ggx:#ddに入れたTEKIの画像をiに入れる

ix.draw()

if dame>0:

if dame==1:

screen.draw.text("HP:"+str(dame),(300,0),owidth=1.5,color="RED",fontsize=40)

else:

screen.draw.text("HP:"+str(dame),(300,0),owidth=1.5,color="GREEN",fontsize=40)

screen.draw.text("SCORE:"+str(sukoa),(0,0),owidth=1.5,color="YELLOW",fontsize=40)#←画像と画像が重なったときにプログラムで下に画像出力された画像が表示されるので、隠れないように下に書いてる

# ↑

#+strで””の中のSCOREの右に（　　　）内の値を表示してくれる

if dame<1:

m1=3

it=1

tame=120

m4m.y-=105

sukoa= 0 #左上に表示されるスコアの値の変数

damtime= 0#ダメージ受けている間か、間じゃないか確認するやつ

ddx = []#敵がランダムに出てくれるようにここから敵画像ここから引っ張って来る

ggx = []#玉出すための入れ物

gx=0 #g=60で割って1秒間に１回球が出てくれるようにしてくれる

dame = 3#←HP変数をdameにしHPを１０に

qx=0

ax=0#ダメージで揺れる

bx=0#ダメージで揺れるときの動き

cx=1#スピード上げるための変数

dx=1#

tx=60#　T÷60の秒数ごとに敵が出現

if sukoa >= 50:#スコアが50まで行ったらクリア

if dame>0:

screen.clear()

screen.fill((30,30,100))##画面の背景の色を調整

screen.draw.text("GAME CLEAR!!!",(100,300),owidth=1.5,color="YELLOW",fontsize=100)

tt5.topleft=(0,0)

tt5.draw()

screen.draw.text("("+str(x1),(60,0),owidth=1.5,color="GRAY",fontsize=100)

screen.draw.text("("+str(x2),(180,0),owidth=1.5,color="GRAY",fontsize=100)

screen.draw.text("("+str(x3),(300,0),owidth=1.5,color="GRAY",fontsize=100)

screen.draw.text("("+str(x4),(420,0),owidth=1.5,color="GRAY",fontsize=100)

screen.draw.text("("+str(x5),(60,200),owidth=1.5,color="GRAY",fontsize=100)

screen.draw.text("("+str(x6),(180,200),owidth=1.5,color="GRAY",fontsize=100)

screen.draw.text("("+str(x7),(300,200),owidth=1.5,color="GRAY",fontsize=100)

screen.draw.text("("+str(x8),(420,200),owidth=1.5,color="GRAY",fontsize=100)

if m.colliderect(c) and 0<s1<4 and m1==0 and q1==1 and n4==0 and n6==0 and h1!=2:

screen.draw.text("dキーで入る",(420,0),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="GREEN",fontsize=30)

if mm.colliderect(c) and 0<s1<4 and m1==1 and q1==1 and n4==0 and n6==0 and h1!=2:

screen.draw.text("dキーで出る",(420,0),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="GREEN",fontsize=30)

if k==1:

s1=11

if p24p==1:

s1=12

if s1!=s2:

s3=300

s2=s1

if 5<=s1<=7 or q1==0:

s3=0

if s3!=0:

s3-=1

screen.draw.text("目標が変わりました!",(0,100),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="GRAY",fontsize=30)

screen.draw.text("sキーを押してcheckしてみよう！！！",(0,135),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="YELLOW",fontsize=20)

if j1==1 and h1==2:

jjj.center=i.center

jjj.draw()

screen.draw.text("ストーリーの進み具合",(420,20+1\*40),fontname='a.ttc',owidth=1,ocolor="BLACK",color="GRAY",fontsize=25)

screen.draw.text("①---②---③---④---⑤",(420,20+2\*40),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="YELLOW",fontsize=20)

screen.draw.text("始まり→→→→→終わり",(420,20+2\*40+30),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="YELLOW",fontsize=20)

if s1<4:

screen.draw.text("現在の進み具合①",(420,20+3\*40+30),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="YELLOW",fontsize=20)

if 4<=s1<8:

screen.draw.text("現在の進み具合②",(420,20+3\*40+30),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="YELLOW",fontsize=20)

if 8<=s1<10:

screen.draw.text("現在の進み具合③",(420,20+3\*40+30),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="YELLOW",fontsize=20)

if 10<=s1<12:

screen.draw.text("現在の進み具合④",(420,20+3\*40+30),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="YELLOW",fontsize=20)

if s1==12:

screen.draw.text("現在の進み具合⑤",(420,20+3\*40+30),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="YELLOW",fontsize=20)

if m1==1:

screen.draw.text("↓建物1階マップ↓(壁部分)",(350,20+3\*40+80),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="RED",fontsize=30)

map222.midbottom=jjj.midbottom

map222.draw()

screen.draw.text("現在地",(535-(a.x/10),+416-(a.y/10)),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="GREEN",fontsize=20)

if m1==3:

screen.draw.text("↓建物2階マップ↓(壁部分)",(350,20+3\*40+80),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="RED",fontsize=30)

map444.midbottom=jjj.midbottom

map444.draw()

screen.draw.text("現在地",(535-(m4m.x/10),+420-(m4m.y/10)),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="GREEN",fontsize=20)

if m1==2:

screen.draw.text("↓建物地下マップ↓(壁部分)",(350,20+3\*40+80),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="RED",fontsize=30)

map333.midbottom=(530,320)

map333.draw()

screen.draw.text("現在地",(535-(m3m.x/10),+310-(m3m.y/10)),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="GREEN",fontsize=20)

if m1==6:

screen.draw.text("↓建物3階マップ↓(壁部分)",(350,20+3\*40+80),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="RED",fontsize=30)

map555.midbottom=jjj.midbottom

map555.draw()

screen.draw.text("現在地",(550-(f3f.x/10),+420-(f3f.y/10)),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="GREEN",fontsize=20)

if m1==0:

screen.draw.text(" ↓外マップ↓(壁部分)",(350,20+3\*40+80),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="RED",fontsize=30)

map1111.midbottom=jjj.midbottom

map1111.draw()

screen.draw.text("現在地",(535-(m1m.x/10),+440-(m1m.y/10)),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="GREEN",fontsize=20)

if it>0:

iit+=1

if iit>time:

it=0

iit=0

if p24p==2:

m1=6

if p21p==2 and man.colliderect(c)and m1==3:

screen.draw.text("何かキーを押してゲームを始めてみよう！！！",(0,135),fontname='a.ttc',owidth=1.5,color="YELLOW",fontsize=20)

if p21p==1:

m1=3

def update():

global a1,a3,a2,a4,a5,it #メインキャラ

global c1 #障害物

global e1,e2 #時間

global f1 #BGM

global g1,g2 #リスト画面①

global h1 #リスト画面②

global j1,j3

global l1,l2,l3,l4,l5,l6,l7 #壁バグ

global d1

global n1,n2,n3,n4,n5,n6

global q1 #スタート画面

global m1,m2 #map移動

global s1#ストーリー

global pp,pppp,iit,time,time2,time3,time4,ccc,aru2,n6,z7z

#操作↓(メイン)

if q1==1:

if u3==0 and xx2==0 and t3t!=1 and t70!=1 and t55!=1:#マップ移動しないとき

if d1!=0:

if n6==0 and g1!=2 and h1!=2 or z7z==1:#リスト開いてる、文章が出てる間は動かない

if m1==0:

l2=1

if l2==0:

l3+=1

if l3==20:

l2=1

l3=0

#if l4!=0 and l1==1 and l5==2:

if m1!=5:

d1-=1

from pygame import mixer

mixer.init()

mixer.music.load("fa.wav")##8888888888888888888888888

mixer.music.play(1)

tame=18

it=1

l4=0

#l5=1

#めり込むバグ

if l2==1:

if not l.colliderect(c) and not t7.colliderect(c) and not t5.colliderect(c) and not t3.colliderect(c) and not v12.colliderect(c) and not v9v.colliderect(c) and not v9.colliderect(c) and not v8.colliderect(c) and not v7.colliderect(c) and not v6.colliderect(c) and not v5.colliderect(c) and not v4.colliderect(c) and not v3.colliderect(c) and not v2.colliderect(c) and not center.colliderect(c) and not midbottom.colliderect(c) and not midright.colliderect(c) and not midleft.colliderect(c) and not midtop.colliderect(c) and not bottomright.colliderect(c) and not ak1.colliderect(c) and not ak3.colliderect(c) and not ak4.colliderect(c) and not ak5.colliderect(c) and not ak6.colliderect(c) and not ak7.colliderect(c) and not ak8.colliderect(c) and not ak9.colliderect(c) and not ak10.colliderect(c) and not ak11.colliderect(c) and not akaa.colliderect(c) and not akab.colliderect(c) and not zk1k.colliderect(c) and not zk2k.colliderect(c) and not zk3k.colliderect(c) and not zk4k.colliderect(c) and not zk5k.colliderect(c) and not zk5kk.colliderect(c) and not zk6k.colliderect(c)and not zk7k.colliderect(c) and not zk8k.colliderect(c) and not t1.colliderect(c) and not k2.colliderect(c) and not k3.colliderect(c) and not k4.colliderect(c) and not k5.colliderect(c) and not k6.colliderect(c) and not k7.colliderect(c) and not k8.colliderect(c) and not k9.colliderect(c) and not k10.colliderect(c) and not k11.colliderect(c) and not k12.colliderect(c) and not k13.colliderect(c) and not k14.colliderect(c) and not k15.colliderect(c) and not k16.colliderect(c) and not k17.colliderect(c) and not k18.colliderect(c) and not k19.colliderect(c) and not k20.colliderect(c) and not k21.colliderect(c) and not k22.colliderect(c) and not k23.colliderect(c) and not k24.colliderect(c) and not k25.colliderect(c) and not kk1.colliderect(c) and not kk2.colliderect(c) and not kk3.colliderect(c) and not kk4.colliderect(c) and not kk5.colliderect(c) and not kk6.colliderect(c) and not kk7.colliderect(c) and not kk8.colliderect(c) and not kk9.colliderect(c) and not kk10.colliderect(c) and not kk11.colliderect(c) and not kk12.colliderect(c) and not kk13.colliderect(c) and not kk14.colliderect(c) and not kk15.colliderect(c) and not kk16.colliderect(c) and not kk17.colliderect(c) and not kk18.colliderect(c) and not kk19.colliderect(c) and not kk20.colliderect(c) and not kk21.colliderect(c) and not kk22.colliderect(c) and not kk23.colliderect(c) and not kk24.colliderect(c) and not k2k.colliderect(c) and not k3k.colliderect(c) and not k4k.colliderect(c) and not k5k.colliderect(c) and not k6k.colliderect(c) and not k7k.colliderect(c) and not k9k.colliderect(c) and not k10k.colliderect(c) and not k17k.colliderect(c) and not k18k.colliderect(c) and not k8k.colliderect(c) and not k8kk.colliderect(c) and not k8kkk.colliderect(c) and not k8kkkk.colliderect(c) and not k11k.colliderect(c) and not k11kk.colliderect(c) and not k11kkk.colliderect(c) and not k11kkkk.colliderect(c) and not k12k.colliderect(c) and not k12kk.colliderect(c) and not k12kkk.colliderect(c) and not k12kkkk.colliderect(c) and not k13k.colliderect(c) and not k13kk.colliderect(c) and not k13kkk.colliderect(c) and not k13kkkk.colliderect(c) and not k14k.colliderect(c) and not k14kk.colliderect(c) and not k14kkk.colliderect(c) and not k14kkkk.colliderect(c) and not k15k.colliderect(c) and not k15kk.colliderect(c) and not k15kkk.colliderect(c) and not k15kkkk.colliderect(c)and not zk2.colliderect(c) and not zk3.colliderect(c) and not zk4.colliderect(c) and not zk5.colliderect(c) and not zk6.colliderect(c) and not zk7.colliderect(c) and not zk8.colliderect(c) and not zk9.colliderect(c) and not zk10.colliderect(c) and not zk11.colliderect(c) and not zk12.colliderect(c) and not zk13.colliderect(c) and not zk14.colliderect(c) and not zk15.colliderect(c) and not zk16.colliderect(c) and not zk17.colliderect(c) and not zk18.colliderect(c) and not zk19.colliderect(c) and not zk20.colliderect(c) and not zk21.colliderect(c) and not zk22.colliderect(c) and not zk23.colliderect(c) and not zk24.colliderect(c) and not zk25.colliderect(c) and not zkk1.colliderect(c) and not zkk2.colliderect(c) and not zkk3.colliderect(c) and not zkk4.colliderect(c) and not zkk5.colliderect(c) and not zkk6.colliderect(c) and not zkk7.colliderect(c) and not zkk8.colliderect(c) and not zkk9.colliderect(c) and not zkk10.colliderect(c) and not zkk11.colliderect(c) and not zkk12.colliderect(c) and not zkk13.colliderect(c) and not zkk14.colliderect(c) and not zkk15.colliderect(c) and not zkk16.colliderect(c) and not zkk17.colliderect(c) and not zkk18.colliderect(c) and not zkk19.colliderect(c) and not zkk20.colliderect(c) and not zkk21.colliderect(c) and not zkk22.colliderect(c) and not zkk23.colliderect(c) and not zkk24.colliderect(c):#llllllllllllllllllllllllllllll

l1=0

l4=0

l5=0

if keyboard.down:

#if a.y<600:

ccc=3

aru2+=1

if m1==6:

l7=f3f.y

f3f.y-=a1#マップはここに書く

if m1==1:

l7=a.y#マップはここに書く壁とうり抜けれないようにする場合はいらない

a.y-=a1#マップはここに書く

if m1==2:

l7=m3m.y#マップはここに書く壁とうり抜けれないようにする場合はいらない

m3m.y-=a1

if m1==0:

m1m.y-=a1#マップはここに書く

if m1==3:

l7=m4m.y#マップはここに書く壁とうり抜けれないようにする場合はいらない

m4m.y-=a1#マップはここに書く

a3+=1

if a3%60==0 and a2>0 and a1==4:

a2-=1 #キャラクターのスタミナ減らす

if keyboard.up:

a2+=1

a4+=1

a3=61

if a3==61:

if a4%81==0 and a2<4: #疲れている状態から60/80秒間キーが押されてない状態だったら

a2+=1 #キャラクターのスタミナ回復

if l.colliderect(c)or t7.colliderect(c)or t5.colliderect(c)or t3.colliderect(c)or v12.colliderect(c)or v9v.colliderect(c)or v9.colliderect(c)or v8.colliderect(c)or v7.colliderect(c)or v6.colliderect(c)or v5.colliderect(c)or v4.colliderect(c)or v3.colliderect(c)or v2.colliderect(c)or center.colliderect(c)or midbottom.colliderect(c)or midright.colliderect(c)or midleft.colliderect(c)or midtop.colliderect(c)or bottomright.colliderect(c) or t1.colliderect(c) or ak1.colliderect(c)or ak3.colliderect(c)or ak4.colliderect(c)or ak5.colliderect(c)or ak6.colliderect(c)or ak7.colliderect(c)or ak8.colliderect(c)or ak9.colliderect(c)or ak10.colliderect(c)or ak11.colliderect(c)or akaa.colliderect(c)or akab.colliderect(c)or zk1k.colliderect(c)or zk2k.colliderect(c)or zk3k.colliderect(c)or zk4k.colliderect(c)or zk5k.colliderect(c)or zk5kk.colliderect(c)or zk6k.colliderect(c)or zk7k.colliderect(c)or zk8k.colliderect(c)or k2.colliderect(c)or k3.colliderect(c)or k4.colliderect(c)or k5.colliderect(c)or k6.colliderect(c)or k7.colliderect(c)or k8.colliderect(c)or k9.colliderect(c)or k10.colliderect(c)or k11.colliderect(c)or k12.colliderect(c)or k13.colliderect(c)or k14.colliderect(c)or k15.colliderect(c)or k16.colliderect(c)or k17.colliderect(c)or k18.colliderect(c)or k19.colliderect(c)or k20.colliderect(c)or k21.colliderect(c)or k22.colliderect(c)or k23.colliderect(c)or k24.colliderect(c)or k25.colliderect(c)or kk1.colliderect(c)or kk2.colliderect(c)or kk3.colliderect(c)or kk4.colliderect(c)or kk5.colliderect(c)or kk6.colliderect(c)or kk7.colliderect(c)or kk8.colliderect(c)or kk9.colliderect(c)or kk10.colliderect(c)or kk11.colliderect(c)or kk12.colliderect(c)or kk13.colliderect(c)or kk14.colliderect(c)or kk15.colliderect(c)or kk16.colliderect(c)or kk17.colliderect(c)or kk18.colliderect(c)or kk19.colliderect(c)or kk20.colliderect(c)or kk21.colliderect(c)or kk22.colliderect(c)or kk23.colliderect(c)or kk24.colliderect(c)or k2k.colliderect(c)or k3k.colliderect(c)or k4k.colliderect(c)or k5k.colliderect(c)or k6k.colliderect(c)or k7k.colliderect(c)or k9k.colliderect(c)or k10k.colliderect(c)or k17k.colliderect(c)or k18k.colliderect(c)or k8k.colliderect(c)or k8kk.colliderect(c)or k8kkk.colliderect(c)or k8kkkk.colliderect(c)or k11k.colliderect(c)or k11kk.colliderect(c)or k11kkk.colliderect(c)or k11kkkk.colliderect(c)or k12k.colliderect(c)or k12kk.colliderect(c)or k12kkk.colliderect(c)or k12kkkk.colliderect(c)or k13k.colliderect(c)or k13kk.colliderect(c)or k13kkk.colliderect(c)or k13kkkk.colliderect(c)or k14k.colliderect(c)or k14kk.colliderect(c)or k14kkk.colliderect(c)or k14kkkk.colliderect(c)or k15k.colliderect(c)or k15kk.colliderect(c)or k15kkk.colliderect(c)or k15kkkk.colliderect(c)or k16k.colliderect(c)or k16kk.colliderect(c)or k16kkk.colliderect(c)or k16kkkk.colliderect(c)or zk2.colliderect(c)or zk3.colliderect(c)or zk4.colliderect(c)or zk5.colliderect(c)or zk6.colliderect(c)or zk7.colliderect(c)or zk8.colliderect(c)or zk9.colliderect(c)or zk10.colliderect(c)or zk11.colliderect(c)or zk12.colliderect(c)or zk13.colliderect(c)or zk14.colliderect(c)or zk15.colliderect(c)or zk16.colliderect(c)or zk17.colliderect(c)or zk18.colliderect(c)or zk19.colliderect(c)or zk20.colliderect(c)or zk21.colliderect(c)or zk22.colliderect(c)or zk23.colliderect(c)or zk24.colliderect(c)or zk25.colliderect(c)or zkk1.colliderect(c)or zkk2.colliderect(c)or zkk3.colliderect(c)or zkk4.colliderect(c)or zkk5.colliderect(c)or zkk6.colliderect(c)or zkk7.colliderect(c)or zkk8.colliderect(c)or zkk9.colliderect(c)or zkk10.colliderect(c)or zkk11.colliderect(c)or zkk12.colliderect(c)or zkk13.colliderect(c)or zkk14.colliderect(c)or zkk15.colliderect(c)or zkk16.colliderect(c)or zkk17.colliderect(c)or zkk18.colliderect(c)or zkk19.colliderect(c)or zkk20.colliderect(c)or zkk21.colliderect(c)or zkk22.colliderect(c)or zkk23.colliderect(c)or zkk24.colliderect(c):#llllllllllll#マップ内の障害物とぶつかったら a.x-=a1 llllllllllllllllllll

if m1==1:

a.y-=20#マップはここに書く

if m1==0:

m1m.y+=a1#マップはここに書く

if m1==2:

m3m.y+=a1

if m1==3:

m4m.y-=20

if m1==6:

f3f.y+=a1

if l1==1:

# a.y-=5

m3m.y-=30#マップはここに書く壁とうり抜けれないようにする場合はいらない

# m4m.y-=30

# f3f.y-=30

#if m1==1:

# a.y-=a1#マップはここに書く

#if m1==0:

#m1m.y+=a1#マップはここに書く

#if m1==2:

# m3m.y+=a1

if m1==3:

m4m.y+=a1

if m1==6:

f3f.y+=a1

l2=0

l1=1

#l5+=1

l4=1

#if l7>a.y and m1==1:#

# a.y+=30+a1

if l7>m3m.y and m1==2:#

m3m.y+=30+a1

#if l7>m4m.y and m1==3:#

#m4m.y+=30+a1

#if l7>f3f.y and m1==6:#

#f3f.y+=30+a1

if keyboard.up:

#if a.y>0:

ccc=0

aru2+=1

if m1==6:

l7=f3f.y

f3f.y+=a1#マップはここに書く

if m1==0:

m1m.y+=a1#マップはここに書く

if m1==1:

l7=a.y#マップはここに書く壁とうり抜けれないようにする場合はいらない

a.y+=a1#マップはここに書く

if m1==2:

l7=m3m.y#マップはここに書く壁とうり抜けれないようにする場合はいらない

m3m.y+=a1

if m1==3:

l7=m4m.y#マップはここに書く壁とうり抜けれないようにする場合はいらない

m4m.y+=a1

a3+=1

if a3%60==0 and a2>0 and a1==4:

a2-=1 #キャラクターのスタミナ減らす

if keyboard.down:

a2+=1

a4+=1

a3=61

if a3==61:

if a4%81==0 and a2<4: #疲れている状態から60/80秒間キーが押されてない状態だったら

a2+=1 #キャラクターのスタミナ回復

if l.colliderect(c)or t7.colliderect(c)or t5.colliderect(c)or t3.colliderect(c)or v12.colliderect(c)or v9v.colliderect(c)or v9.colliderect(c)or v8.colliderect(c)or v7.colliderect(c)or v6.colliderect(c)or v5.colliderect(c)or v4.colliderect(c)or v3.colliderect(c)or v2.colliderect(c)or center.colliderect(c)or midbottom.colliderect(c)or midright.colliderect(c)or midleft.colliderect(c)or midtop.colliderect(c)or bottomright.colliderect(c) or t1.colliderect(c) or ak1.colliderect(c)or ak3.colliderect(c)or ak4.colliderect(c)or ak5.colliderect(c)or ak6.colliderect(c)or ak7.colliderect(c)or ak8.colliderect(c)or ak9.colliderect(c)or ak10.colliderect(c)or ak11.colliderect(c)or akaa.colliderect(c)or akab.colliderect(c)or zk1k.colliderect(c)or zk2k.colliderect(c)or zk3k.colliderect(c)or zk4k.colliderect(c)or zk5k.colliderect(c)or zk5kk.colliderect(c)or zk6k.colliderect(c)or zk7k.colliderect(c)or zk8k.colliderect(c)or k2.colliderect(c)or k3.colliderect(c)or k4.colliderect(c)or k5.colliderect(c)or k6.colliderect(c)or k7.colliderect(c)or k8.colliderect(c)or k9.colliderect(c)or k10.colliderect(c)or k11.colliderect(c)or k12.colliderect(c)or k13.colliderect(c)or k14.colliderect(c)or k15.colliderect(c)or k16.colliderect(c)or k17.colliderect(c)or k18.colliderect(c)or k19.colliderect(c)or k20.colliderect(c)or k21.colliderect(c)or k22.colliderect(c)or k23.colliderect(c)or k24.colliderect(c)or k25.colliderect(c)or kk1.colliderect(c)or kk2.colliderect(c)or kk3.colliderect(c)or kk4.colliderect(c)or kk5.colliderect(c)or kk6.colliderect(c)or kk7.colliderect(c)or kk8.colliderect(c)or kk9.colliderect(c)or kk10.colliderect(c)or kk11.colliderect(c)or kk12.colliderect(c)or kk13.colliderect(c)or kk14.colliderect(c)or kk15.colliderect(c)or kk16.colliderect(c)or kk17.colliderect(c)or kk18.colliderect(c)or kk19.colliderect(c)or kk20.colliderect(c)or kk21.colliderect(c)or kk22.colliderect(c)or kk23.colliderect(c)or kk24.colliderect(c)or k2k.colliderect(c)or k3k.colliderect(c)or k4k.colliderect(c)or k5k.colliderect(c)or k6k.colliderect(c)or k7k.colliderect(c)or k9k.colliderect(c)or k10k.colliderect(c)or k17k.colliderect(c)or k18k.colliderect(c)or k8k.colliderect(c)or k8kk.colliderect(c)or k8kkk.colliderect(c)or k8kkkk.colliderect(c)or k11k.colliderect(c)or k11kk.colliderect(c)or k11kkk.colliderect(c)or k11kkkk.colliderect(c)or k12k.colliderect(c)or k12kk.colliderect(c)or k12kkk.colliderect(c)or k12kkkk.colliderect(c)or k13k.colliderect(c)or k13kk.colliderect(c)or k13kkk.colliderect(c)or k13kkkk.colliderect(c)or k14k.colliderect(c)or k14kk.colliderect(c)or k14kkk.colliderect(c)or k14kkkk.colliderect(c)or k15k.colliderect(c)or k15kk.colliderect(c)or k15kkk.colliderect(c)or k15kkkk.colliderect(c)or k16k.colliderect(c)or k16kk.colliderect(c)or k16kkk.colliderect(c)or k16kkkk.colliderect(c)or zk2.colliderect(c)or zk3.colliderect(c)or zk4.colliderect(c)or zk5.colliderect(c)or zk6.colliderect(c)or zk7.colliderect(c)or zk8.colliderect(c)or zk9.colliderect(c)or zk10.colliderect(c)or zk11.colliderect(c)or zk12.colliderect(c)or zk13.colliderect(c)or zk14.colliderect(c)or zk15.colliderect(c)or zk16.colliderect(c)or zk17.colliderect(c)or zk18.colliderect(c)or zk19.colliderect(c)or zk20.colliderect(c)or zk21.colliderect(c)or zk22.colliderect(c)or zk23.colliderect(c)or zk24.colliderect(c)or zk25.colliderect(c)or zkk1.colliderect(c)or zkk2.colliderect(c)or zkk3.colliderect(c)or zkk4.colliderect(c)or zkk5.colliderect(c)or zkk6.colliderect(c)or zkk7.colliderect(c)or zkk8.colliderect(c)or zkk9.colliderect(c)or zkk10.colliderect(c)or zkk11.colliderect(c)or zkk12.colliderect(c)or zkk13.colliderect(c)or zkk14.colliderect(c)or zkk15.colliderect(c)or zkk16.colliderect(c)or zkk17.colliderect(c)or zkk18.colliderect(c)or zkk19.colliderect(c)or zkk20.colliderect(c)or zkk21.colliderect(c)or zkk22.colliderect(c)or zkk23.colliderect(c)or zkk24.colliderect(c):#llllllllllll#マップ内の障害物とぶつかったら a.x-=a1 llllllllllllllllllll

if m1==1:

a.y+=20#マップはここに書く

if m1==0:

m1m.y-=a1#マップはここに書く

if m1==2:

m3m.y-=a1

if m1==3:

m4m.y+=20

if m1==6:

f3f.y-=a1

if l1==1:

# a.y+=5

m3m.y+=30#マップはここに書く壁とうり抜けれないようにする場合はいらない

#m4m.y+=30

#f3f.y+=a1

#if m1==1:

#a.y+=a1#マップはここに書く

#if m1==0:

#m1m.y-=a1#マップはここに書く

if m1==2:

m3m.y-=a1

#if m1==3:

# m4m.y-=a1

#if m1==6:

#f3f.y-=a1

l2=0

l1=1

#l5+=1

l4=1

# if l7<a.y and m1==1:#とうれなくするときはいらないかな？

# a.y-=30+a1

if l7<m3m.y and m1==2:#とうれなくするときはいらないかな？

m3m.y-=30+a1

#if l7<m4m.y and m1==3:#とうれなくするときはいらないかな？

#m4m.y-=30+a1

#if l7<f3f.y and m1==6:#とうれなくするときはいらないかな？

# f3f.y-=30+a1

if keyboard.left:

#if a.x>0:

ccc=2

aru2+=1

if m1==6:

f3f.x+=a1

if m1==0:

m1m.x+=a1

if m1==1:

a.x+=a1

if m1==2:

m3m.x+=a1

if m1==3:

m4m.x+=a1

a3+=1

if a3%60==0 and a2>0 and a1==4:

a2-=1 #キャラクターのスタミナ減らす

if keyboard.right:

a2+=1

a4+=1

a3=61

if a3==61:

if a4%81==0 and a2<4: #疲れている状態から60/80秒間キーが押されてない状態だったら

a2+=1 #キャラクターのスタミナ回復

if l.colliderect(c)or t7.colliderect(c)or t5.colliderect(c)or t3.colliderect(c)or v12.colliderect(c)or v9v.colliderect(c)or v9.colliderect(c)or v8.colliderect(c)or v7.colliderect(c)or v6.colliderect(c)or v5.colliderect(c)or v4.colliderect(c)or v3.colliderect(c)or v2.colliderect(c)or center.colliderect(c)or midbottom.colliderect(c)or midright.colliderect(c)or midleft.colliderect(c)or midtop.colliderect(c)or bottomright.colliderect(c) or t1.colliderect(c) or ak1.colliderect(c)or ak3.colliderect(c)or ak4.colliderect(c)or ak5.colliderect(c)or ak6.colliderect(c)or ak7.colliderect(c)or ak8.colliderect(c)or ak9.colliderect(c)or ak10.colliderect(c)or ak11.colliderect(c)or akaa.colliderect(c)or akab.colliderect(c)or zk1k.colliderect(c)or zk2k.colliderect(c)or zk3k.colliderect(c)or zk4k.colliderect(c)or zk5k.colliderect(c)or zk5kk.colliderect(c)or zk6k.colliderect(c)or zk7k.colliderect(c)or zk8k.colliderect(c)or k2.colliderect(c)or k3.colliderect(c)or k4.colliderect(c)or k5.colliderect(c)or k6.colliderect(c)or k7.colliderect(c)or k8.colliderect(c)or k9.colliderect(c)or k10.colliderect(c)or k11.colliderect(c)or k12.colliderect(c)or k13.colliderect(c)or k14.colliderect(c)or k15.colliderect(c)or k16.colliderect(c)or k17.colliderect(c)or k18.colliderect(c)or k19.colliderect(c)or k20.colliderect(c)or k21.colliderect(c)or k22.colliderect(c)or k23.colliderect(c)or k24.colliderect(c)or k25.colliderect(c)or kk1.colliderect(c)or kk2.colliderect(c)or kk3.colliderect(c)or kk4.colliderect(c)or kk5.colliderect(c)or kk6.colliderect(c)or kk7.colliderect(c)or kk8.colliderect(c)or kk9.colliderect(c)or kk10.colliderect(c)or kk11.colliderect(c)or kk12.colliderect(c)or kk13.colliderect(c)or kk14.colliderect(c)or kk15.colliderect(c)or kk16.colliderect(c)or kk17.colliderect(c)or kk18.colliderect(c)or kk19.colliderect(c)or kk20.colliderect(c)or kk21.colliderect(c)or kk22.colliderect(c)or kk23.colliderect(c)or kk24.colliderect(c)or k2k.colliderect(c)or k3k.colliderect(c)or k4k.colliderect(c)or k5k.colliderect(c)or k6k.colliderect(c)or k7k.colliderect(c)or k9k.colliderect(c)or k10k.colliderect(c)or k17k.colliderect(c)or k18k.colliderect(c)or k8k.colliderect(c)or k8kk.colliderect(c)or k8kkk.colliderect(c)or k8kkkk.colliderect(c)or k11k.colliderect(c)or k11kk.colliderect(c)or k11kkk.colliderect(c)or k11kkkk.colliderect(c)or k12k.colliderect(c)or k12kk.colliderect(c)or k12kkk.colliderect(c)or k12kkkk.colliderect(c)or k13k.colliderect(c)or k13kk.colliderect(c)or k13kkk.colliderect(c)or k13kkkk.colliderect(c)or k14k.colliderect(c)or k14kk.colliderect(c)or k14kkk.colliderect(c)or k14kkkk.colliderect(c)or k15k.colliderect(c)or k15kk.colliderect(c)or k15kkk.colliderect(c)or k15kkkk.colliderect(c)or k16k.colliderect(c)or k16kk.colliderect(c)or k16kkk.colliderect(c)or k16kkkk.colliderect(c)or zk2.colliderect(c)or zk3.colliderect(c)or zk4.colliderect(c)or zk5.colliderect(c)or zk6.colliderect(c)or zk7.colliderect(c)or zk8.colliderect(c)or zk9.colliderect(c)or zk10.colliderect(c)or zk11.colliderect(c)or zk12.colliderect(c)or zk13.colliderect(c)or zk14.colliderect(c)or zk15.colliderect(c)or zk16.colliderect(c)or zk17.colliderect(c)or zk18.colliderect(c)or zk19.colliderect(c)or zk20.colliderect(c)or zk21.colliderect(c)or zk22.colliderect(c)or zk23.colliderect(c)or zk24.colliderect(c)or zk25.colliderect(c)or zkk1.colliderect(c)or zkk2.colliderect(c)or zkk3.colliderect(c)or zkk4.colliderect(c)or zkk5.colliderect(c)or zkk6.colliderect(c)or zkk7.colliderect(c)or zkk8.colliderect(c)or zkk9.colliderect(c)or zkk10.colliderect(c)or zkk11.colliderect(c)or zkk12.colliderect(c)or zkk13.colliderect(c)or zkk14.colliderect(c)or zkk15.colliderect(c)or zkk16.colliderect(c)or zkk17.colliderect(c)or zkk18.colliderect(c)or zkk19.colliderect(c)or zkk20.colliderect(c)or zkk21.colliderect(c)or zkk22.colliderect(c)or zkk23.colliderect(c)or zkk24.colliderect(c):#llllllllllll#マップ内の障害物とぶつかったら a.x-=a1 llllllllllllllllllll

if m1==1:

a.x-=a1#マップはここに書く

if m1==0:

m1m.x-=a1#マップはここに書く

if m1==2:

m3m.x-=a1

if m1==3:

m4m.x-=a1

if m1==6:

f3f.x-=a1

if l1==1:

a.x+=30

m3m.x+=30#マップはここに書く壁とうり抜けれないようにする場合はいらない

m4m.x+=30

f3f.x+=30

if m1==1:

a.x-=a1#マップはここに書く

if m1==0:

m1m.x-=a1#マップはここに書く

if m1==2:

m3m.x-=a1

if m1==3:

m4m.x-=a1

if m1==6:

f3f.x-=a1

l2=0

l1=1

l4=1

#l5+=1

if keyboard.right:

#if a.x<800:

ccc=1

aru2+=1

if m1==6:

f3f.x-=a1#マップはここに書く

if m1==0:

m1m.x-=a1#マップはここに書く

if m1==1:

a.x-=a1#マップはここに書く

if m1==2:

l7=m3m.y#マップはここに書く壁とうり抜けれないようにする場合はいらない

m3m.x-=a1#ワンちゃんいらないかも←←←←←←←←←←←←←←←←←←←←←←←←←←←←←←←←←←←←←←←←←←←←

if m1==3:

l7=m4m.y#マップはここに書く壁とうり抜けれないようにする場合はいらない

m4m.x-=a1#ワンちゃんいらないかも←←←←←←←←←←←←←←←←←←←←←←←←←←←←←←←←←←←←←←←←←←←←

a3+=1

if a3%60==0 and a2>0 and a1==4:

a2-=1 #キャラクターのスタミナ減らす

if keyboard.left:

a2+=1

a4+=1

a3=61

if a3==61:

if a4%81==0 and a2<4: #疲れている状態から60/80秒間キーが押されてない状態だったら

a2+=1 #キャラクターのスタミナ回復

if l.colliderect(c)or t7.colliderect(c)or t5.colliderect(c)or t3.colliderect(c)or v12.colliderect(c)or v9v.colliderect(c)or v9.colliderect(c)or v8.colliderect(c)or v7.colliderect(c)or v6.colliderect(c)or v5.colliderect(c)or v4.colliderect(c)or v3.colliderect(c)or v2.colliderect(c)or center.colliderect(c)or midbottom.colliderect(c)or midright.colliderect(c)or midleft.colliderect(c)or midtop.colliderect(c)or bottomright.colliderect(c) or t1.colliderect(c) or ak1.colliderect(c)or ak3.colliderect(c)or ak4.colliderect(c)or ak5.colliderect(c)or ak6.colliderect(c)or ak7.colliderect(c)or ak8.colliderect(c)or ak9.colliderect(c)or ak10.colliderect(c)or ak11.colliderect(c)or akaa.colliderect(c)or akab.colliderect(c)or zk1k.colliderect(c)or zk2k.colliderect(c)or zk3k.colliderect(c)or zk4k.colliderect(c)or zk5k.colliderect(c)or zk5kk.colliderect(c)or zk6k.colliderect(c)or zk7k.colliderect(c)or zk8k.colliderect(c)or k2.colliderect(c)or k3.colliderect(c)or k4.colliderect(c)or k5.colliderect(c)or k6.colliderect(c)or k7.colliderect(c)or k8.colliderect(c)or k9.colliderect(c)or k10.colliderect(c)or k11.colliderect(c)or k12.colliderect(c)or k13.colliderect(c)or k14.colliderect(c)or k15.colliderect(c)or k16.colliderect(c)or k17.colliderect(c)or k18.colliderect(c)or k19.colliderect(c)or k20.colliderect(c)or k21.colliderect(c)or k22.colliderect(c)or k23.colliderect(c)or k24.colliderect(c)or k25.colliderect(c)or kk1.colliderect(c)or kk2.colliderect(c)or kk3.colliderect(c)or kk4.colliderect(c)or kk5.colliderect(c)or kk6.colliderect(c)or kk7.colliderect(c)or kk8.colliderect(c)or kk9.colliderect(c)or kk10.colliderect(c)or kk11.colliderect(c)or kk12.colliderect(c)or kk13.colliderect(c)or kk14.colliderect(c)or kk15.colliderect(c)or kk16.colliderect(c)or kk17.colliderect(c)or kk18.colliderect(c)or kk19.colliderect(c)or kk20.colliderect(c)or kk21.colliderect(c)or kk22.colliderect(c)or kk23.colliderect(c)or kk24.colliderect(c)or k2k.colliderect(c)or k3k.colliderect(c)or k4k.colliderect(c)or k5k.colliderect(c)or k6k.colliderect(c)or k7k.colliderect(c)or k9k.colliderect(c)or k10k.colliderect(c)or k17k.colliderect(c)or k18k.colliderect(c)or k8k.colliderect(c)or k8kk.colliderect(c)or k8kkk.colliderect(c)or k8kkkk.colliderect(c)or k11k.colliderect(c)or k11kk.colliderect(c)or k11kkk.colliderect(c)or k11kkkk.colliderect(c)or k12k.colliderect(c)or k12kk.colliderect(c)or k12kkk.colliderect(c)or k12kkkk.colliderect(c)or k13k.colliderect(c)or k13kk.colliderect(c)or k13kkk.colliderect(c)or k13kkkk.colliderect(c)or k14k.colliderect(c)or k14kk.colliderect(c)or k14kkk.colliderect(c)or k14kkkk.colliderect(c)or k15k.colliderect(c)or k15kk.colliderect(c)or k15kkk.colliderect(c)or k15kkkk.colliderect(c)or k16k.colliderect(c)or k16kk.colliderect(c)or k16kkk.colliderect(c)or k16kkkk.colliderect(c)or zk2.colliderect(c)or zk3.colliderect(c)or zk4.colliderect(c)or zk5.colliderect(c)or zk6.colliderect(c)or zk7.colliderect(c)or zk8.colliderect(c)or zk9.colliderect(c)or zk10.colliderect(c)or zk11.colliderect(c)or zk12.colliderect(c)or zk13.colliderect(c)or zk14.colliderect(c)or zk15.colliderect(c)or zk16.colliderect(c)or zk17.colliderect(c)or zk18.colliderect(c)or zk19.colliderect(c)or zk20.colliderect(c)or zk21.colliderect(c)or zk22.colliderect(c)or zk23.colliderect(c)or zk24.colliderect(c)or zk25.colliderect(c)or zkk1.colliderect(c)or zkk2.colliderect(c)or zkk3.colliderect(c)or zkk4.colliderect(c)or zkk5.colliderect(c)or zkk6.colliderect(c)or zkk7.colliderect(c)or zkk8.colliderect(c)or zkk9.colliderect(c)or zkk10.colliderect(c)or zkk11.colliderect(c)or zkk12.colliderect(c)or zkk13.colliderect(c)or zkk14.colliderect(c)or zkk15.colliderect(c)or zkk16.colliderect(c)or zkk17.colliderect(c)or zkk18.colliderect(c)or zkk19.colliderect(c)or zkk20.colliderect(c)or zkk21.colliderect(c)or zkk22.colliderect(c)or zkk23.colliderect(c)or zkk24.colliderect(c):#llllllllllll#マップ内の障害物とぶつかったら a.x-=a1 llllllllllllllllllll

if m1==1:

a.x+=a1#マップはここに書く

if m1==0:

m1m.x+=a1#マップはここに書く

if m1==2:

m3m.x+=a1

if m1==3:

m4m.x+=a1

if m1==6:

f3f.x+=a1

if l1==1:

a.x-=30

m3m.x-=30#マップはここに書く壁とうり抜けれないようにする場合はいらない

m4m.x-=30

f3f.x-=30

if m1==1:

a.x+=a1#マップはここに書く

if m1==0:

m1m.x+=a1#マップはここに書く

if m1==2:

m3m.x+=a1

if m1==3:

m4m.x+=a1

if m1==6:

f3f.x+=a1

l2=0

l1=1

l4=1

#l5+=1

if keyboard.space:

a1=4

if keyboard.up and keyboard.right:

a1=2

if keyboard.down and keyboard.left:

a1=2

if a5>1 and a2>0 and a1==4:

a2-=1

a5=0

else:

a1=2

a4+=1

a3=61

a5+=1

if a3==61:

if a4%81==0 and a2<4: #疲れている状態から60/80秒間キーが押されてない状態だったら

a2+=1 #キャラクターのスタミナ回復

if a2==0:

a1=1

#操作↑

if not a.colliderect(c):#m=1のマップ内からはみ出そうなら

if keyboard.down:

a.y+=a1

if keyboard.up:

a.y-=a1

if keyboard.left:

a.x-=a1

if keyboard.right:

a.x+=a1

if not m1m.colliderect(c):#m=0のマップ内からはみ出そうなら

if keyboard.down:

m1m.y+=a1

if keyboard.up:

m1m.y-=a1

if keyboard.left:

m1m.x-=a1

if keyboard.right:

m1m.x+=a1

if not m3m.colliderect(c):#m=2のマップ内からはみ出そうなら

if keyboard.down:

m3m.y+=a1

if keyboard.up:

m3m.y-=a1

if keyboard.left:

m3m.x-=a1

if keyboard.right:

m3m.x+=a1

if not m4m.colliderect(c):#m=2のマップ内からはみ出そうなら

if keyboard.down:

m4m.y+=a1

if keyboard.up:

m4m.y-=a1

if keyboard.left:

m4m.x-=a1

if keyboard.right:

m4m.x+=a1

if not f3f.colliderect(c):#m=2のマップ内からはみ出そうなら

if keyboard.down:

f3f.y+=a1

if keyboard.up:

f3f.y-=a1

if keyboard.left:

f3f.x-=a1

if keyboard.right:

f3f.x+=a1

if a1a.colliderect(c):

a.x-=a1

if a2a.colliderect(c):

a.y-=a1

if a3a.colliderect(c):

a.x+=a1

if a4a.colliderect(c):

a.y+=a1

if eee2.colliderect(c):

m4m.x-=a1

if eee1.colliderect(c):

m4m.y-=a1

if eee4.colliderect(c):

m4m.x+=a1

if eee3.colliderect(c):

m4m.y+=a1

if wg1.colliderect(c):

m4m.x-=a1

if wg2.colliderect(c):

m4m.y-=a1

if wg3.colliderect(c):

m4m.x+=a1

if wg4.colliderect(c):

m4m.y+=a1

e1+=1

if e1%60==0:

e2+=1

if f1==0:

#winsound.PlaySound('BGM(2).wav',winsound.SND\_ASYNC)88888888888888888

f1=1

#リスト系↓

if keyboard.a and g1==1 and h1==1 and not m1==5 and n6==0:

g1=0

if g1==0:

g2+=1

g.y-=30

if g2==20:

g1=2

g2=0

if keyboard.a and g1==2 and not m1==5 and n6==0:

g1=3

if g1==3 or g1==-1:

g1=-1

g2+=1

g.y+=30

if g2==20:

g2=0

g1=1

if keyboard.s and h1==1 and g1==1 and not m1==5 and n6==0:

h1=0

if h1==0:

g2+=1

i.x-=30

if g2==20:

h1=2

g2=0

if keyboard.s and h1==2 and not m1==5 and n6==0 or z7z==1:

h1=3

if h1==3 or h1==-1:

h1=-1

g2+=1

i.x+=30

if g2==20:

g2=0

h1=1

z7z=0

#リスト系↑

#マウス系↓

if j1==1:

j3+=1

if m1==5:

global gx,sukoa,dame,qx,ax,bx,cx,dx,tx

if dame>0 and sukoa<50:#ddにTEKIの画像入れて右の（）内の座標から表示させる

if gx % tx == 0: # 　↓　　 ↓ｘ座　　↓ｙ座

ddx.append(Actor('so.png',(800,random.randrange(490))))

gx+= 1

##print(g)#←画面外にまだ敵がいるかを確認用、なくてもゲームは動く

for dddx in ddx:#ddに入っている玉がなくなる までF ORぶんが続く

for gggx in ggx:#←②

if dddx.colliderect(gggx):#dddとgggのどれかがぶつかった時

ddx.remove(dddx)#removeでぶつかったと玉を配列から消す、消すので画面から消える

ggx.remove(gggx)

sukoa += 1

dx += 1

from pygame import mixer

mixer.init()

mixer.music.load("oto3.wav")##8888888888888888888888888

mixer.music.play(1)

break#IF起動したらブレイクが発動する仕組みで②のFOF文に入りなおす※

global damtime

for obj in ddx:

if kenn.colliderect(obj):#kennとobjがぶつかっているかいないか

from pygame import mixer

mixer.init()

mixer.music.load("oto4.wav")##8888888888888888888888888

mixer.music.play(1)

if damtime==0:#==0でてきにぶつかったときにダメージを受け中でない普通の状態のとき

dame -= 1

damtime = 60#←これだとダメージ中はダメージ受ける

#damtime = 120#ダメージ中もダメージうけない

if damtime > 0:

damtime -=1

ax=ax+1

if ax % 5==0:#ダメージ受けたときに揺れる処理

bx+=1

if bx%2==0:

kenn.y-=3

if bx%2==1:

kenn.y+=3

if qx != 0:

qx=qx-1

if keyboard.down:

if kenn.y <470:

kenn.y +=4

if keyboard.up:

if kenn.y >20:

kenn.y -=4

if keyboard.left:

if kenn.x >50:

kenn.x -=4

if keyboard.right:

if kenn.x <645:

kenn.x +=4

if dx % 6 == 0:#もしスコアが5上がったら、敵の移動スピードを+2加速させる

dx=1

cx=cx+1.5

if sukoa==30:

tx=45

for obj in ggx:

obj.x +=10

for obj in ddx:

obj.x -=cx#敵のスピード

if obj.x<0 :#OBJの中の敵が右から左に画面を通りすぎたか判断

ddx.remove(obj)#ラグらないように敵削除

if hai.x>=-500:

hai.x -=1.75

if hai.x<-500:

hai.x=1300

if it>0:

iit+=1

if iit>time:

it=0

iit=0

def on\_mouse\_down(pos):

global h1,j1,j3,q1,q2#リスト画面②

global tt322,tt333,tt344,tt355#暗証番号

global tt322t,tt333t,tt344t,tt355t#暗証番号

global t3t,t34t#暗証番号

global j6#アイテム使用

global n3,n4,n5,n6,p1,p3p,pp,papp,it

global u3,u4,u5,u6

global m1,m2,m3,m4#マップ

global t55

global p2p,p6p

global t70,ooo,k,xx2,y1,y2,y3,y4,y5,y6,y7,y8,yy1,yy2,yy3,yy4,yy5,yy6,yy7,yy8,yy9,we,www

global a1,a2,a3,a4,a5,a6,a7,c1,d1,e1,e2,f1,g1,g2,j3,j7,j8

global l1,l2,l3,l4,l5,l6,l7

global n0,n1,n2,n3,n4,n5,n6

global pp,p1,p2,p4,p5,p6,p7,p8,p9,p10,p11,p12,papp,d1,iit,log,log2,aru,aqs,z7z

global s1,se

global ooo,time2,time3,time4,aru2

global t33t

global x1,x2,x3,x4,x5,x6,x7,x8,k,xx1,time,yq

global p1pp,p2pp,p3pp,p4pp,p5pp,p6pp,p7pp,p8pp,p9pp,p10pp,p11pp,p12pp,p13pp,p14pp,p15pp,p16pp,p17pp,p18pp,p19pp,p20pp,p21pp,p22pp,p23pp,p24pp,p25pp

global p1p,p2p,p3p,p4p,p5p,p6p,pp,p7p,p8p,p9p,p10p,p11p,p12p,p13p,p14p,p15p,p16p,p17p,p18p,p19p,p20p,p21p,p22p,p23p,p24p#アイテムゲットストッパー

if h1==2:

if j4.collidepoint(pos):#アイテム使用ｙｙｙｙｙｙｙｙｙｙｙｙｙｙｙｙｙｙｙｙｙｙｙｙｙｙｙｙｙｙｙｙｙｙｙ

j6=1

pp=45

if n3==5 and touyu.colliderect(c) and n4==0 and n6==0 and m1==1 and p10p==0 and p9p==1:#v5で灯油くむ

n3=0

n5=18# ←その場所のテキストのアドレス　 o.colliderect(c)が指定したテキストを表示 　│←テキストの当たり判定情報

n4=1#　←そのテキストの段落数設定

n6=1#　←テキスト表示する際は1にする

p1=1#　←その場所でアイテムが手に入る場合はこれをつけ

p9p=2

z7z=1

if n3==5 and sutoubu.colliderect(c) and n4==0 and n6==0 and m1==1 and p10p==1 and p11p==0:#灯油入れてロープ

n3=0

n5=19#　←その場所のテキストのアドレス　 o.colliderect(c)が指定したテキストを表示 　│←テキストの当たり判定情報

n4=1#　←そのテキストの段落数設定

n6=1#　←テキスト表示する際は1にする

p1=1#　←その場所でアイテムが手に入る場合はこれをつけ

p9p=1

p10p=2

z7z=1

if n3==5 and dannro.colliderect(c) and n4==0 and n6==0 and m1==1 and p13p==1 and p14p==0:#長方形ブロック

n3=0

n5=22#　←その場所のテキストのアドレス　 o.colliderect(c)が指定したテキストを表示 　│←テキストの当たり判定情報

n4=1#　←そのテキストの段落数設定

n6=1#　←テキスト表示する際は1にする

p1=1#　←その場所でアイテムが手に入る場合はこれをつけ

p13p=2

p12p=1

z7z=1

if n3==5 and ido.colliderect(c) and n4==0 and n6==0 and m1==2 and p13p==0 and p12p==1:#水組入りバケツ

n3=0

n5=21#　←その場所のテキストのアドレス　 o.colliderect(c)が指定したテキストを表示 　│←テキストの当たり判定情報

n4=1#　←そのテキストの段落数設定

n6=1#　←テキスト表示する際は1にする

p1=1#　←その場所でアイテムが手に入る場合はこれをつけ

p12p=2

z7z=1

if s1>=3 and p6p==0 and doa3.colliderect(c) and n4==0 and m1==1 and n6==0:

n3=0

n5=13#　←その場所のテキストのアドレス　 o.colliderect(c)が指定したテキストを表示 　│←テキストの当たり判定情報

n6=1

n4=2

p2p=2

p6p=1

p1=1

z7z=1

if n3==5 and tvtv.colliderect(c) and n4==0 and n6==0 and m1==1 and p15p==1:#ポータブル電源使用

n3=0

n5=24#　←その場所のテキストのアドレス　 o.colliderect(c)が指定したテキストを表示 　│←テキストの当たり判定情報

n4=1#　←そのテキストの段落数設定

n6=1#　←テキスト表示する際は1にする

p15p=2

z7z=1

if o.colliderect(c) and s1==5 and n3==5 and n4==0 and n6==0:

n3=0 # ↓ │

n5=8#　←その場所のテキストのアドレス　 o.colliderect(c)が指定したテキストを表示 　│←テキストの当たり判定情報

n4=2#　←そのテキストの段落数設定

n6=1#　←テキスト表示する際は1にする

p1=1#

p3p=2

pp=0

z7z=1

if tika.colliderect(c)and s1==6 and n3==5 and n4==0 and n6==0:#

n3=0

n5=9#　←その場所のテキストのアドレス

n4=1#　←そのテキストの段落数設定

n6=1#　←テキスト表示する際は1にする

pp=0

z7z=1

if n3==5 and kakera.colliderect(c)and m1==2 and n4==0 and n6==0 and p6p==1:

n3=0

n5=14#　←その場所のテキストのアドレス

n4=2#　←そのテキストの段落数設定

n6=1#　←テキスト表示する際は1にする

p6p=2

pp=0#ppはアイテム使用できません出さないときに

z7z=1

if n3==5 and haha.colliderect(c) and n4==0 and n6==0 and m1==1 and p14p==1 and p15p==0:#

n3=0

n5=23#　←その場所のテキストのアドレス　 o.colliderect(c)が指定したテキストを表示 　│←テキストの当たり判定情報

n4=1#　←そのテキストの段落数設定

n6=1#　←テキスト表示する際は1にする

p1=1#　←その場所でアイテムが手に入る場合はこれをつけ

p14p=2

pp=0

z7z=1

if jj44.collidepoint(pos):#アイテム合成のほうｘｘｘｘｘｘｘｘｘｘｘｘｘｘｘｘｘｘｘｘｘｘｘｘｘｘｘｘｘｘｘｘ

j6=1

pp=45

papp=45

if n3==5 and n4==0 and n6==0 and p7p==1 and p8p==1 and p9p==0:#バケツ

n3=0 # ↓ │

n5=17#　←その場所のテキストのアドレス　 o.colliderect(c)が指定したテキストを表示 　│←テキストの当たり判定情報

n4=1#　←そのテキストの段落数設定

n6=1#　←テキスト表示する際は1にする

p1=1#

p7p=2

p8p=2

pp=0

z7z=1

papp=0#pappはアイテム合成できません出さないときに

if n3==5 and n4==0 and n6==0 and p11p==1 and p9p==1 and p12p==0:#ロープ付きバケツ

n3=0 # ↓ │

n5=20#　←その場所のテキストのアドレス　 o.colliderect(c)が指定したテキストを表示 　│←テキストの当たり判定情報

n4=1#　←そのテキストの段落数設定

n6=1#　←テキスト表示する際は1にする

p1=1#

p9p=2

p11p=2

p12p=1

pp=0

z7z=1

papp=0#pappはアイテム合成できません出さないときに

if n3==5 and n4==0 and n6==0 and m1==3 and p18p==1 and p19p==1 and k==1:

n3=0

n5=29#　←その場所のテキストのアドレス　 o.colliderect(c)が指定したテキストを表示 　│←テキストの当たり判定情報

n4=1#　←そのテキストの段落数設定

n6=1#　←テキスト表示する際は1にする

p1=1#　←その場所でアイテムが手に入る場合はこれをつけ

p18p=2

p19p=2

pp=0

papp=0

z7z=1

if n3==5 and n4==0 and n6==0 and m1==3 and p22p==1 and p20p==1 and p23p==0 and k==1:

n3=0

n5=32#　←その場所のテキストのアドレス　 o.colliderect(c)が指定したテキストを表示 　│←テキストの当たり判定情報

n4=1#　←そのテキストの段落数設定

n6=1#　←テキスト表示する際は1にする

p1=1#　←その場所でアイテムが手に入る場合はこれをつけ

p22p=2

pp=0

papp=0

z7z=1

if j.collidepoint(pos):

j1=1

if j1==1 and j3>=10:

if j2.collidepoint(pos):

j1=0

j3=0

if qq.collidepoint(pos)and q1==0:

q1=-1

from pygame import mixer

if it==0:

mixer.init()

mixer.music.load("db.wav")##8888888888888888888888888

mixer.music.play(1)

it=1

if edo.collidepoint(pos)and q1==0:

q1=-3

from pygame import mixer

if it==0:

mixer.init()

mixer.music.load("kuria8.wav")##8888888888888888888888888

mixer.music.play(1)

time=20

it=1

if edo2.collidepoint(pos)and q1==-3:

q1=0

from pygame import mixer

if it==0:

mixer.init()

mixer.music.load("kuria12.wav")##8888888888888888888888888

mixer.music.play(1)

time=20

it=1

#暗証番号↓

if ttttt.collidepoint(pos)and q1==1 and t3t==1:

t3t=0

if t22.collidepoint(pos)and q1==1 and t3t==1:

t34t=1

if tt32.collidepoint(pos)and q1==1:

tt322+=1

tt322t=8

if tt322==10:

tt322=0

if tt33.collidepoint(pos)and q1==1:

tt333+=1

tt333t=8

if tt333==10:

tt333=0

if tt34.collidepoint(pos)and q1==1:

tt344+=1

tt344t=8

if tt344==10:

tt344=0

if tt35.collidepoint(pos)and q1==1:

tt355+=1

tt355t=8

if tt355==10:

tt355=0

if w1.collidepoint(pos)and q1==1 and yy1==0:

yy1=9

if xx2==1:

y1+=1

if y1==10:

y1=0

if w2.collidepoint(pos)and q1==1 and yy2==0:

yy2=9

if xx2==1:

y2+=1

if y2==10:

y2=0

if w3.collidepoint(pos)and q1==1 and yy3==0:

yy3=9

if xx2==1:

y3+=1

if y3==10:

y3=0

if w4.collidepoint(pos)and q1==1 and yy4==0:

yy4=9

if xx2==1:

y4+=1

if y4==10:

y4=0

if w5.collidepoint(pos)and q1==1 and yy5==0:

yy5=9

if xx2==1:

y5+=1

if y5==10:

y5=0

if w6.collidepoint(pos)and q1==1 and yy6==0:

yy6=9

y6+=1

if xx2==1:

if y6==10:

y6=0

if w7.collidepoint(pos)and q1==1 and yy7==0:

yy7=9

if xx2==1:

y7+=1

if y7==10:

y7=0

if w8.collidepoint(pos)and q1==1 and yy8==0:

yy8=9

if xx2==1:

y8+=1

if y8==10:

y8=0

if call.collidepoint(pos)and q1==1 and yy9==0:

yy9=9

if x1==y1 and x2==y2 and x3==y3 and x4==y4 and x5==y5 and x6==y6 and x7==y7 and x8==y8:

n3=0

n5=34#　←その場所のテキストのアドレス　 o.colliderect(c)が指定したテキストを表示 　│←テキストの当たり判定情報

n4=1#　←そのテキストの段落数設定

n6=1#　←テキスト表示する際は1にする

p1=1

xx2=0

if d1==0 or g1==2 and not 2<k<65:#リセットｒｒｒｒｒｒｒｒｒｒｒｒｒｒｒｒｒｒｒｒｒｒｒｒｒｒｒｒｒｒｒｒｒｒｒｒｒｒｒｒｒｒｒｒｒｒｒｒｒｒｒｒｒｒｒｒｒｒｒｒｒｒｒｒｒｒｒｒｒｒｒｒｒｒｒｒｒｒｒｒｒｒｒｒｒｒｒｒｒｒｒｒｒｒｒｒｒｒｒｒ

if d2.collidepoint(pos):

if d1!=0:

from pygame import mixer

mixer.init()

mixer.music.load("ca.wav")##8888888888888888888888888

mixer.music.play(1)

d1=0

k=3

if d1==0 and se>10:

from pygame import mixer

mixer.init()

mixer.music.load("da.wav")##8888888888888888888888888

mixer.music.play(1)

m3m.topleft=(200,300)#地下室マップ

m4m.bottomleft=(400,300)#二階マップ

a.midbottom=(360,300)

m1m.topright=(400,300)

m2m.topleft=(0,0)

q1=0

g.topleft=(0,600)

i.topleft=(730,0)

ccc=0

se=0

log=0

log2=0

z7z=0

#↓初期設定から追加した奴

a1=2 #aの移動スピード

a2=4 #aの走る際の体力ゲージ

a3=61 #aの走る際の体力の変化の度合い(疲れ)

a4=1 #aの走る際の体力の変化の度合い(回復)

a5=0 #ストッパー

a6=0 #ストッパー2

a7=0

#b=Actor('b',topleft=(0,0)) #b=敵キャラ

#b1=2 #bの移動スピード

yq=0

c1=1 #ｃの持ち物画面絵の切り替え

d1=300 #d1=HP

e1=0 #e=時間

e2=0 #e1を６０で割る

f1=0 #f1=音

aru2=0

g1=1

g2=0

h1=1 #h＝持ち物画

j1=0 #ボタンクリック時の大きさ

j3=0

aru=0

j6=0

j7=0

j8=0

l1=0 #壁にめり込むバグの対処

l2=1

l3=0

l4=0

l5=0

l6=0

l7=0

#マップ↑

m1=0

m2=120#マップバグ

m3=0################################ttttttttｔｔｔｔｔｔｔｔｔｔｔｔｔｔｔｔｔｔｔｔｔｔｔｔｔｔｔｔｔｔｔｔｔｔｔｔｔｔｔｔｔｔｔｔｔｔｔｔｔｔｔｔｔｔｔｔｔｔｔｔｔｔｔ

m4=120

n0=2#一文字の出す速さ

n1=0 #n=スクリーンテキスト　表示する速さ

n2=0 #n=スクリーンテキスト　表示している位置

n3=5

n4=0 #n4=段落数

n5=0 #n5=どこの部分のテキストなのかの分別]

n6=0 #n6によって定められたテキストの表示

pp=0#アイテム使用できた合図

p1=0 #p1=アイテムを手に入れた表示

p2=0

p4=0 #持ち物欄の表示位置

p5=1000

p6=1000

p7=1000

p8=0

p9=0

p10=0

p11=0

p12=0

papp=0

#スタート画面↓

q1=0#ゲームのシーンq1=0スタート画面ｑ１＝１ゲームｑ１＝３以上　テキスト

q2=0#タイム変数

#スタート画面↑

aqs=15

u3=0

u4=0

u5=0

u6=0

#ストーリー↓

s1=0

#ストーリー↑

ooo=0

tt322=0

tt333=0

tt344=0

tt355=0

t3t=0

t34t=0

t33t=0

tt322t=0

tt333t=0

tt344t=0

tt355t=0

k=0

xx2=0#入力画面切り替え

x1=1

x2=0

x3=0

x4=0

x5=0

x6=0

x7=0

x8=0

y1=0

y2=0

y3=0

y4=0

y5=0

y6=0

y7=0

y8=0

yy1=0

yy2=0

yy3=0

yy4=0

yy5=0

yy6=0

yy7=0

yy8=0

yy9=0

p1p=0#1アイテム１

p1pp=120#2回ゲットを防ぐストッパー

p2p=0

p2pp=120

p3p=0

p3pp=120

p4p=0

p4pp=120

p5p=0

p5pp=120

p6p=0

p6pp=120

p7p=0

p7pp=120

p8p=0

p8pp=120

p9p=0

p9pp=120

p10p=0

p10pp=120

p11p=0

p11pp=120

p12p=0

p12pp=120

p13p=0

p13pp=120

p14p=0

p14pp=120

p15p=0

p15pp=120

p16p=0

p16pp=120

p17p=0#1アイテム１

p17pp=120#2回ゲットを防ぐストッパー

p18p=0

p18pp=120

p19p=0

p19pp=120

p20p=0

p20pp=120

p21p=0

p21pp=120

p22p=0

p22pp=120

p23p=0

p23pp=120

p24p=0

p24pp=120

p25p=0

p25pp=120

x1=random.randrange(10)

x2=random.randrange(10)

x3=random.randrange(10)

x4=random.randrange(10)

x5=random.randrange(10)

x6=random.randrange(10)

x7=random.randrange(10)#ttttttttttttttttttttttttttttttttttttttttttttttttttttttttttttttttttttt

x8=random.randrange(10)

xx1=0

#暗証番号↑

#マップ移動↓

if u3==1:

if u1.collidepoint(pos)and m1==1 and u4==0:

u4=10

u3=10

m3m.midtop=c.midtop

m1=2#マップ移動

if p16p==1 and doa.colliderect(c):

u4=10

u3=10

m4m.bottomleft=c.bottomleft

m1=3#マップ移動

if u1.collidepoint(pos)and m1==3 and u4==0:

if p24p==1 and topright.colliderect(c):#マップ移動

u4=10

u3=10

f3f.midright=c.midright

m1=6

if u2.collidepoint(pos)and m1==1 and u4==0:

u5=10

u3=10

m1=1#マップ移動

if u1.collidepoint(pos)and m1==2 and u4==0:

u4=10

u3=10

m1=1#マップ移動2→1

if u2.collidepoint(pos)and m1==2 and u4==0:

u5=10

u3=10

m1=2#マップ移動2→2

if u2.collidepoint(pos)and m1==3 and u4==0:

u5=10

u3=10

m1=3#マップ移動3→3

if u1.collidepoint(pos)and m1==3 and u4==0:

u5=10

u3=10

m1=6#マップ移動3→6

if t55==1:

if tt5.collidepoint(pos)and m1==2:

t55=0

if t70==1:

if tt5.collidepoint(pos)and m1==1:

t70=0

if xx2==1:

if tt5.collidepoint(pos)and m1==3:

xx2=0

if m1==5:

if tt5.collidepoint(pos):

m4m.y-=105

m1=3

c.midtop=m4m.midbottom

#マップ移動↑

if it>0:

iit+=1

if iit>time:

it=0

iit=0

#テキスト系↓

def on\_key\_down(key):#nnnnnnnnnnnnnnnnnnnnnnnnnnnnnnnnnnnnnnn

global n3,n4,n5,n6,p1,t3t

global u3,u6,t55

global p2p,p6p,t70,k,s1,it,iit,time,time4,www

global xx1,xx2,m1,time2,time3

global p1p,p2p,p3p,p4p,p5p,p6p,pp,p7p,p8p,p9p,p10p,p11p,p12p,p13p,p14p,p15p,p16p,p17p,p18p,p19p,p20p,p21p,p22p,p23p,p24p#アイテムゲットストッパー

if q1==1:#ゲームシーン中に動くように設定

if key==keys.D and n3==5 and o.colliderect(c) and n4==0 and n6==0:#oとぶつかったときにｄキーを押したときそれがどの場所のテキストかを感知、その場所のテキスト表示のアドレス情報をif文の中に ┐

n3=0 # ↓ │

n5=1#　←その場所のテキストのアドレス　 o.colliderect(c)が指定したテキストを表示 　│←テキストの当たり判定情報

n4=4#　←そのテキストの段落数設定

n6=1#　←テキスト表示する際は1にする

p1=1#　←その場所でアイテムが手に入る場合はこれをつける

if s1>=3:

n4=2

if key==keys.D and n3==5 and rr1.colliderect(c) and n4==0 and n6==0 and s1<=1:#oとぶつかったときにｄキーを押したときそれがどの場所のテキストかを感知、その場所のテキスト表示のアドレス情報をif文の中に ┐

n3=0 # ↓ │

n5=3#　←その場所のテキストのアドレス　 o.colliderect(c)が指定したテキストを表示 　│←テキストの当たり判定情報

n4=4#　←そのテキストの段落数設定

n6=1#　←テキスト表示する際は1にする

p1=1#　←その場所でアイテムが手に入る場合はこれをつける

if key==keys.D and n3==5 and ki.colliderect(c) and n4==0 and n6==0 and s1==4 and m1==1:

t3t=1

if key==keys.D and tika.colliderect(c) and u6==0 and m1==1 and s1>6: #テストｔｔｔｔｔｔｔｔｔｔｔｔｔｔｔｔｔｔｔｔｔｔｔｔｔｔｔｔｔｔｔｔｔｔｔｔｔ

u3=1

u6=60

if key==keys.D and doa.colliderect(c)and u6==0 and m1==1 and s1==10 and p16p==1 and s1==10: #テストｔｔｔｔｔｔｔｔｔｔｔｔｔｔｔｔｔｔｔｔｔｔｔｔｔｔｔｔｔｔｔｔｔｔｔｔｔ

u3=1

u6=60

if key==keys.D and mm.colliderect(c) and s1>6 and u6==0 and m1==2 and m3m.y>250:#マップ２にある出口ｍｍとぶつかった状態できーぼーどＤキーを押したら

u3=1

u6=60

if key==keys.D and n3==5 and rr1.colliderect(c) and n4==0 and n6==0 and m1==2:

n3=0

n5=10#　←その場所のテキストのアドレス　 o.colliderect(c)が指定したテキストを表示 　│←テキストの当たり判定情報

n4=6#　←そのテキストの段落数設定

n6=1#　←テキスト表示する際は1にする

p1=1#　←その場所でアイテムが手に入る場合はこれをつける

if key==keys.D and n3==5 and kakera.colliderect(c)and m1==2:

t55=1

if key==keys.D and s1==8 and m1==1 and doa.colliderect(c) and n4==0 and n6==0 and p16p==0:

n3=0

n5=11#　←その場所のテキストのアドレス　 o.colliderect(c)が指定したテキストを表示 　│←テキストの当たり判定情報

n4=2#　←そのテキストの段落数設定

n6=1#　←テキスト表示する際は1にする

if key==keys.D and m1==1 and doa2.colliderect(c) and n4==0 and m1==1 and n6==0:

n3=0

n5=12#　←その場所のテキストのアドレス　 o.colliderect(c)が指定したテキストを表示 　│←テキストの当たり判定情報

n4=1#　←そのテキストの段落数設定

n6=1#　←テキスト表示する際は1にする

if key==keys.D and m1==1 and doa3.colliderect(c) and n4==0 and m1==1 and n6==0:

n3=0

n5=13#　←その場所のテキストのアドレス　 o.colliderect(c)が指定したテキストを表示 　│←テキストの当たり判定情報

n4=1#　←そのテキストの段落数設定

n6=1#　←テキスト表示する際は1にする################################################################################

if key==keys.D and haha.colliderect(c) and p6p==2 and m1==1:

t70=1

if key==keys.D and n3==5 and rr1.colliderect(c) and n4==0 and n6==0 and m1==2:

n3=0

n5=10#　←その場所のテキストのアドレス　 o.colliderect(c)が指定したテキストを表示 　│←テキストの当たり判定情報

n4=6#　←そのテキストの段落数設定

n6=1#　←テキスト表示する際は1にする

#　←その場所でアイテムが手に入る場合はこれをつけ

#m1==2↓

if key==keys.D and n3==5 and mahou.colliderect(c) and n4==0 and n6==0 and m1==2 and p7p==0 and s1==9:

n3=0

n5=15#　←その場所のテキストのアドレス　 o.colliderect(c)が指定したテキストを表示 　│←テキストの当たり判定情報

n4=1#　←そのテキストの段落数設定

n6=1#　←テキスト表示する際は1にする

p1=1#　←その場所でアイテムが手に入る場合はこれをつけ

if key==keys.D and n3==5 and v13.colliderect(c) and n4==0 and n6==0 and m1==2 and p15p==2:

n3=0

n5=25#　←その場所のテキストのアドレス　 o.colliderect(c)が指定したテキストを表示 　│←テキストの当たり判定情報

n4=1#　←そのテキストの段落数設定

n6=1#　←テキスト表示する際は1にする

p1=1#　←その場所でアイテムが手に入る場合はこれをつけ

#m1==2↑

#m1==1↓

if key==keys.D and n3==5 and gomi.colliderect(c) and n4==0 and n6==0 and m1==1 and p8p==0:#ごみ箱

n3=0

n5=16#　←その場所のテキストのアドレス　 o.colliderect(c)が指定したテキストを表示 　│←テキストの当たり判定情報

n4=1#　←そのテキストの段落数設定

n6=1#　←テキスト表示する際は1にする

p1=1#　←その場所でアイテムが手に入る場合はこれをつけ

z7z=1

if key==keys.D and n3==5 and doa.colliderect(c) and n4==0 and n6==0 and m1==1 and p16p==1:#n3=0

n3=0

n5=26#　←その場所のテキストのアドレス　 o.colliderect(c)が指定したテキストを表示 　│←テキストの当たり判定情報

n4=1#　←そのテキストの段落数設定

n6=1#　←テキスト表示する際は1にする

#m1==1↑

#m1==3↓

if key==keys.D and n3==5 and rr1.colliderect(c) and n4==0 and n6==0 and m1==3 and k==0:

n3=0

n5=35#　←その場所のテキストのアドレス　 o.colliderect(c)が指定したテキストを表示 　│←テキストの当たり判定情報

n4=7#　←そのテキストの段落数設定

n6=1#　←テキスト表示する際は1にする

if key==keys.D and n3==5 and hidari.colliderect(c) and n4==0 and n6==0 and m1==3 and k==1 and p18p==0:

n3=0

n5=27#　←その場所のテキストのアドレス　 o.colliderect(c)が指定したテキストを表示 　│←テキストの当たり判定情報

n4=1#　←そのテキストの段落数設定

n6=1#　←テキスト表示する際は1にする

p1=1#　←その場所でアイテムが手に入る場合はこれをつけ

if key==keys.D and n3==5 and migi.colliderect(c) and n4==0 and n6==0 and m1==3 and k==1 and p19p==0:#水組入りバケツ

n3=0

n5=28#　←その場所のテキストのアドレス　 o.colliderect(c)が指定したテキストを表示 　│←テキストの当たり判定情報

n4=1#　←そのテキストの段落数設定

n6=1#　←テキスト表示する際は1にする

p1=1#　←その場所でアイテムが手に入る場合はこれをつけ

if key==keys.D and n3==5 and sita.colliderect(c) and n4==0 and n6==0 and m1==3 and p20p==1 and p21p==0 and k==1:

n3=0

n5=30#　←その場所のテキストのアドレス　 o.colliderect(c)が指定したテキストを表示 　│←テキストの当たり判定情報

n4=1#　←そのテキストの段落数設定

n6=1#　←テキスト表示する際は1にする

p1=1#　←その場所でアイテムが手に入る場合はこれをつけ

if key==keys.D and n3==5 and ue.colliderect(c) and n4==0 and n6==0 and m1==3 and p21p>=1 and p22p==0 and k==1:#水組入りバケツ

n3=0

n5=31#　←その場所のテキストのアドレス　 o.colliderect(c)が指定したテキストを表示 　│←テキストの当たり判定情報

n4=1#　←そのテキストの段落数設定

n6=1#　←テキスト表示する際は1にする

p1=1#　←その場所でアイテムが手に入る場合はこれをつけ

if key==keys.D and n3==5 and man.colliderect(c) and n4==0 and n6==0 and m1==3 and p21p==1 or p21p==2 and k==1:#水組入りバケツ

#m1=5#tttttttttttttttttttttttttttttttttttttttttttttttttttttttttttttttttttttttttttttttttttttttttttttttttttttttttttttttttttｔｔｔｔｔｔｔｔｔｔｔｔｔｔｔｔｔｔｔｔｔｔｔｔｔｔｔｔｔ

if p21p==1:

n3=0

n4=1#　←そのテキストの段落数設定

n6=1#　←テキスト表示する際は1にする

n5=33#　←その場所のテキストのアドレス　 o.colliderect(c)が指定したテキストを表示 　│←テキストの当たり判定情報

if not man.colliderect(c):

n3=5

n4=0

n6=0

if p21p==2 and man.colliderect(c) and it==0 and iit==0:

m1=5

#if key==keys.D and n3==5 and bottomright.colliderect(c) and m1==3: #←番号があっていた時

#n3=0

# n5=34#　←その場所のテキストのアドレス　 o.colliderect(c)が指定したテキストを表示 　│←テキストの当たり判定情報

# n4=1#　←そのテキストの段落数設定

# n6=1#　←テキスト表示する際は1にする

if key==keys.D and n3==5 and naname.colliderect(c)and m1==3 and k==1:

#if x1!=y1 or x2!=y2 or x3!=y3 or x4!=y4 or x5!=y5 or x6!=y6 or x7!=y7 or x8!=y8:

xx2=1

s1=12

if m1==5:

global qx

if key == keys.SPACE:

if qx==0:#球を０．５秒感覚で連射制限をする

ggx.append(Actor('tama.png',(kenn.x+30,kenn.y)))

from pygame import mixer

mixer.init()

mixer.music.load("oto1.wav")##8888888888888888888888888

mixer.music.play(1)

qx=30

if key==keys.D and n3==5 and kai3.colliderect(c) and n4==0 and n6==0 and m1==3 and p24p==1 and k==1 and u6==0 and u3==0:

u3=1

u6=6

if key==keys.D and n3==5 and rr1.colliderect(c) and n4==0 and n6==0 and m1==6:

n3=0

n6=1#　←テキスト表示する際は1にする

k=2

if p23p==1:

n4=40

n5=37#

#TRUE END　さいごにｄ１＝０つける

k=6

if p23p!=1:

n4=1

n5=36#

#NORMAL END　さいごにｄ１＝０つける

k=5

#テキスト系↑

#家具

if key==keys.D and n3==5 and hh6.colliderect(c)or hhh6.colliderect(c) and n4==0 and n6==0 and m1==1 and www==0:

n3=0

n5=51#　←その場所のテキストのアドレス　 o.colliderect(c)が指定したテキストを表示 　│←テキストの当たり判定情報

n4=1#　←そのテキストの段落数設定

n6=1#　←テキスト表示する際は1にする

if key==keys.D and n3==5 and hhh8.colliderect(c) and n4==0 and n6==0 and m1==1 and www==0:

n3=0

n5=52#　←その場所のテキストのアドレス　 o.colliderect(c)が指定したテキストを表示 　│←テキストの当たり判定情報

n4=1#　←そのテキストの段落数設定

n6=1#　←テキスト表示する際は1にする

if key==keys.D and n3==5 and hhh7.colliderect(c)or hhh6.colliderect(c) and n4==0 and n6==0 and m1==1 and www==0:

n3=0

n5=53#　←その場所のテキストのアドレス　 o.colliderect(c)が指定したテキストを表示 　│←テキストの当たり判定情報

n4=1#　←そのテキストの段落数設定

n6=1#　←テキスト表示する際は1にする

if key==keys.D and n3==5 and hh5.colliderect(c)or hhh5.colliderect(c) and n4==0 and n6==0 and m1==1 and www==0:

n3=0

n5=54#　←その場所のテキストのアドレス　 o.colliderect(c)が指定したテキストを表示 　│←テキストの当たり判定情報

n4=1#　←そのテキストの段落数設定

n6=1#　←テキスト表示する際は1にする

if key==keys.D and n3==5 and hh1.colliderect(c)or hhh1.colliderect(c)and n4==0 and n6==0 and m1==1 and www==0:

n3=0

n5=55#　←その場所のテキストのアドレス　 o.colliderect(c)が指定したテキストを表示 　│←テキストの当たり判定情報

n4=1#　←そのテキストの段落数設定

n6=1#　←テキスト表示する際は1にする

if key==keys.D and n3==5 and hhhh1.colliderect(c)and n4==0 and n6==0 and m1==1 and www==0:

n3=0

n5=55#　←その場所のテキストのアドレス　 o.colliderect(c)が指定したテキストを表示 　│←テキストの当たり判定情報

n4=1#　←そのテキストの段落数設定

n6=1#　←テキスト表示する際は1にする

if key==keys.D and n3==5 and hh2.colliderect(c)or hhh2.colliderect(c) and n4==0 and n6==0 and m1==1 and www==0:

n3=0

n5=56#　←その場所のテキストのアドレス　 o.colliderect(c)が指定したテキストを表示 　│←テキストの当たり判定情報

n4=1#　←そのテキストの段落数設定

n6=1#　←テキスト表示する際は1にする

if key==keys.D and n3==5 and hhh3.colliderect(c) and n4==0 and n6==0 and m1==1 and www==0:

n3=0

n5=57#　←その場所のテキストのアドレス　 o.colliderect(c)が指定したテキストを表示 　│←テキストの当たり判定情報

n4=1#　←そのテキストの段落数設定

n6=1#　←テキスト表示する際は1にする

if key==keys.D and n3==5 and hhh4.colliderect(c) and n4==0 and n6==0 and m1==1 and www==0:

n3=0

n5=58#　←その場所のテキストのアドレス　 o.colliderect(c)が指定したテキストを表示 　│←テキストの当たり判定情報

n4=1#　←そのテキストの段落数設定

n6=1#　←テキスト表示する際は1にする

if key==keys.D and n3==5 and hhh9.colliderect(c) and n4==0 and n6==0 and m1==1 and www==0:

n3=0

n5=59#　←その場所のテキストのアドレス　 o.colliderect(c)が指定したテキストを表示 　│←テキストの当たり判定情報

n4=1#　←そのテキストの段落数設定

n6=1#　←テキスト表示する際は1にする

if key==keys.D and n3==5 and teki1.colliderect(c) and n4==0 and n6==0 and m1==3 and www==0:

n3=0

n5=777#　←その場所のテキストのアドレス　 o.colliderect(c)が指定したテキストを表示 　│←テキストの当たり判定情報

n4=1#　←そのテキストの段落数設定

n6=1#　←テキスト表示する際は1にする

if key==keys.D and n3==5 and teki2.colliderect(c) and n4==0 and n6==0 and m1==3 and www==0:

n3=0

n5=666#　←その場所のテキストのアドレス　 o.colliderect(c)が指定したテキストを表示 　│←テキストの当たり判定情報

n4=1#　←そのテキストの段落数設定

n6=1#　←テキスト表示する際は1にする

if it>0:

iit+=1

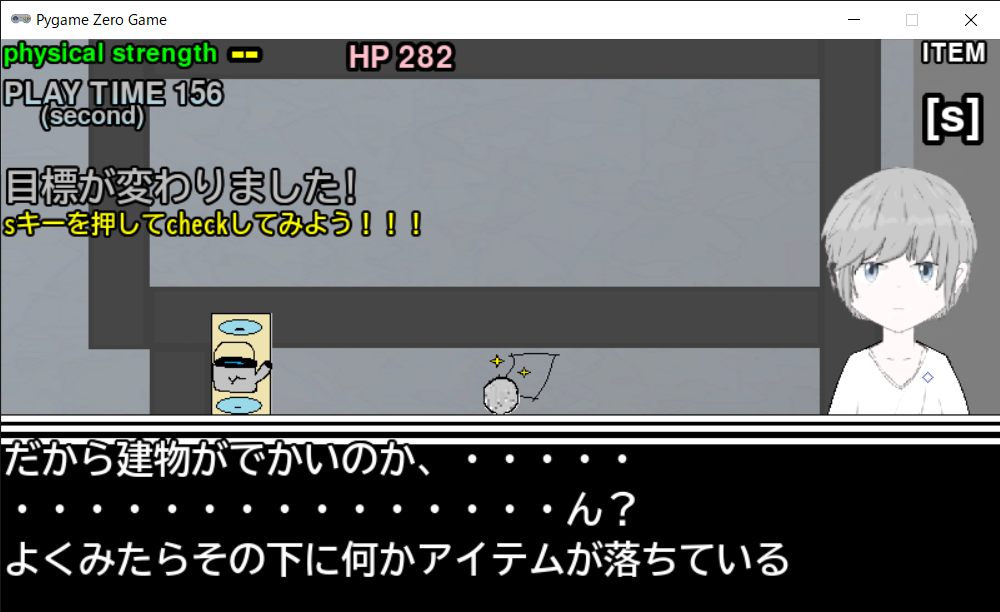
if iit>time:

it=0

iit=0

pgzrun.go()

【実行結果】



【感想】

今回はおそらく今までで一番頑張ってプログラムを作ったと思います、ちゃんと作れるか少し最初不安ではありましたが、自分の思った形にとても近い完成度でゲームを作ることができたと思います。キャラクターのセリフの文章などは黒い画像を組み合わせて最初は文章を隠した状態にして置き、黒い画像をずらしていく形がだんだんキャラクターのセリフの文章が表れて見えるようにすることができました。自分は作曲をよくするので。そのじぶんの作った曲をBGMなどとして流れるようにしたので、この製作で自分の作曲した曲をたくさん活かすことができました。前回よりもプログラムを集中かつ冷静に作れるようになれたので、これからもどんどんプログラミングに慣れるように頑張っていきたいです。