

ドラクエ風 RPG 操作説明

中野 雄斗

Game State

- **Start** : ゲームスタート画面
- **Field** : フィールド画面
- **Battle** : 戦闘画面
- **Result** : 勝利画面
- **LevelUp** : レベルアップ画面
- **GameOver** : ゲームオーバー画面
- **End** : ゲーム終了画面

Start -> Field

スタート画面

なまえ を にゅうりょく してください
エンター で けってい します
■

名前入力



スタート画面

なまえ を にゅうりょく してください
エンター で けってい します
ゆうとん■

フィールド画面

フィールド操作

WASD: 上下左右, Q: ゲームをやめる



エンターキーでフィールド画面へ

名前: ゆうとん, HP: 10/10, MP: 10/10, 攻撃力: 1, 防御力: 0, X: 3, Y: 9, EXP: 0

@ ゆうしゃ

敵

Field -> Battle

フィールド画面

WASD: 上下左右, Q: ゲームをやめる

名前: ゆうとん, HP: 10/10, MP: 10/10, 攻撃力: 1, 防御力: 0, X: 3, Y: 9, EXP: 0



敵とエンカウトしたら戦闘画面へ



current_state: 2

戦闘画面

1: たたかう, 2: かいふく, 3: アイテム, 4: にげる, Q: ゲームをやめる

名前: ゆうとん, HP: 10/10, MP: 10/10, 攻撃力: 1, 防御力: 0, X: 15, Y: 10, EXP: 0

名前: スライムA, HP: 5/5, MP: 0/0, 攻撃力: 1, 防御力: 0, X: 15, Y: 10, EXP: 1

スライムA が あらわれた!

コマンド を せんたく してください:

Battle

current_state: 2

戦闘画面

戦闘コマンド

1: たたかう, 2: かいふく, 3: アイテム, 4: にげる, Q: ゲームをやめる

名前: ゆうとん, HP: 10/10, MP: 10/10, 攻撃力: 1, 防御力: 0, X: 15, Y: 10, EXP: 0

名前: スライムA, HP: 5/5, MP: 0/0, 攻撃力: 1, 防御力: 0, X: 15, Y: 10, EXP: 1

スライムA が あらわれた！
コマンド を せんたく してください：

ゆうとん の こうげき！
スライムA に 1 の ダメージ！
スライムA の のこりHP は 4
なにか キー を おしてください

スライムA の こうげき！
ゆうとん に 1 の ダメージ！
ゆうとん の のこりHP は 9
コマンド を せんたく してください

ゆうとん は かいふくまほう を となえた！
ゆうとん は 4 かいふく した！
ゆうとん の のこりHP は 10
なにか キー を おしてください

Battle -> Result

```
current_state: 2
```

戦闘画面

1: たたかう, 2: かいふく, 3: アイテム, 4: にげる, Q: ゲームをやめる

名前: ゆうとん, HP: 10/10, MP: 10/10, 攻撃力: 1, 防御力: 0, X: 15, Y: 10, EXP: 0

名前: スライムA, HP: 5/5, MP: 0/0, 攻撃力: 1, 防御力: 0, X: 15, Y: 10, EXP: 1

スライムA が あらわれた！

コマンド を せんたく してください :

```
current_state: 3
```

結果画面



敵を倒したら結果画面へ

1: たたかう, 2: かいふく, 3: アイテム, 4: にげる, Q: ゲームをやめる

名前: ゆうとん, HP: 6/10, MP: 7/10, 攻撃力: 1, 防御力: 0, X: 15, Y: 10, EXP: 1

名前: スライムA, HP: 0/5, MP: 0/0, 攻撃力: 1, 防御力: 0, X: 15, Y: 10, EXP: 1

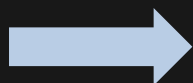
スライムAをたおした！

ゆうとん は EXP を 1 かくとく した

なにか キー を おしてください

Result -> LevelUp

経験値がたまったら
レベルアップ画面へ



current_state: 3
結果画面

1: たたかう, 2: かいふく, 3: アイテム, 4: にげる, Q: ゲームをやめる

名前: ゆうとん, HP: 6/10, MP: 7/10, 攻撃力: 1, 防御力: 0, X: 15, Y: 10, EXP: 1
名前: スライムA, HP: 0/5, MP: 0/0, 攻撃力: 1, 防御力: 0, X: 15, Y: 10, EXP: 1

```
| スライムA を たおした !  
| ゆうとん は EXP を 1 かくとく した  
|  
| なにか キー を おしてください  
|
```

current_state: 4
レベルアップ画面

1: HP, 2: MP, 3: 攻撃力, 4: 防御力 ム, 4: にげる, Q: ゲームをやめる

名前: ゆうとん, HP: 2/10, MP: 10/10, 攻撃力: 1, 防御力: 0, X: 20, Y: 13, EXP: 2
名前: スライムB, HP: 0/5, MP: 0/0, 攻撃力: 1, 防御力: 0, X: 20, Y: 13, EXP: 1

```
| ゆうとん は レベル が あがった !  
| あげたい ステータス を 3 つ えらんで ください !  
|  
| 1: HP, 2: MP, 3: 攻撃力, 4: 防御力  
|
```

current_state: 4
レベルアップ画面

1: HP, 2: MP, 3: 攻撃力, 4: 防御力 ム, 4: にげる, Q: ゲームをやめる

名前: ゆうとん, HP: 20/20, MP: 10/10, 攻撃力: 3, 防御力: 0, X: 20, Y: 13, EXP: 2
名前: スライムB, HP: 0/5, MP: 0/0, 攻撃力: 1, 防御力: 0, X: 20, Y: 13, EXP: 1

```
| ゆうとん は レベル が あがった !  
|  
| ゆうとん の 攻撃力が 2 あがった !  
| なにか キー を おしてください  
|
```

Battle -> GameOver -> Start

current_state: 2

戦闘画面

1: たたかう, 2: かいふく, 3: アイテム, 4: にげる, Q: ゲームをやめる

名前: ゆうとん, HP: 10/10, MP: 10/10, 攻撃力: 1, 防御力: 0, X: 15, Y: 10, EXP: 0

名前: スライムA, HP: 5/5, MP: 0/0, 攻撃力: 1, 防御力: 0, X: 15, Y: 10, EXP: 1

```
| スライムA が あらわれた! |  
| コマンド を せんたく してください: |  
|                                     |
```

自分のHPが0になったらゲームオーバー画面へ



current_state: 5

ゲームオーバー画面

R: リトライ, 他: ゲームを終了

名前: ゆうとん, HP: 0/10, MP: 10/10, 攻撃力: 1, 防御力: 0, X: 15, Y: 10, EXP: 0

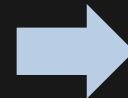
名前: スライムA, HP: 5/5, MP: 0/0, 攻撃力: 1, 防御力: 0, X: 15, Y: 10, EXP: 1

```
| ゆうとんは しんでしまった... |  
|                                 |
```

```
| リトライ: R |  
| ゲームをやめる: 他のキー |
```

スタート画面

```
| なまえ を にゅうりょく してください |  
| エンター で けってい します |  
| ■ |
```



リトライを選択したら
スタート画面へ

Result / LevelUp -> Field

current_state: 3
結果画面

1: たたかう, 2: かいふく, 3: アイテム, 4: にげる, Q: ゲームをやめる

名前: ゆうとん, HP: 6/10, MP: 7/10, 攻撃力: 1, 防御力: 0, X: 15, Y: 10, EXP: 1
名前: スライムA, HP: 0/5, MP: 0/0, 攻撃力: 1, 防御力: 0, X: 15, Y: 10, EXP: 1

スライムA を たおした!
ゆうとん は EXP を 1 かくとく した
なにか キー を おしてください



フィールド画面

戦闘後のフィールド画面

WASD: 上下左右, Q: ゲームをやめる

名前: ゆうとん, HP: 6/10, MP: 10/10, 攻撃力: 1, 防御力: 0, X: 15, Y: 10, EXP: 1



倒したらいなくなる

@ .

戦闘前のフィールド画面

@



敵がいたところ

.