

DungeonControl v1.21 変更点

■モンスターの出現状況を修正

DungeonControl v1.2 変更点

■Player ステータスが戦闘時の計算式に反映される様に修正
戦闘時に Player の攻撃が反映されていない箇所を修正しました

DungeonControl v1.1 変更点

■戦闘時の計算を変更しました。

■戦闘時のバグ(EnemyHP)を修正
ある条件下で $\text{EnemyHP} = 0$ になるのを修正しました

■戦闘時のデザインを修正

readme 補足

HP: Player のライフまたは Enemy のライフを示します。

AP: Player の攻撃力または Enemy の攻撃力を示します。

DP: Player の防御力または Enemy の防御力を示します。

SP : Player の素早さまたは Enemy の素早さを示します。

以上、ご不便をお掛けしますがよろしくお願い致します。