

<http://racanhack.sourceforge.jp/rhdoc/index.html>

この文書では、ローグライクゲームの Racanhack のコードを解説します。

- ・ 迷路の自動生成アルゴリズム。乱数で作られるので遊ぶたびに違う迷路になります。
- ・ タスクシステム。タスクシステムを使うことで開発しやすいコードを書けます。
- ・ マップの描きかた。
- ・ モンスターの歩かせかたについて。

ローグライクゲームを書く人の助けになるといいなと思って書きました。もし提案があったり、バグを見つけたら、ぜひ連絡してください。<teruakigemma@yahoo.co.jp>