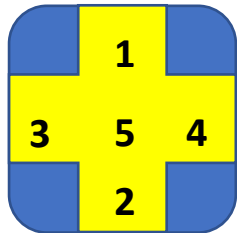
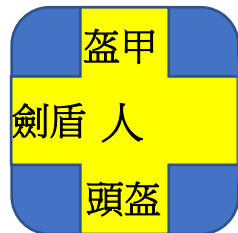


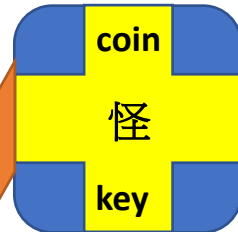
zone



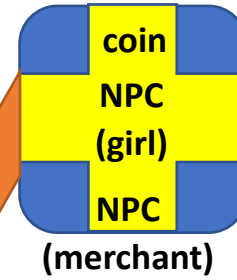
ROOM 0



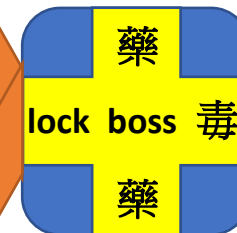
ROOM 1



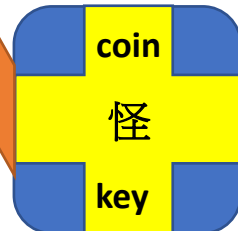
ROOM 3



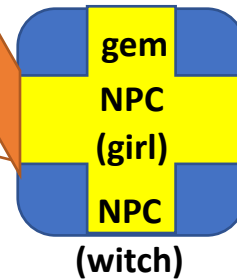
ROOM 5



ROOM 2



ROOM 4



I. Movement

- A. 角色可以根據所在位置移動到隔壁區域或房間，可參考第一頁的圖。
- B. 當前方有特定事件時會被阻擋(怪獸或 NPC 女孩，不包含 boss)，只能選擇返回或觸發特定事件。
 - 1. Room 1 跟 Room 2 怪獸共用血量跟生命，Room 3 跟 Room 4 的 NPC 女孩亦同。

II. Showing Status

- A. 顯示玩家的名字、生命值、攻擊力、防禦力、coin 數量、屬性、目前穿戴的裝備。

III. Pick up Items

- A. 可撿起初始裝備。
- B. 可開啟不同寶箱。
 - 1. coin 寶箱，可使用 coin 與 NPC 進行交易。
 - 2. key 寶箱，要有 key 才能打開 boss 的房間 Room 5，key 是永久品，使用後不會消失。
 - a. 得到 key 之後另一邊的 key 寶箱會消失，不會同時得到 2 隻鑰匙。
 - 3. gem 寶箱，得到 gem 之後，可藉由女巫的幫助，無數次變換屬性，gem 是永久品，使用後不會消失。
- C. 可撿起藥水跟毒藥。

IV. Fighting System

- A. 可攻擊。
 - 1. 手持劍或毒劍時為物理傷害，計算怪物防禦；手持魔杖時為魔法傷害，無視怪物防禦。
 - 2. 若是沒打死怪物會被反擊，反擊為物理傷害，計算玩家防禦。
- B. 可使用毒藥，可使怪物中毒，每次攻擊後，除了玩家的攻擊傷害，還會有 10 點中毒傷害。
- C. 可使用藥水，可立刻恢復 20 點生命、不會超出生命值上限、若是在滿生命的情況使用會直接被浪費掉。
- D. 可撤退，回到 menu。

V. NPC

A. 女孩

1. 忽視她，她會變回身為怪獸的真面目。
2. 給她 50 coins，會直接損失，不會有回報。
3. 殺死她，她一樣會變回身為怪獸的真面目。

B. 商人

1. 可以給他 100 coins 購買毒劍，存貨只有一個，不能重複購買，毒劍無法使怪物中毒，只是攻擊力較高。
2. 可以給他 100 coins 購買防彈盾，存貨只有一個，不能重複購買。
3. 把初始的盾賣給他能得到 50 coins。

C. 女巫

1. 把初始的劍跟盾交給她，她就會教你魔法，並給你長袍及魔杖。
 - a. 手持魔杖時為魔法傷害，無視怪物防禦。
 - b. 穿上長袍時，防禦+10，生命跟生命上限+10，所以當你在生命值 ≤ 10 時，脫下長袍，會生命值歸零，遊戲失敗。
2. 在女巫的幫助下，藉由 gem 的魔力，可無數次變換屬性。
3. 學會魔法後，可以給女巫 100 coins 購買咒語書，咒語書除了使魔法傷害提升，玩家也可藉由咒語提升劍的攻擊力。

VI. Game Logic

- A. 玩家生命值歸零，遊戲失敗。
- B. boss 生命值歸零，遊戲成功。

VII. Backpack System

- A. 可穿上裝備，同部位的裝備只能使用一個。
 - 1. 頭部：頭盔、長袍(同時是兩個部位)
 - 2. 身體：盔甲、長袍(同時是兩個部位)
 - 3. 左手：盾、防彈盾、咒語書
 - 4. 右手：劍、毒劍、魔杖
- B. 可檢查 key, gem 跟藥水毒藥的數量

VIII. Optional Enhancement

- A. 屬性：水克火，火克草，草克水，被克制的屬性受到傷害+5，克制的屬性受到傷害-5，同屬性受到傷害不變。
 - 1. 得到 gem 之後，可藉由女巫的幫助，無數次變換屬性。
- B. 魔法傷害：從女巫那裡，得到魔杖後，手持魔杖時為魔法傷害，無視怪物防禦
- C. 存檔：在 menu 時，可選擇離開遊戲並存檔，之前的存檔會被覆蓋，開啟遊戲、遊戲成功、遊戲失敗時，可選擇開始新遊戲或遊玩存檔 S。
- D. coin：在寶箱發現 coin 之後，可使用 coin 與 NPC 進行交易，也可以對商人售出你的初始盾得到 coin。

IX. Inheritance : class 子: public 父

- A. class GameCharacter: public Object
- B. class Player: public GameCharacter
- C. class Monster: public GameCharacter
- D. class Boss: public GameCharacter
- E. class Coin: public Object
- F. class Gem: public Object
- G. class Key: public Object
- H. class Lock: public Object
- I. class Poison: public Object
- J. class Potion: public Object
- K. class Item: public Object
- L. class Girl: public Object
- M. class Witch: public Object
- N. class Merchant: public Object

X. Virtual function

- A. 每個 Object 都有字串 script 跟 virtual function triggerEvent()，當房間存在 Object 時，會在 menu 出現觸發 Object 的選項，選項的名字(例如：open the chest)就是 script，當選項被選中時，就會觸發 triggerEvent()，每個 Object 的 triggerEvent()都有不一樣的反應。