**IC2 Final Project – RPG Game Program Report**電機系112級甲班 E24084208 張仁謙

1. 操作方式
   1. 遊戲主選單∕建立Player介面：↑↓鍵移動、Enter鍵選擇。
   2. 地圖：以w,a,s,d鍵移動位置，另設有數個快速鍵：

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 快速鍵 | 功能 | 快速鍵 | 功能 |
| p | 查看Player | **m** | 進度存檔 |
| b | 查看背包 | **Esc** | 返回主選單 |
| v | 查看圖例 |  |  |

為方便玩家直覺操作，亦實作以←↑→↓方向鍵移動之功能。且程式亦設計以大寫W,A,S,D也可以進行同樣的操作，給玩家更友善的操作環境。

* 1. Player檢視∕選取介面：↑↓鍵移動查看、Enter鍵選擇、Esc鍵返回。
  2. 背包：↑↓鍵移動查看，Enter鍵選擇物品並進入欲裝備之Player對象選擇畫面，或按Esc返回。遊戲中背包採共用制，所有player隨時都可從背包內裝備或使用物品。相同物品可重複裝入，且任一位player等級提升時都會同時增加背包容量。
  3. 戰鬥：進入Player清單選擇參戰者後，在每一回合中按s使用特技再對打、按Enter直接開始對打、或按Esc立即退出戰鬥。
  4. 邏輯遊戲：每次問題皆須在畫面顯示之時限內按下符合題意的←↑→↓鍵。每次進入這項小遊戲均有一次容錯機會，第二次錯誤則需重新再來。某個進入點的遊戲挑戰通過後，下次行經該處即無須再次挑戰；若未通過挑戰則將強制返回先前的位置，直至挑戰成功後方可通行。
  5. 商店街：以↑↓鍵移動查看、按下Enter鍵購買品項、或按Esc鍵返回上一畫面。可購買之品項並不受任一player的等級限制，惟某位player若等級不足將無法裝備該物品。
  6. 若在遊戲進行過程中按下Esc返回主選單，再次選取【進入遊戲】即可繼續遊玩；遊戲結束返回主選單後再次選取【進入遊戲】則會開啟全新的一場。

1. 遊戲畫面截圖
   1. 主選單

一張含有 螢幕擷取畫面 的圖片

自動產生的描述

* 1. 地圖：1F GP教室

一張含有 監視器, 時鐘 的圖片

自動產生的描述

* 1. 地圖：2F LSD廣場

一張含有 時鐘 的圖片

自動產生的描述

* 1. 地圖：3F

一張含有 螢幕擷取畫面, 時鐘 的圖片

自動產生的描述

* 1. 背包

一張含有 螢幕擷取畫面 的圖片

自動產生的描述

* 1. Player清單

一張含有 螢幕擷取畫面 的圖片

自動產生的描述

* 1. 商店街

一張含有 螢幕擷取畫面, 電腦 的圖片

自動產生的描述

* 1. 邏輯遊戲

一張含有 螢幕擷取畫面 的圖片

自動產生的描述

* 1. 戰鬥
     1. Player → Monster

一張含有 螢幕擷取畫面 的圖片

自動產生的描述

* + 1. Monster → Player

一張含有 螢幕擷取畫面 的圖片

自動產生的描述

* 1. 撿到隨機寶物

一張含有 時鐘 的圖片

自動產生的描述

* 1. 找到隱藏寶物

一張含有 時鐘 的圖片

自動產生的描述

1. 程式實作方式
2. 額外功能
   1. 商店
   2. 邏輯遊戲
   3. 蟲洞
   4. 隨機寶藏
   5. 尋找隱藏寶物