

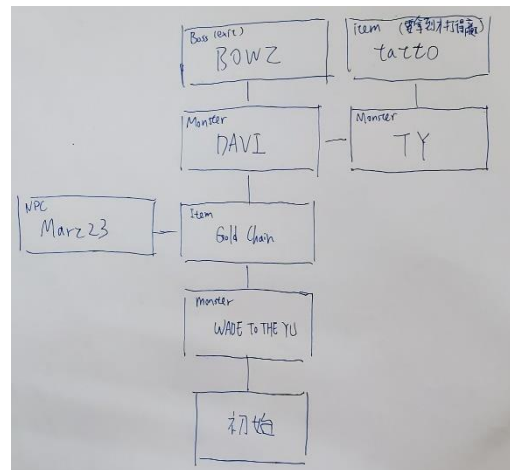
主題: Freestyle Battle Dungeon

內容: Diss RBL 是一個饒舌比賽，freestyle battle 的節目。在本地城中，玩家會化身為一名 rapper，並在遇到其他 rapper 時進行一場 Diss RBL 的比賽。在創建角色時可以選擇你是哪種類型的 Rapper，數值會根據選擇的類型有所不同。遊戲開始後，你可能在房間中遇到

1. **Rapper(Monster):** 與他進行 freestyle battle，你可以輸入你的歌詞攻擊他，他也會用歌詞攻擊你。每個角色都有自己獨特的一段 rap 歌詞。
2. **寶物(Item):** 用以提升 Swag(用處=health)以及 Flow(用處=attack)。
3. **NPC:** 他會問你要拿哪個道具，若是你回答她有的道具，他就會拿給你後離開，若回答到他沒有的道具，他會唱歌給你提示，下次在進來後可以再次回答。

實作方法:

1. Movement: 用 linked list 建立好房間之後，只要玩家選擇 move，進入 handle movement，便會根據玩家所在的房間顯示出可選擇的路徑，並利用 change room 改變所在房間。右圖為地城地圖→



2. Showing status: 玩家選擇 show status 時會進入 handle event 並進入 player 的 trigger event，顯示出名字跟體質。

3. Pick up item: 若進入有 item 的房間並選擇 wear，會進入 handle event 並進入 item 的 trigger event，將取得的 item 數值 buff 給玩家。拿過之後再進來便不會出現 item，也不會有 wear 的選項。

4. Fight: 若進入有 monster 的房間，會進入 handle event 並進入 monster 的 trigger event，若選擇 battle，則會要玩家輸入你的 freestyle rap 歌詞，輸入完成後進入傷害計算，雙方 swag 同時扣除對方的 flow 的數值，若敵人未死亡會再讓玩家選擇要做甚麼動作。若選擇 retreat 則利用 change room 回到 previous room。

5. NPC: 若進入 npc 的房間，會進入 handle event 並進入 npc 的 trigger event。npc 會問你要拿甚麼，如果沒有拿道具，下次近來他會再問一次；如果拿走他便會消失。

6. Game logic: 若玩家死亡則判輸，進入 boss 房且 boss 死亡則判勝利。

7. Record system: 存出 player 的名字，swag，flow 的數值，以及 current room 還有 previous room 的 roomnumber，並存取各房間 object 是否存在，以及 monster 剩餘的血量。Load game 時便先 create room，再將各數據設定回去。

8. Inheritance / Virtual: 都有用到，詳見 code。

Optional Enhancement:

(1) create player 時可以選擇自己角色的類型(battle mc , melody rapper , trap

rapper)，不同類型的角色初始的數值會有所不同。

(2)為了讓玩家有真的在 **freestyle battle** 的感覺，攻擊前可以先輸入自己的歌詞，雙方的歌詞會顯示在戰鬥畫面上。

(3)每個 **rapper** 有具自己特色的歌詞，都是現實中他們真的唱過的歌詞(中翻英)

(4)NPC 有彩蛋，MARZ23 有一首歌叫“我不是饒舌歌手”，歌詞有一句“抱歉我部是個饒舌歌手，不能給你愛的蛋堡還有熱狗”，因此在 NPC 問你要甚麼的時候，選擇蛋堡或熱狗時他會唱這首歌(顯示歌詞)，要選擇菜頭粿才能拿到道具。

遇到的問題與解決方式:

問題 1:一開始不知道設定 **Monster** 等 **Object** 時要用 **pointer**，所以只要進入 **choose action** 就會無法繼續輸入東西。

解決方法 1:當時直接重打了一個地城，並一步一步 **compile** 直到出現錯誤訊息，根據錯誤訊息查詢得知是未用 **pointer**，再回去原本的改用 **pointer** 以解決問題。

問題 2:在完成所有 **trigger event** 後，常常出現房間亂跑或物件顯示錯誤等問題，有時甚至會直接卡死。

解決方法 2:經查詢可能是記憶體不足，但詢問助教後表示應該不會出現這種狀況，因此我懷疑在設定房間時就出了問題，因此我先將房間縮減至五間，重新連接並確認沒問題後再慢慢增加房間數以及 **object** 數量。