

資料結構與物件導向程式設計

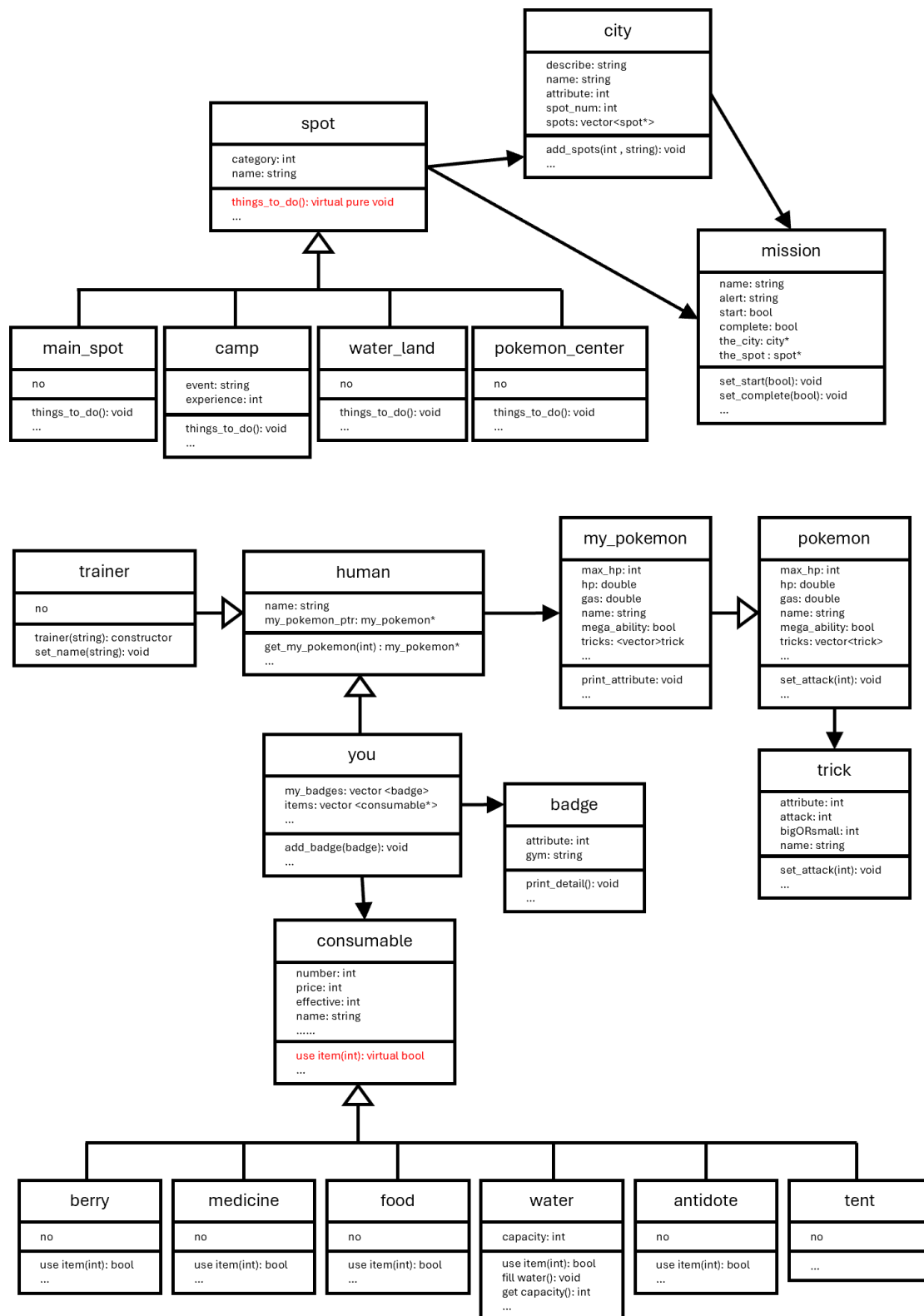
# 期中作業報告

姓名：曾歆喬

學號：112550045

## 一、程式結構

1. UML：因為變數跟函式太多，所以有省略。詳請見 code 或以下說明



## 2. File list:

- ◆ `header.h` : 因為開始寫的時候還沒有 template , 所以就沒有分檔案寫
- ◆ `consumable.cpp` : 消耗品的定義、全域的消耗品
- ◆ `pokemon_func.cpp` : trick、pokemon、my\_pokemon 的定義
- ◆ `human_func.cpp` : human、you、trainer 的定義
- ◆ `organism_set.cpp` : 全域的 pokemon、human 及其變數設定
- ◆ `cities.cpp` : city、spot 的定義、全域的 city 及其變數設定
- ◆ `mission.cpp` : mission 的定義、全域的 mission 及其變數設定
- ◆ `battle.cpp` : battle system、evolution condition
- ◆ `main_menu.cpp` : 遊戲中的主選單
- ◆ `lines.cpp` : 主線劇情台詞
- ◆ `main.cpp` : `main()`

## 二、遊戲進行

### 1. Movement: 主頁選單>>地圖

(1) 在主頁選單選擇 地圖，就可以選擇想去的地區（Room）及景點。

會有主線劇情提示，要進行劇情需要到特定的景點才能進行。但妹有限制只能到即將發生主線的地方，玩家依然可以自由選擇。

```
主頁選單：
主線劇情：1-2 對戰 希特隆與掘掘兔
提示：選擇地圖，前往密阿雷市>>後鏡塔

0.進入主線
1.地圖
2.查看玩家檔案
請輸入你的選擇：1

你現在的位置：密阿雷市 後鏡塔
城市列表：
1.密阿雷市 毒系城市
2.白檀市 毒系城市
3.搖音市 岩石系城市
4.麥爾市 格鬥系城市
5.比美市 草系城市
6.香葉市 妖精系城市
7.百刻市 超能力系城市
8.映雪市 冰系城市
請輸入你的選擇：3

景點列表：
1.迷香迴廊
2.十一號迴廊森林
3.高岩山 (此處可以野營)
4.岩石瀑布 (此處可以補水)
5.寶可夢中心
請輸入你的選擇：3

你現在的位置：搖音市 高岩山
```

```
void print_map() {
    int mapchoose_1, mapchoose_2;
    cout << "\n你現在的位置：" << current_city->get_name() << endl;
    cout << "城市列表：\n";
    for (int i = 0; i < 8; i++) {
        cout << i + 1 << " " << setw(8) << right << cities[i].get_name() << " " << cities[i].get_describe() << endl;
    }
    cout << "請輸入你的選擇：";
    cin >> mapchoose_1;
    while (mapchoose_1 > 8) {
        cout << "輸入錯誤，請重新輸入你的選擇：";
        cin >> mapchoose_1;
    }
    while (&cities[mapchoose_1 - 1] != current_city && player.get_tiredness() == 0) {
        cout << "體力值太低，你無法前往其他城市，請重新輸入你的選擇：";
        cin >> mapchoose_1;
    }
    if (&cities[mapchoose_1 - 1] != current_city) {
        current_city = &cities[mapchoose_1 - 1];
        confirm_land_conflict();
        player.mimas_tiredness(3);
    }
    cout << "\n景點列表：\n";
    for (int i = 0; i < cities[mapchoose_1 - 1].get_spot_num(); i++) {
        cout << i + 1 << " " << cities[mapchoose_1 - 1].get_spot(i)->get_name();
        if (cities[mapchoose_1 - 1].get_spot(i)->get_category() == 2) {
            cout << " (此處可以野營) ";
        }
        else if (cities[mapchoose_1 - 1].get_spot(i)->get_category() == 3) {
            cout << " (此處可以補水) ";
        }
        cout << endl;
    }
    cout << "請輸入你的選擇：";
    cin >> mapchoose_2;
    while (mapchoose_2 > cities[mapchoose_1 - 1].get_spot_num()) {
        cout << "輸入錯誤，請重新輸入你的選擇：";
        cin >> mapchoose_2;
    }
    current_spot = cities[mapchoose_1 - 1].get_spot(mapchoose_2 - 1);
    cout << "\n你現在的位置：" << current_city->get_name() << " " << current_spot->get_name() << endl;
    current_spot->things_to_do();
}
```

main\_menu.cpp >> void print\_map()

(2) 痊癒有兩個變數：current\_city 及 current\_spot，計錄玩家所在位置

(3) 玩家可自行選擇想去的城市（Room），但更換所在城市會扣玩家 3 點體力。若體力值不夠，則無法更換城市。（code 同右上）

(4) 共有 8 個城市，每個城市有 5~6 個景點，用 class 寫

```
class city {
public:
    void set_city(string t_name, string t_describe, int num, int attribute_);
    void add_spots(int category, string name_);
    void add_spots(int category, string name_, string event_, int my_pokemon_experience_);
    string get_describe();
    string get_name();
    spot* get_spot(int index);
    int get_spot_num();
    int get_attribute();
private:
    string describe;
    string name;
    int attribute;
    int spot_num;
    vector<spot*>spots;
};
```

header.h >> class city

(5) 景點用 class 寫，分為四類：有用到 derivative 及 virtual finction

```
class spot {
public:
    string get_name();
    int get_catogory();
    virtual void things_to_do() = 0;
    void set_name(string name_);
    void set_catogory(int catogory_);
private:
    string name;
    int catogory; //0=main_spot,1=camp,2=water_land,3=pokemon_center
};
class main_spot :public spot {
public:
    main_spot(string name, int catogory_);
    void things_to_do();
};
class camp :public spot {
public:
    camp(string name, string event_, int my_pokemon_experience_, int catogory_);
    camp(string name, int catogory_);
    void things_to_do();
    string event; int my_pokemon_experience;
};
class water_land :public spot {
public:
    water_land(string name, int catogory_);
    void things_to_do();
};
class pokemon_center :public spot {
public:
    pokemon_center(string name, int catogory_);
    void things_to_do();
};
```

header.h >> class spot

①主線景點：main\_spot

沒有做什麼特定的事，但進行主線時要到對應的點才能進行

②野營點：camp，並非每個城市都有

要有帳棚才能使用。可補充玩家體力、獲得寶可夢經驗值。

```
void camp::things_to_do() {
    int choose_to_camp;
    cout << "[這是一個適合野營的地方。]\n";
    if (my_tent.get_numbers() == 0) {
        cout << "[你目前無法野營。請購買帳篷]\n";
    }
    else {
        cout << "是否要在此處野營？\n請輸入你的選擇：(1：是，2：否)";
        cin >> choose_to_camp;
        if (choose_to_camp == 1) {
            cout << "請在此處休息20秒";
            this_thread::sleep_for(chrono::seconds(20));
            player.fill_tiredness();
            player.set_hungry(-3);
            int i = 0;
            cout << endl;
            if (my_pokemon_experience != 0) {
                cout << "[" << event << "，寶可夢經驗值上升" << my_pokemon_experience << "]\n";
                cin.ignore();
            }
            while (player.get_my_pokemon(i) != NULL) {
                if (player.get_my_pokemon(i)->get_catch() == true) {
                    player.get_my_pokemon(i)->set_hungry(-3);
                    player.get_my_pokemon(i)->add_experience(my_pokemon_experience);
                    i++;
                }
                else{
                    break;
                }
            }
            my_cout("你與你的寶可夢現在都精神滿滿！請繼續旅程");
        }
    }
    main_menu();
}
```

你現在的位置：密阿雷市 稜鏡塔  
城市列表：  
1.密阿雷市 電系城市  
2. 白檀市 蟲系城市  
3. 遙香市 岩石系城市  
4. 婆羅市 格鬥系城市  
5. 比翼市 草系城市  
6. 香薰市 妖精系城市  
7. 百刻市 超能力系城市  
8. 映雪市 冰系城市  
請輸入你的選擇：3  
  
景點列表：  
1.遙香道館  
2.十一號道路森林  
3.高岩山（此處可以野營）  
4.岩石瀑布（此處可以補水）  
5.寶可夢中心  
請輸入你的選擇：3  
  
你現在的位置：遙香市 高岩山  
[這是一個適合野營的地方。]  
[你目前無法野營。請購買帳篷]

cities.cpp >> void camp::things\_to\_do()

### ③給水點：water\_land，並非每個城市都有

可免費補滿水（玩家持有最大水量為 75）

```
你現在的位置：遙香市 岩石瀑布
[這裡有好多泉水。你可以把背包裡的水補滿]
是否要在此處補水？
請輸入你的選擇(1：是，2：否)：1
水已經補滿了
```

```
void water_land::things_to_do() {
    int choose_to_fillwater;
    cout << "[這裡有好多泉水。你可以把背包裡的水補滿]\n是否要在此處補水？\n請輸入你的選擇(1：是，2：否)：";
    cin >> choose_to_fillwater;
    if (choose_to_fillwater == 1) {
        bottle.fill_water();
        my_cout("水已經補滿了");
    }
    cout << endl;
    main_menu();
}
```

cities.cpp >> void water\_land::things\_to\_do()

### ④寶可夢中心：pokemon\_center，每個城市都有

提供三項服務：補充體力、回復寶可夢體力、商店

```
你現在的位置：遙香市 寶可夢中心

[喬伊小姐]：歡迎來到 遙香市 的寶可夢中心。請問需要什麼協助呢？
1.住宿一晚（皮幣150元）
2.恢復寶可夢HP（皮幣200元）
3.購買物品
4.回到主選單
請輸入你的選擇：1

[喬伊小姐]：請在此處休息20秒
[喬伊小姐]：你與你的寶可夢現在都精神滿滿！請繼續旅程
```

```
[喬伊小姐]：歡迎來到 遙香市 的寶可夢中心。請問需要什麼協助呢？
1.住宿一晚（皮幣150元）
2.恢復寶可夢HP（皮幣200元）
3.購買物品
4.回到主選單
請輸入你的選擇：2

[喬伊小姐]：你的寶可夢都恢復健康了！請繼續旅程
```

```
if (pokemon_center::things_to_do() == 1) {
    cout << "[喬伊小姐]：歡迎來到 遙香市 的寶可夢中心。請問需要什麼協助呢？";
    if (pokemon_center::things_to_do() == 1) {
        cout << "[喬伊小姐]：請在此處休息20秒";
        my_cout("你與你的寶可夢現在都精神滿滿！請繼續旅程");
    }
    if (pokemon_center::things_to_do() == 2) {
        cout << "[喬伊小姐]：你的寶可夢都恢復健康了！請繼續旅程";
    }
    if (pokemon_center::things_to_do() == 3) {
        cout << "[喬伊小姐]：歡迎來到 遙香市 的寶可夢中心。請問需要什麼協助呢？";
    }
    if (pokemon_center::things_to_do() == 4) {
        cout << "[喬伊小姐]：歡迎來到 遙香市 的寶可夢中心。請問需要什麼協助呢？";
    }
}

if (pokemon_center::things_to_do() == 1) {
    cout << "[喬伊小姐]：歡迎來到 遙香市 的寶可夢中心。請問需要什麼協助呢？";
    if (pokemon_center::things_to_do() == 1) {
        cout << "[喬伊小姐]：請在此處休息20秒";
        my_cout("你與你的寶可夢現在都精神滿滿！請繼續旅程");
    }
    if (pokemon_center::things_to_do() == 2) {
        cout << "[喬伊小姐]：你的寶可夢都恢復健康了！請繼續旅程";
    }
    if (pokemon_center::things_to_do() == 3) {
        cout << "[喬伊小姐]：歡迎來到 遙香市 的寶可夢中心。請問需要什麼協助呢？";
    }
    if (pokemon_center::things_to_do() == 4) {
        cout << "[喬伊小姐]：歡迎來到 遙香市 的寶可夢中心。請問需要什麼協助呢？";
    }
}

if (pokemon_center::things_to_do() == 2) {
    cout << "[喬伊小姐]：你的寶可夢都恢復健康了！請繼續旅程";
    if (pokemon_center::things_to_do() == 1) {
        cout << "[喬伊小姐]：歡迎來到 遙香市 的寶可夢中心。請問需要什麼協助呢？";
    }
    if (pokemon_center::things_to_do() == 3) {
        cout << "[喬伊小姐]：歡迎來到 遙香市 的寶可夢中心。請問需要什麼協助呢？";
    }
    if (pokemon_center::things_to_do() == 4) {
        cout << "[喬伊小姐]：歡迎來到 遙香市 的寶可夢中心。請問需要什麼協助呢？";
    }
}

if (pokemon_center::things_to_do() == 3) {
    cout << "[喬伊小姐]：歡迎來到 遙香市 的寶可夢中心。請問需要什麼協助呢？";
    if (pokemon_center::things_to_do() == 1) {
        cout << "[喬伊小姐]：請在此處休息20秒";
        my_cout("你與你的寶可夢現在都精神滿滿！請繼續旅程");
    }
    if (pokemon_center::things_to_do() == 2) {
        cout << "[喬伊小姐]：你的寶可夢都恢復健康了！請繼續旅程";
    }
    if (pokemon_center::things_to_do() == 4) {
        cout << "[喬伊小姐]：歡迎來到 遙香市 的寶可夢中心。請問需要什麼協助呢？";
    }
}

if (pokemon_center::things_to_do() == 4) {
    cout << "[喬伊小姐]：歡迎來到 遙香市 的寶可夢中心。請問需要什麼協助呢？";
    if (pokemon_center::things_to_do() == 1) {
        cout << "[喬伊小姐]：請在此處休息20秒";
        my_cout("你與你的寶可夢現在都精神滿滿！請繼續旅程");
    }
    if (pokemon_center::things_to_do() == 2) {
        cout << "[喬伊小姐]：你的寶可夢都恢復健康了！請繼續旅程";
    }
    if (pokemon_center::things_to_do() == 3) {
        cout << "[喬伊小姐]：歡迎來到 遙香市 的寶可夢中心。請問需要什麼協助呢？";
    }
}
```

cities.cpp >> void pokemon\_center::things\_to\_do()

## 2. Showing Status:

- (1) 有兩種 status，一個是玩家的，一個是寶可夢的
- (2) 玩家的 class:

項目	說明
名字 來自哪裡	在主線 1-1 可設置
體力	滿格為 15 主線、火箭隊對戰、離開城市時會消耗 透過寶可夢中心住宿、野營補充
飢餓度	滿格為 15 主線、火箭隊對戰、寶可夢中心住宿、野營時會消耗 可透過人類食物補充
口渴度	滿格為 15 主線、火箭隊對戰時會消耗 可透過水補充
擁有徽章	通過挑戰道館的主線可獲得 聯盟戰（主線第九章）時可配戴使用，會使對應屬性的 玩家寶可夢攻擊效果變好、對手寶可夢攻擊效果變差
貨幣（皮 幣）	初始裝備、獲得通關主線、火箭隊對戰獲得 可用於寶可夢中心商店購買物品
寶貝球數	初始裝備獲得 主線收服寶可夢相關劇情可使用
擁有的消 耗品	顯示於「我的背包」
寶可夢	顯示於「我的寶可夢」

- (3) Show player status:

```
1.地圖
2.查看玩家檔案
3.火箭隊雷達
4.我的背包
請輸入你的選擇：2

[玩家檔案]
玩家名字：曾歆喬
來自哪裡：佳里鎮
持有徽章：無
持有未使用寶貝球數：4
擁有皮幣數：1800
體力：15/15 飢餓度：11/15 口渴度：15/15
enter to continue
```

```

void print_profile() {
    cout << "\n[玩家檔案]\n玩家名字：" << player.get_name() << endl;
    cout << "來自哪裡：" << player.get_loc() << endl;
    cout << "持有徽章：" << endl;
    if (player.get_badgenum() == 0) {
        cout << "無";
    } else {
        for (int i = 0; i < player.get_badgenum(); i++) {
            player.get_one_badge(i) -> print_detail();
            if (i != player.get_badgenum() - 1)
                cout << "、";
        }
    }
    if (missions[0][3].get_complete() == true) {
        cout << "\n持有未使用寶貝球數：" << player.get_balls() << endl;
        cout << "持有皮帶數：" << player.get_money();
    }
    cout << "\n體力：" << player.get_tiredness() << "/15 飢餓度：" << player.get_hungry() << "/15 口渴度：" << player.get_thirsty() << "/15";
    cin.ignore();
    if (current_mission == missions[0][0]) {
        my_cout("\n\n [HINT]\n 這裡可以查看你的個人數值。另外，每進行一關主線或進行一次對戰，體力、飢餓度、口渴度就會減少5。稍後會再說明補充的方法。");
        current_mission = missions[0][1];
    }
    if (missions[7][3].get_complete() == true) {
        if (current_mission == missions[7][3]) {
            my_cout("\n\n [HINT]\n 這裡可以選擇要配戴的徽章。若自己的寶可夢與徽章屬性相同，受到的攻擊會減少。若對手的寶可夢屬性與徽章屬性相同，受到的攻擊會增加。");
            current_mission = missions[7][4];
        }
        int badge_choose;
        cout << "\n是否要更換配戴的徽章？（是：1，否：0）："; cin >> badge_choose;
        if (badge_choose == 1) {
            int badge_choose2;
            for (int i = 0; i < player.get_badgenum(); i++) {
                cout << i + 1 << "、"; player.get_one_badge(i) -> print_detail(); cout << endl;
            }
            cout << "9.不配戴徽章\n";
            cout << "請選擇要配戴的徽章：";
            cin >> badge_choose2;
            player.set_badge(badge_choose2 - 1);
        }
    }
    my_cout("\nenter to continue");
    main_menu();
}

```

main\_menu.cpp >> void print\_profile()

#### (4) 寶可夢數值：

項目	說明
名字	
飢餓度	滿格為 15 主線、火箭隊對戰、寶可夢中心住宿、野營時會消耗 可透過莓果補充
口渴度	滿格為 15 主線、火箭隊對戰時會消耗 可透過水補充
HP	最大值會隨著寶可夢等級成長提升 對戰時會消耗，HP 為 0 時不能戰鬥 可透過傷藥補充
招式	分成大招跟小招 每個招式有 attack 值，會隨著寶可夢等級成長提升 發大招需要集氣
屬性	每隻寶可夢有 1~2 種屬性
等級	有最大值 經驗值超過 50 可升級，HP、招式 attack 會跟著升級
經驗值	通關主線、出戰對戰、野營可獲得 升級後會歸零，重新累計



(5) Show pokemon status:

```

主頁 選單：
請補充能量或水！
1.地圖
2.查看玩家檔案
3.火箭隊雷達(體力值太低，無法選擇)
4.我的背包
5.我的寶可夢
6.屬性剋制表
請輸入你的選擇：5

[我的寶可夢]
1.皮卡丘(電)
等級：3/10 經驗值：40/50
飢餓度：0/15 口渴度：0/15 HP：119.8/540
小招：鐵尾：鋼 攻擊力：53
小招：電球：電 攻擊力：55
大招：十萬伏特：電 攻擊力：153
大招：電光一閃：電 攻擊力：138
2.呱呱蛙(水)
等級：2/5 經驗值：20/50
飢餓度：0/15 口渴度：0/15 HP：20/120
小招：泡沫：水 攻擊力：10
小招：影分身：一般 攻擊力：12
大招：水之波動：水 攻擊力：34
大招：拍擊：一般 攻擊力：32
3.小箭雀(一般、飛行)
等級：1/5 經驗值：40/50
飢餓度：5/15 口渴度：5/15 HP：80/100
小招：影分身：一般 攻擊力：10
小招：啄擊：飛行 攻擊力：11
大招：鋼翼：鋼 攻擊力：24
大招：旋風刀：一般 攻擊力：27

enter to continue

```

[illegible]

```
main_menu.cpp >> void print_my_my_pokemon()
```

### 3. Pick up Items: 收集徽章

- (1) 通關道館戰相關任務可獲得徽章。
- (2) 通關主線第八章後，可以在玩家檔案中選擇配戴徽章。

```

11 if (misonna[7][3].get_complete() == true) {
12     if (current_misonna == misonna[7][3]) {
13         my_cost<<"\n\n [HINT]\n 這裡可以選擇要配屬的徽章\n 若自己的實可參與徽章屬性相同，受到的攻擊會減少，\n 若對手的實可參與徽章屬性相同，受到的攻擊會增加";
14         current_misonna = misonna[7][4];
15     }
16 }
17
18 int badge_choose;
19 cost<<"\n是否要更換配屬的徽章？（是：1，否：0）";cin>>badge_choose;
20 if (badge_choose == 1) {
21     int badge_choose2;
22     for (int i=0; i<player.get_badgenum(); i++) {
23         cost<<i+1<<" "; player.get_one_badge(i)->print_detail(); cost<<endl;
24     }
25     cost<<"9.不配屬徽章\n";
26     cost<<"請選擇要配屬的徽章：";
27     cin>>badge_choose2;
28     player.set_badge(badge_choose2 - 1);
29 }

```

```
main menu.cpp >> void print profile()
```

- (3) 在主線劇情第九章的聯盟戰中，配戴徽章會有一些加成效果。取得該徽章的道館屬性若與對手寶可夢屬性相同，對手承受的傷害會

\*1.2；取得該徽章的道館屬性若與玩家寶可夢屬性相同，玩家承受的傷害會\*0.8

```
if (player.get_now_badge_attribute() < 18) {  
    if (player.get_now_badge_attribute() == *opponent->get_attribute(i)) {  
        attribute_conflict *= 1.2;  
    }  
}
```

battle.cpp >> void one\_battle()

```
if (player.get_now_badge_attribute() < 18) {  
    if (player.get_now_badge_attribute() == *choose_one_pokemon->get_attribute(i)) {  
        attribute_conflict *= 0.8;  
    }  
}
```

battle.cpp >> void one\_battle()

#### 4. Fighting System:

- (1) 每場戰鬥可派出的寶可夢數不同。當派出的寶可夢 HP 都歸零或對手寶可夢 HP 皆歸零，則戰鬥結束。
- (2) 對戰開始時，先選擇寶可夢。若屬性有利，會顯示「推薦」，反之則顯示「不推薦」

```
請選擇你要派出的寶可夢：  
1. 皮卡丘(電)：  
   HP: 540/540 飢餓度: 5/15 口渴度: 5/15  
   小招: 鐵尾: 鋼 攻擊力: 53  
   小招: 電球: 電 攻擊力: 55  
   大招: 十萬伏特: 電 攻擊力: 153  
   大招: 電光一閃: 電 攻擊力: 138  
2. 呱呱泡蛙(水): 推薦  
   HP: 100/100 飢餓度: 5/15 口渴度: 5/15  
   小招: 泡沫: 水 攻擊力: 8  
   小招: 影分身: 一般 攻擊力: 10  
   大招: 水之波動: 水 攻擊力: 27  
   大招: 拍擊: 一般 攻擊力: 25  
3. 小箭雀(一般、飛行): 推薦  
   HP: 80/100 飢餓度: 10/15 口渴度: 10/15  
   小招: 影分身: 一般 攻擊力: 10  
   小招: 啄擊: 飛行 攻擊力: 11  
   大招: 鋼翼: 鋼 攻擊力: 24  
   大招: 旋風刀: 一般 攻擊力: 27  
請輸入你的選擇: 2  
[你派出了 呱呱泡蛙]
```

- (3) 派出寶可夢之後，玩家先攻；玩家攻擊完後換對手攻

```
請選擇動作：  
0. 更換寶可夢  
1. 泡沫(小招)  
2. 影分身(小招)  
3. 水之波動(大招) (目前無法選擇)  
4. 拍擊(大招) (目前無法選擇)  
請輸入你的選擇: 2  
[呱呱泡蛙 使出了 影分身]  
[溜溜糖球的HP減少10]  
[溜溜糖球現在的HP: 190]  
[溜溜糖球 使出了 泡沫]  
[呱呱泡蛙的HP減少16]  
[呱呱泡蛙現在的HP: 84]
```

(4) 數值計算：

傷害 = 招式 attack\*attribute\_conflict

attribute\_conflict: 寶可夢有屬性、招式也有屬性（與寶可夢屬性不一定相同）。若招式屬性克制對手屬性，attribute\_conflict\*1.2；若招式屬性不利於對手屬性，attribute\_conflict\*0.8；若招式屬性「極度」不利於對手屬性，attribute\_conflict\*0.5。可疊加。

使出攻擊後，對手 HP=傷害，派出的寶可夢集氣量+=傷害\*0.8。

```
string attribute_list[18] = ( "一般","火","水","電","草","冰","格鬥","毒","地面","飛行","超能力","蟲","岩石","幽靈","龍","惡","鋼","妖精" );
//0:一般 1:火 2:水 3:電 4:草 5:冰 6:格鬥 7:毒 8:地面 9:飛行
//10:超能力 11:蟲 12:岩石 13:幽靈 14:龍 15:惡 16:鋼 17:妖精

double attribute_conflict_table[18][18] = {
    1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1,
    1, 0.8, 0.8, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1,
    1, 1, 2, 0.8, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1,
    1, 1, 1, 2, 0.8, 0.8, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1,
    1, 0.8, 1, 2, 0.8, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1,
    1, 0.8, 0.8, 1, 1, 2, 0.8, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1,
    1, 2, 1, 1, 1, 1, 2, 0.8, 1, 0.8, 0.8, 0.8, 1, 2, 0.5, 1, 1, 2, 1, 2, 0.8,
    1, 1, 1, 1, 1, 2, 1, 1, 0.8, 0.8, 1, 1, 1, 0.8, 0.8, 1, 1, 0.5, 1, 2,
    1, 1, 2, 1, 1, 2, 0.8, 1, 1, 1, 2, 0.5, 1, 0.8, 1, 2, 1, 1, 1, 2, 1,
    1, 1, 1, 0.8, 1, 2, 1, 1, 2, 1, 1, 1, 1, 1, 2, 0.8, 1, 1, 1, 0.8, 1,
    1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 2, 1, 2, 1, 1, 0.8, 1, 1, 1, 0.5, 0.8, 1,
    1, 0.8, 1, 1, 1, 2, 1, 0.8, 0.8, 1, 0.8, 1, 2, 1, 1, 0.8, 1, 1, 2, 0.8, 0.8,
    1, 1, 2, 1, 1, 1, 2, 0.8, 1, 0.8, 1, 2, 1, 1, 2, 1, 1, 1, 1, 0.8, 1,
    0.5, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 2, 0.8, 1,
    1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 2, 0.8, 0.5,
    1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 0.8, 1, 1, 1, 1, 2, 1, 1, 1, 2, 1, 0.8, 1, 0.8,
    1, 0.8, 0.8, 0.8, 1, 1, 2, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 2, 1, 1, 1, 1, 0.8, 1, 2,
    1, 0.8, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 2, 0.8, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 2, 1, 2, 0.8, 1
};
```

organism\_set.cpp >> attribute\_conflict\_table

(5) 集氣量>=大招原始 attack 值才可以使出該大招。

```
請選擇動作：
0.更換寶可夢
1.泡沫(小招)
2.影分身(小招)
3.水之波動(大招)
4.拍擊(大招)
請輸入你的選擇：3

[呱呱泡蛙 使出了 水之波動]
[溜溜糖球的HP減少27]
[溜溜糖球現在的HP：133]
```

(6) HP 歸零即無法戰鬥。若還可以派出寶可夢，則會顯示選擇的頁面。

```
[溜溜糖球 使出了 冰凍光束]
[呱呱泡蛙的HP減少40.8]
[呱呱泡蛙 失去戰鬥能力]
請選擇你要派出的寶可夢：
1.皮卡丘(電)：
HP：540/540 飢餓度：5/15 口渴度：5/15
小招：鐵尾：鋼 攻擊力：53
小招：電球：電 攻擊力：55
大招：十萬伏特：電 攻擊力：153
大招：電光一閃：電 攻擊力：138
2.呱呱泡蛙(水)：無法戰鬥
HP：0/100 飢餓度：5/15 口渴度：5/15
小招：泡沫：水 攻擊力：8
小招：影分身：一般 攻擊力：10
大招：水之波動：水 攻擊力：27
大招：拍擊：一般 攻擊力：25
3.小箭雀(一般、飛行)：推薦
HP：80/100 飢餓度：10/15 口渴度：10/15
小招：影分身：一般 攻擊力：10
小招：啄擊：飛行 攻擊力：11
大招：鋼翼：鋼 攻擊力：24
大招：旋風刀：一般 攻擊力：27
請輸入你的選擇：1
[你派出了 皮卡丘]
```

(7) 若對手寶可夢 HP 歸零，則會派出下一隻寶可夢。

```
請選擇動作：
1.鐵尾(小招)
2.電球(小招)
3.十萬伏特(大招)(目前無法選擇)
4.電光一閃(大招)(目前無法選擇)
請輸入你的選擇：2

[皮卡丘 使出了 電球]
[溜溜糖球的HP減少55]
[溜溜糖球 無法進行對戰]

[碧歐拉 派出了 彩粉蝶(飛行、蟲)]
```

(8) 若對手所有寶可夢 HP 歸零，則玩家獲勝。

```
請選擇動作：
1.鐵尾(小招)
2.電球(小招)
3.十萬伏特(大招)
4.電光一閃(大招)
請輸入你的選擇：3

[皮卡丘 使出了 十萬伏特]
[彩粉蝶的HP減少183.6]
[彩粉蝶 無法進行對戰]
[你贏得戰鬥]
[出戰寶可夢獲得經驗值]
[呱呱泡蛙升等了，攻擊、HP增加]
```

(9) 若玩家所有寶可夢 HP 歸零，則對手勝利。

```
[大岩蛇 使出了 岩切]
[小箭雀的HP減少39.6]
[小箭雀 失去戰鬥能力]
再鍛鍊鍛鍊寶可夢吧！
```

(10) 對戰中途，玩家可以更換寶可夢

```
請選擇動作：
0.更換寶可夢
1.鐵尾(小招)
2.電球(小招)
3.十萬伏特(大招)(目前無法選擇)
4.電光一閃(大招)(目前無法選擇)
請輸入你的選擇：0
請選擇你要派出的寶可夢：
1.皮卡丘(電)：不推薦
HP：486/560 飢餓度：15/15 口渴度：8/15
小招： 鐵尾：鋼 攻擊力：57
小招： 電球：電 攻擊力：59
大招：十萬伏特：電 攻擊力：162
大招：電光一閃：電 攻擊力：147
2.呱呱泡蛙(水)：推薦
HP：140/140 飢餓度：7/15 口渴度：10/15
小招： 泡沫：水 攻擊力：12
小招： 影分身：一般 攻擊力：14
大招：水之波動：水 攻擊力：41
大招： 拍擊：一般 攻擊力：39
3.小箭雀(一般、飛行)：推薦
HP：120/120 飢餓度：15/15 口渴度：8/15
小招： 影分身：一般 攻擊力：12
小招： 啄擊：飛行 攻擊力：13
大招： 鋼翼：鋼 攻擊力：31
大招： 旋風刀：一般 攻擊力：34

請輸入你的選擇：2
[你派出了 呱呱泡蛙]
```

(11) battle.cpp 的程式結構：

①bool whole\_battle: 一場對戰。內有一個主要的 for 迴圈，執行派出 NPC 所有寶可夢，並 call one\_battle() 函式。若中途玩家寶可夢 HP 全部歸零，則 return false；若玩家獲勝，則 return true。

②void one\_battle: 單一寶可夢的對戰。內有一個 while 迴圈，當玩家或對手寶可夢 HP 歸零、或玩家更換寶可夢時，會跳出迴圈。While 迴圈內會先讓玩家攻擊。玩家攻擊完後，換 NPC 攻擊，NPC 使出的招是隨機選擇的。

```
int choose_num1 = 0, choose_num2 = 0;
double attribute_conflict = 1;
// 玩家攻擊
choose_num1 = print_attack_in_battle(choose_one_pokemon);
if (choose_num1 == -1) {
    choose_one_pokemon = NULL;
    break;
}
cout << "\n[" << choose_one_pokemon->get_name() << " 使出了 " << choose_one_pokemon->get_trick(choose_num1)->get_name() << "]\n";
cin.ignore();
for (int i = 0; i < opponent->get_attribute_num(); i++) {
    attribute_conflict *= attribute_conflict_table[choose_one_pokemon->get_trick(choose_num1)->get_attribute()][*opponent->get_attribute(i)];
    if (player.get_now_badge_attribute() < 18) {
        if (player.get_now_badge_attribute() == *opponent->get_attribute(i)) {
            attribute_conflict *= 1.2;
        }
    }
}
if (choose_one_pokemon->get_trick(choose_num1)->get_bigOrSmall() == 0) {
    choose_one_pokemon->do_big_trick(choose_one_pokemon->get_trick(choose_num1)->get_attack() * attribute_conflict);
}
else if (choose_one_pokemon->get_trick(choose_num1)->get_bigOrSmall() == 1) {
    choose_one_pokemon->do_small_trick(choose_one_pokemon->get_trick(choose_num1)->get_attack() * attribute_conflict);
}
double damage = choose_one_pokemon->get_trick(choose_num1)->get_attack() * attribute_conflict;
opponent->receive_trick(damage);
cout << "\n[" << opponent->get_name() << " 的HP減少" << damage << "]\n";
attribute_conflict = 1;
```

battle.cpp >> void one\_battle

```
// 一般敵人
else {
    while (choose_num2 != -1) { // 選擇：結有大招發大招，結沒有發小招
        unsigned seed = chrono::system_clock::now().time_since_epoch().count();
        default_random_engine generator(seed);
        uniform_int_distribution<int> distribution(0, 1);
        choose_num2 = distribution(generator);
        if (opponent->get_trick_num() >= choose_num2 + 2) {
            if (opponent->get_trick(choose_num2 + 2)->get_bigOrSmall() == 0 && opponent->get_gas() >= opponent->get_trick(choose_num2 + 2)->get_attack()) {
                choose_num2 += 2;
                break;
            }
            else if (opponent->get_trick(choose_num2)->get_bigOrSmall() == 1) {
                break;
            }
        }
        else {
            break;
        }
    }
    cout << "[ " << opponent->get_name() << " 使出了 " << opponent->get_trick(choose_num2)->get_name() << "]\n";
    for (int i = 0; i < choose_one_pokemon->get_attribute_num(); i++) {
        attribute_conflict *= attribute_conflict_table[opponent->get_trick(choose_num2)->get_attribute()][*choose_one_pokemon->get_attribute(i)];
        if (player.get_now_badge_attribute() < 18) {
            if (player.get_now_badge_attribute() == *choose_one_pokemon->get_attribute(i)) {
                attribute_conflict *= 0.8;
            }
        }
    }
    if (opponent->get_trick(choose_num2)->get_bigOrSmall() == 0) {
        opponent->do_big_trick(opponent->get_trick(choose_num2)->get_attack() * attribute_conflict);
    }
    else if (opponent->get_trick(choose_num2)->get_bigOrSmall() == 1) {
        opponent->do_small_trick(opponent->get_trick(choose_num2)->get_attack() * attribute_conflict);
    }
    double damage = opponent->get_trick(choose_num2)->get_attack() * attribute_conflict;
    choose_one_pokemon->receive_trick(damage);
    cout << "[ " << choose_one_pokemon->get_name() << " 的HP減少" << damage << "]\n";
    attribute_conflict = 1;
}
```

battle.cpp >> void one\_battle

③bool evolution\_condition: 有些寶可夢會在對戰中進化。one\_battle 函式中會 call 這個函式來檢驗進化條件。

④print\_attack\_in\_battle: 印出玩家在 one battle 中可做出的的選擇、讀取玩家選擇、回傳選擇。

## 5. NPC:

(1) NPC 台詞：

```
【你】：皮卡丘！皮卡丘呢？
【小女孩】：皮卡丘在這裡！
【少年】：皮卡丘掉下來時被我妹妹接住了，倒是你，有受傷嗎？
【你】：沒有，謝謝你！
【你】：話說回來，這個道館怎麼回事啊？
【少年】：你也被趕出來了呢
【你】：好不容易來了，到底怎麼回事啊這裡的館主
【小女孩】：密阿雷道館的館主是個很難對付的傢伙呢，對了，有問你有幾個徽章嗎？
【你】：問了，我說還沒有，他一下就罵過來了
【小女孩】：唉！還沒有嗎？
【你】：我才剛剛到卡洛斯地區，還沒向你們自我介紹呢！我是來自佳里鎮的首飲養，現在跟夥伴皮卡丘一起旅行，目標是成為寶可夢大師！
【皮卡丘】：皮卡皮卡
【少年】：那麼我們也來自自我介紹吧！我叫希特隆，這是我妹妹
【小女孩】：我叫柚麗嘉
【你】：希特隆、柚麗嘉，請多指教！對了，你們也在挑戰道館嗎？
【希特隆】：唔...我們...
【柚麗嘉】：我們這之後才要開始呢！
【你】：真棒啊！兄妹一起旅行，希特隆，你有什麼樣的寶可夢呢？
【希特隆】：有最近剛收服的.....
【你】：我想看看我想看！不如我們來戰鬥吧！
```

(2) 台詞的 code 在 lines.cpp 中，完整請參考 code

```
#include "header.h"
#include <iostream>
#include <thread>
#include <chrono>

using namespace std;

bool win_or_lose;
//每個開始前先enter，再set_start true
//每個結束後先set_complete true再aius_health再confira_land_conflict，再進main_menu

void opening() { ... }

void mission_1()
{
    //啟程 卡洛斯聯盟
    enter_mission(0, 0);
    missions[0][0].set_start(true);
    string yourname, yourtown;
    cout << "\n~~~~~主線第一章 開始~~~~~\n";
    cin.ignore();
    my_cout("[你]：既然來到密阿雷市，就先去挑戰密阿雷的道館吧！");
    my_cout("[皮卡丘]：皮卡皮卡");
    cout << "\n [HINT]\n 道館對戰是訓練家對戰的一種形式。每座城市通常會有一座道館，訓練家可以上門挑戰各個道館的館主。";
    cout << " 每座道館有各自的屬性，該道館的館主在與挑戰者對戰時會使用該屬性的寶可夢。";
    my_cout("[你]：挑戰者在道館戰中勝利可獲得一枚道館徽章。累積八枚道館徽章即可挑戰卡洛斯聯盟賽。");
    my_cout("\n[你]：道館固然在城市最高的塔樓頂，真不愧是密阿雷市！");
    my_cout("[謎之音]：歡迎來到密阿雷道館！");
    cout << "[你]：你好！我是.....\n\n請輸入你的名字：";
    cin >> yourname;
}
```

lines.cpp

(3) void my\_cout: 每一行台詞輸出後，玩家要按一下 enter 才會繼續。

```
void my_cout(string sentence) {
    cout << sentence;
    cin.ignore();
}
```

mainmenu.cpp >> void my\_cout

(4) 玩家的初始裝備是從 NPC 處獲得。

```

[普拉塔諾博士研究所]
[普拉塔諾博士]: 烈咬陸鯊!
[烈咬陸鯊]: gaga
[普拉塔諾博士]: 太好了! 謝謝你們的幫忙
[你]: 只要烈咬陸鯊沒事就好了
[烈咬陸鯊]: gaga
[普拉塔諾博士]: 還是得感謝你們
[普拉塔諾博士]: 對了, 曾歆喬你是不是馬上就要展開旅行了?
[你]: 沒錯! 待會就跟皮卡丘一起出發
[皮卡丘]: 皮卡皮卡
[普拉塔諾博士]: 我替你準備一些旅途上可能用的到的東西吧! 也算是為了答謝你救了烈咬陸鯊!
[你]: 謝謝您!
[呱呱泡蛙]: Gero GeroGero
[普拉塔諾博士]: 怎麼了, 呱呱泡蛙?
.
.
.
.
To be continued...

[主線1-4 mega進化 普拉塔諾博士與烈咬陸鯊 completed]
[獲得獎勵: 玩家初始裝備]

```

## 6. Hunger System:

### (1) Hunger:

- ① 玩家與寶可夢皆有飢餓度，滿格皆為 15。歸零無法進行主線。
- ② 通過一關主線劇情、或者與火箭隊對戰會-5，補充疲累度會-3；若寶可夢在 poison 的狀態下，通過主線後飢餓度會-7。（poison 的判定請見 poison）
- ③ 食物種類：
  - 人類食物：有營養口糧、三明治、義大利麵，分別可補充玩家飢餓度 2 點、5 點、8 點
  - 寶可夢食物：有紅莓果、銀莓果、金莓果，分別可補充寶可夢飢餓度 3 點、5 點、7 點
- ④ 獲得食物方式：初始裝備、通關主線任務、商店購買

### (2) Thirsty:

- ① 玩家與寶可夢皆有口渴度，滿格皆為 15。歸零無法進行主線。
- ② 通過一關主線劇情、或者與火箭隊對戰會-5；若寶可夢在 poison 的狀態下，通過主線後飢餓度會-7。（poison 的判定請見 poison）
- ③ 獲得方式：初始裝備、商店購買、給水點補充

(3) Tiredness:

①只有玩家有疲累度，滿格為 15。歸零無法進行主線。

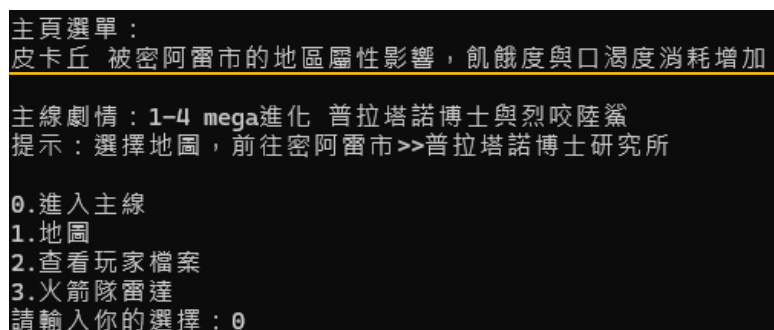
②通過一關主線劇情、或者與火箭隊對戰會-5

③補充方式：寶可夢中心、野營

(4) Poison:

①只有寶可夢有 Poison

②若寶可夢屬性被地區屬性剋制，寶可夢進入 poison 狀態。會影響飢餓度與口渴度的消耗。



主頁選單：  
皮卡丘 被密阿雷市的地區屬性影響，飢餓度與口渴度消耗增加

主線劇情：1-4 mega進化 普拉塔諾博士與烈咬陸鯊  
提示：選擇地圖，前往密阿雷市>>普拉塔諾博士研究所

0.進入主線  
1.地圖  
2.查看玩家檔案  
3.火箭隊雷達  
請輸入你的選擇：0

③消除方式：中和劑（獲取方式：初始裝備、商店購買）

(5) HP：

①只有寶可夢有 HP

②對戰時會消耗

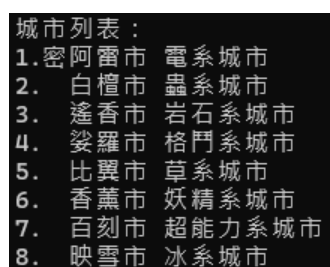
③補充方式：有一般傷藥、好傷藥、厲害傷藥，分別可補充寶可夢

HP 30 點、80 點、150 點

④獲得方式：初始裝備、通關主線任務、商店購買獲得

7. Room System:

(1) Room: 城市列表



城市列表：

- 1.密阿雷市 電系城市
2. 白檀市 蟲系城市
3. 達香市 岩石系城市
4. 婆羅市 格鬥系城市
5. 比翼市 草系城市
6. 香薰市 妖精系城市
7. 百刻市 超能力系城市
8. 映雪市 冰系城市



- (2) 每個城市都有到道館戰（大怪）
- (3) 特殊事件：要在可以野營的景點才會遇到。遇到特殊事件可以增加寶可夢經驗值。
- (4) 不同城市對飢餓度的影響：在 hunger system 的 poison 內已經敘述過，不贅述。

8. **Optional Enhancement:** 大部分的功能上面都提過，以下只列點。若有尚未說明的會詳細解釋。

- (1) Type counter: attribute conflict（在 battle 跟 room system 裡都有用到）
- (2) 因為「寶可夢」存在，所以我在達成 requirement 時都做了兩層，包含 hungry system、fighting system（一般只要設定玩家攻擊、防禦，但因為執行戰鬥的是寶可夢，我還要設定「選擇寶可夢」的環節，需要設定的攻擊、防禦數值也更多）

- (3) 寶可夢進化：

①寶可夢在遇到特定狀況時會進化。

②玩家寶可夢用 linked list 寫，在 my\_pokemon class 裡有 2 個變數：

1.next\_ptr: 依照捕獲順序設定（例如：捕捉呱呱泡蛙後抓到小箭雀，則呱呱泡蛙的 next\_ptr 會指向小箭雀）

2.higher\_ptr: 連接寶可夢的進化型（例如：呱呱泡蛙的進化型是呱頭蛙，則呱呱泡蛙的 higher\_ptr 會指向呱頭蛙）

另外，在 human 裡面也有一個指針型變數，直接指向皮卡丘。

③當呱呱泡蛙進化時，前一位皮卡丘的 next\_ptr 會指向呱頭蛙，而呱頭蛙的 next\_ptr 會指向小箭雀。另外，若在戰鬥狀態中，呱呱泡蛙發小招累積的氣會繼承給呱頭蛙。

```

void you::evolution(my_pokemon* evolution) {
    evolution->get_higher_ptr()->be_catched(true);
    evolution->get_higher_ptr()->set_next_ptr(evolution->get_next_ptr());
    evolution->set_next_ptr(NULL);
    int i = 0;
    while (get_my_pokemon(i)->get_next_ptr() != evolution) {
        i++;
    }
    get_my_pokemon(i)->set_next_ptr(evolution->get_higher_ptr());
    evolution->get_higher_ptr()->set_current_gas(evolution->get_gas());
}

```

human\_func.cpp >> void you::evolution

#### (4) Mega 進化：

有些寶可夢可進行 mega 進化。戰鬥中，若自身的 HP 小於 HP 最大值的一半時，會自動 mega 進化，attack 值會大幅提升。戰鬥結束時 mega 狀態會解除，變回一般型態。

### 三、討論：

1. **除錯的設置：**關於讀入玩家輸入的除錯設置不夠多，若玩家的輸入不在預期內，會導致程式運作有問題（甚至中斷）。如果有更多時間，我應該要設定更多狀況判斷來除錯。
2. **一鍵補充飢餓度、口渴度、HP：**因為我需要補充的數值比較多，玩到後來會補得很累（尤其在玩家擁有的寶可夢數量變多後）
3. **存檔：**我認為我的遊戲適合做存檔的設定。我自己在試玩及錄影的過程中，常覺得遊戲過於冗長。但考量原作劇情，我已經把劇情及大程度簡化。如果有時間做存檔的功能，玩家玩起來會輕鬆許多。

### 四、結論：

超過一個月做期中作業的時光，中間經歷各科的小考、期中，雖然常因為數值太多、劇情太龐大而感到煩躁，甚至在上週，寫到一半程式完全無法執行時想過要停修這門課，但總體來說還是很享受過程的，畢竟是做

自己喜歡的題材。

這段程式碼還有很多優化的空間，從程式結構、邏輯算法，到顯示介面，但礙於時間，我只能先做出一個自己勉強接受的結果。但無可否認的是，我對物件之間互動的過程有更好的掌握力，也能耐心寫出運算比較複雜的程式。

辛苦助教！

# 附錄：寶可夢數值設定

## 1. 玩家寶可夢：

名字	皮卡丘	呱呱泡蛙	小箭雀	摔角鷹人	黏黏寶	喻蝠
階	3	1	1	2	1	1
屬性	電	水	一般飛行	格鬥飛行	龍	飛行龍
小招1	電球（電）	泡沫（水）	影分身（一般）	空手劈（格鬥）	祈雨（水）	超音波（一般）
	47	8	10	24	8	11
小招2	鐵尾（鋼）	影分身（一般）	啄擊（飛行）	飛膝踢（格鬥）	龍之吐息（龍）	撞擊（一般）
	45	10	11	26	10	8
大招1	十萬伏特（電）	水之波動（水）	鋼翼（鋼）	飛身重壓（格鬥）	克制	雜技（飛行）
	135	27	24	83	27	24
大招2	電光一閃	拍擊	旋風刀（一般）	十字剪（蟲）		爆音波（一般）
	120	25	27	72		26
名字		呱頭蛙	火箭雀		黏美兒	音波龍
階		2	2		2	2
屬性		水	火飛行		龍	飛行龍
小招1		居合斬（一般）	啄擊（飛行）		祈雨（水）	撞擊（一般）
		27	24		23	23
小招2		泡沫（水）	旋風刀（一般）		龍之吐息（龍）	雜技（飛行）
		23	26		26	26
大招1		水之波動（水）	蓄能焰襲（火）		克制	爆音波（一般）
		77	82		80	73
大招2		燕返（飛行）	鋼翼（鋼）			龍爪（龍）
		80	71			82
名字		甲賀忍蛙	烈箭鷹		黏美露龍	
階		3	3		3	
屬性		水惡	火飛行		龍	
小招1		居合斬（一般）	旋風刀（一般）		祈雨（水）	
		49	44		43	
小招2		泡沫（水）	蓄能焰襲（火）		龍之吐息（龍）	
		45	46		46	
大招1		水手裡劍（水）	勇鳥猛攻（飛行）		龍之波動（龍）	
		139	136		134	
大招2		燕返（飛行）	噴射火焰（火）		冰凍光線（冰）	
		125	124		125	

## 2. 道館館主寶可夢：

	碧歐拉	查克拉	可爾妮	福爺	希特隆	瑪綉	葛吉花	德撫
	2v2	2v2	3v3	3v3	3v3	2v2	2v2	3v3
名字	溜溜糖球	大岩蛇	功夫鼬	毬子棉	掘掘兔	仙子伊布	超能妙喵公	暴雪王3
階	1	2	1	3	1	2	2	2+
屬性	蟲冰	岩石地面	格鬥	草飛行	一般	妖精	超能力	草冰
HP	200	400	200	600	100 -> 200	430	500	680
小招1	黏黏網（蟲）	鐵尾（鋼）	飛膝踢（格鬥）	晴天（火）	連環巴掌（一般）	魅惑（妖精）	幫助（一般）	木槌（草）
	24	39	20	20	15 -> 20	50	32	68
小招2	泡沫（水）	岩切（岩）	高速星星（一般）	種子機關槍（草）	挖掘（地面）	衝擊（一般）	光牆（超能力）	暴風雪（冰）
	20	33	17	22	17 -> 23	43	48	73
大招1	冰凍光線（冰）	加農光砲（鋼）	連環巴掌（一般）	棉花（草）	泥巴噴射（地面）	妖精之風（妖精）	精神衝擊（超能力）	冰凍之風（冰）
	51	95	50	52	30 -> 52	107	117	183
大招2	信號光束（蟲）	岩石封印（岩）	雜技（飛行）		瘋狂伏特（電）			能量球（草）
	68	74	60		33 -> 55			172
名字	彩粉蝶	寶寶暴龍	豪力	口呆花	光電傘蜥	粉香香	超能妙喵母	冰岩怪2
階	3	1	2	2	2_	1	2_	2_
屬性	飛行蟲	岩石龍	格鬥	草毒	一般電	妖精	超能力	冰
HP	600	200	300	330	390	230	500	480
小招1	起風（飛行）	鋼翼（鋼）	劈瓦（格鬥）	打草結（草）	閃光（一般）	陀螺球（一般）	預知未來（超能力）	陀螺球（鋼）
	68	22	30	35	28	18	50	32
小招2	催眠粉（草）	龍尾（龍）	下旋踢（格鬥）	摔打（一般）	十萬伏特（電）	月亮之力（妖精）	電磁波（電）	冰凍牙（冰）
	54	19	37	30	35	23	30	40
大招1	陽光烈焰（草）	岩石封鎖（岩）	真氣彈（格鬥）	飛葉快刀（草）	龍尾（龍）	魔法閃耀（妖精）	惡之波動（惡）	尖石攻擊（岩）
	159	45	88	77	79	64	91	102
大招2	精神強念（超能力）	流星群（龍）		毒粉（毒）	廣域充電（電）	戲法空間（超能力）	精神衝擊（超能力）	雪崩（冰）
	141	63		95	98	43	103	124
名字			超級路卡力歐	坐騎山羊	倫琴貓			冰寶1
階			3+	2_	3			1
屬性			格鬥	草	電			冰
HP			590	650	610			200
小招1			金屬音（鋼）	打草結（草）	放電（電）			高速旋轉（一般）
			50	60	52			20
小招2			增強拳（格鬥）	藤鞭（草）	高速星星（一般）			冰凍之風（冰）
			65	55	63			24
大招1			波導彈（格鬥）	飛葉快刀（草）	電氣場地（電）			棱角化（一般）
			153	110	128			68
大招2			鼓棒亂打（地面）	寄生種子（草）	瘋狂伏特（電）			
			126	140	145			

## 3. 其他 NPC 或野生寶可夢：

	火箭隊	哪米	三平師傅	理太			忍者軍團 兵太夫	艾嵐 不用加		阿明	野生
名字	栗島誠	烈箭鷹	龜足巨鯢	木守宮1	寶貝龍1	獨劍鞘2	劈斬司令	班基拉斯	高微德龍	七夕弄鳥	嘎嘎羅
階	1	3	2	1	1	1	2	3	3	2	2
屬性		火飛行	岩石水	草	龍	鋼幽靈	惡	岩石惡	一般飛行	龍飛行	超能力
HP	150	500	300	150	150	150	450	630	550	500	300
小招1	啄擊（一般）	啄擊（飛行）	貝殼刃（水）	飛葉快刀（草）	龍之吐息（龍）	鐵壁（鋼）	十字剪（蟲）	咬碎（惡）	鋼翼（鋼）	啄擊（飛行）	神通力（超能力）
	16	35	27	12	16	16	32	75	51	63	28
小招2	煙幕（一般）	鋼翼（鋼）	毒擊（毒）	高速移動（超能力）	捆綁（一般）	劈開（一般）	暗影爪（幽靈）	尖石攻擊（岩石）	空氣斬（飛行）	龍息（龍）	充電光束（電）
	19	35	30	15	11	10	35	80	47	71	24
大招1	幻象光線（超能力）	飛鳥猛攻（飛行）	斷定（地面）	種子機關槍（草）	龍爪（龍）	劍舞（一般）	大變咆哮（惡）	惡之波動（惡）	飛鳥猛攻（飛行）	魔法閃耀（妖精）	暗影球（幽靈）
	50	140	87	35	38	34	113	189	143	170	73
大招2	詐欺（惡）	大字炎爆（火）					連斬（蟲）			流星群（龍）	精神強念（超能力）
	42	140					95			176	81
名字	菊島積			新錦王2.3(聯盟戰才mc)	甲殼龍2	雙劍鞘3		瑪琪拉	巨金怪		火焰鳥
階	1			3+	2	2		2	2		
屬性	草			龍	龍	鋼幽靈		惡水	超能力鋼		火
HP	180			550->650(3->聯盟)	400	350		580	640		10000
小招1	寄生種子（草）			飛葉快刀（草）	龍之吐息（龍）	鐵壁（鋼）		守護（一般）	精神強念（超能力）		噴射火焰（火）
	17			48->75	40	33		61	77		38
小招2	暗影球（幽靈）			毒刃（草）	火箭牙（火）	劈開（一般）		暗襲要害（惡）	金屬爪（鋼）		噴射火焰（火）
	19			55->82	34	27		78	72		38
大招1	惡之波動（惡）			瘋狂植物（草）	龍爪（龍）	王者盾牌（鋼）		影分身（一般）	岩崩（岩石）		大字爆炎（火）
	48			139->201	101	96		168	196		120
大招2	種子炸彈（草）			龍之波動（龍）	守護（一般）	聖劍（格鬥）		水果光束（水）	昇龍拳（鋼）		
	65			128->193	88	93		167	209		
名字	栗烈龍			胖甜妮1	暴飛龍	雙劍劍怪		劈斬司令	噴火龍		
階	2			2	3	3		2	3+		
屬性				妖精	龍飛行	鋼幽靈		惡	火飛行		
HP	400			250->400	650	600		600	680		
小招1	忍耐			逼人（一般）	龍之吐息（龍）	鐵壁（鋼）		電磁波（電）	噴射火焰（火）		
	2			24->32	75	71		75	88		
小招2				能量球（草）	燒盡（火）	暗襲要害（惡）		斷頭甜（一般）	鋼翼（鋼）		
				27->33	67	68		63	85		
大招1	鏡面反射			魔法閃耀（妖精）	龍爪（龍）	王者盾牌（鋼）		鐵頭（鋼）	龍爪（龍）		
	5			83->103	181	187		178	208		
大招2				噴射火焰（火）	龍尾（龍）	聖劍（格鬥）		瓦氣彈（格鬥）	閃電衝鋒（火）		
				72->92	172	168		184	229		
名字				鋼炮臂龍3	請假王						
階				2	3						
屬性				水	一般						
HP				500	700						
小招1				蟹鉗鎚（水）	偷懶（一般）						
					55						
小招2				龍之波動（龍）	臂鎚（格鬥）						
				40	58						
大招1				冰果光束（冰）	雙倍拳躍（格鬥）						
				118	162						
大招2				水之波動（水）							
				111							