

เอกสารรายละเอียดเกม

ชื่อเกม : YingHaiTai

ชื่อ-นามสกุลผู้พัฒนา : วัชรินทร์ คำทอง

รหัสนักศึกษา : 65010977

รายละเอียดของเกม : เป็นการทำเกมแนว Shooting 2D ผสมผสานกับเกม Mario ที่ต้องวิ่งไปเรื่อยๆ กระโดดเพื่อผ่านไปยังด่านถัดไป ซึ่งทางที่ต้องวิ่งผ่านไป จะมีมอนสเตอร์ให้ยิงไปด้วย และมีไอเทมให้เก็บ

องค์ประกอบของเกม :

- **Player (ตัวละครหลัก):** มีค่า stats ได้แก่ Score, มีหลอดเลือด (HP) = 100 หน่วย, จำนวนกระสุน (Ammo), จำนวนระเบิด (Grenade)
- **Enemy ต่างๆ:** มีค่า Stats ได้แก่ เลือด, พลังโจมตี, การเพิ่มคะแนน
- **Item ต่างๆ:** กล่องเก็บกระสุน เก็บแล้วได้กระสุนเพิ่ม, กล่องใส่ระเบิด เก็บแล้วได้ระเบิดเพิ่ม, กล่องพยาบาล เก็บแล้วได้เลือดเพิ่ม

การควบคุมภายในเกม :

W	กระโดด
A	เดินไปทางซ้าย
D	เดินไปทางขวา
Space	ยิง
G	ขว้างระเบิด

การคิดคะแนนในเกม : เมื่อโจมตีศัตรูตายและผ่านจะมีการเพิ่มคะแนนขึ้น

เหตุการณ์ที่จะเกิดขึ้นในเกมอัตโนมัติ :

- มีการอัปเดต UI แบบ Realtime เมื่อ โคนโจมตี , เก็บ Items
- เมื่อ Enemy เห็นผู้เล่น, Enemy จะยิงผู้เล่น โดยอัตโนมัติ

แผนการพัฒนาเกม :

สัปดาห์ที่	เป้าหมายการทำงานในเกม
1 : 8-14 ส.ค.	ศึกษาการทำเกม, คิด Idea ต่างๆออกแบบในการทำเกมคร่าวๆ
2 : 15-21 ส.ค.	
3 : 22-28 ส.ค.	
4 : 29-4 ก.ย.	เขียนการทำงานพื้นฐานของเกม เช่น หน้าจอ,input ต่างๆ
5 : 5-11 ก.ย.	Animation player, UI แสดงสถานะ
6 : 12-18 ก.ย.	ระบบศัตรู,ระบบเก็บไอเทมในเกม
7 : 19-25 ก.ย.	การเปลี่ยนไปด่านถัดไป
8 : 26-2 ต.ค.	หน้าเมนู,ระบบ Score
9 : 3-9 ต.ค.	ระบบเสียงต่างๆ
10 : 10-16 ต.ค.	ส่งรายงานความคืบหน้าครั้งที่ 1 + Demo1
11 : 17-23 ต.ค.	แก้ Bug + ปรับปรุงต่างๆใน Demo1
12 : 24-30 ต.ค.	ส่งรายงานความคืบหน้าครั้งที่ 2 + Demo2
13 : 31-6 พ.ย.	แก้ Bug + ปรับปรุงต่างๆใน Demo2
14 : 7-13 พ.ย.	
15 : 14-20 พ.ย.	ส่ง Project

*ตารางอาจจะมีเปลี่ยนแปลง