

## เอกสารรายละเอียดเกม

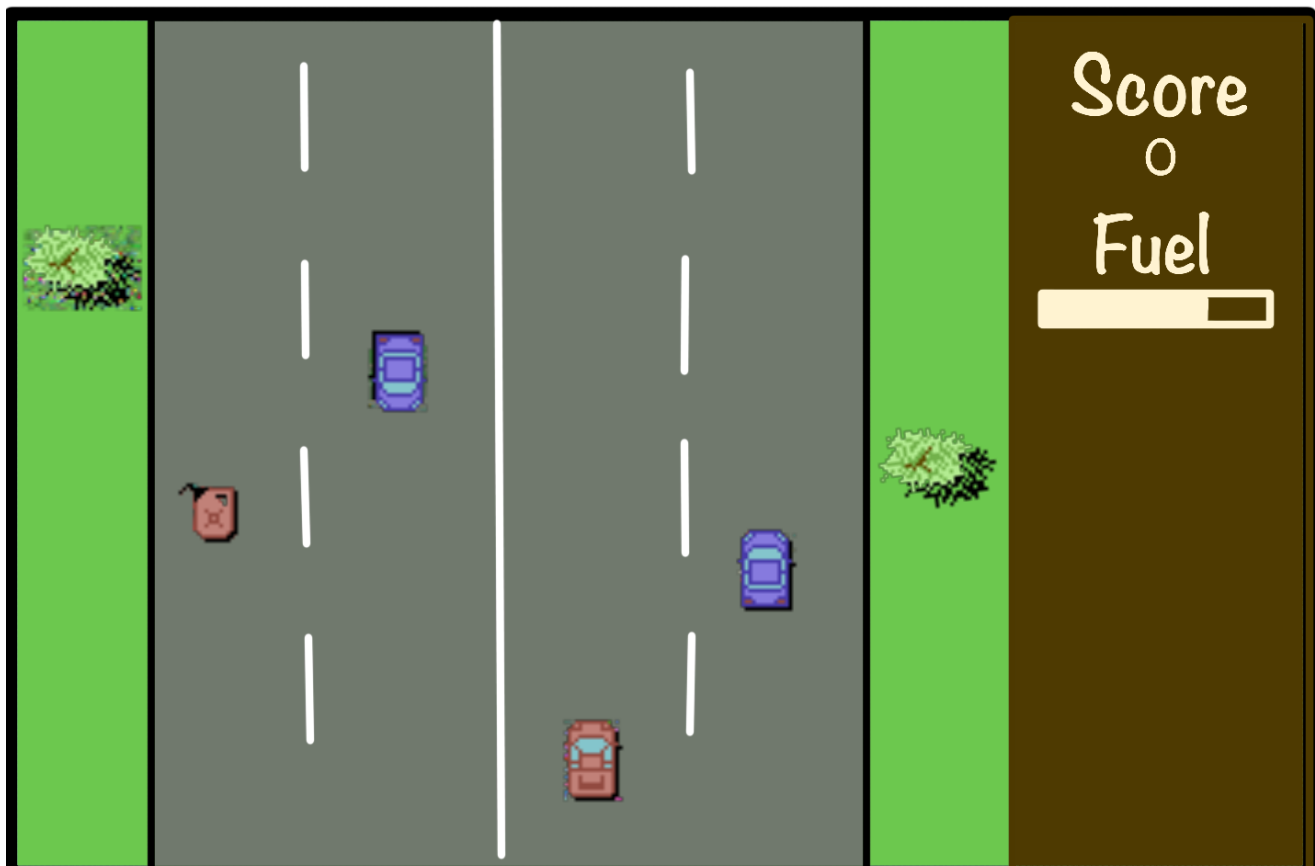
ชื่อเกม : Highway Racer

ชื่อ-นามสกุลผู้พัฒนา : นายอัศวินท์ บุญเพื่อน

รหัสนักศึกษา : 62011044

รายละเอียดของเกม :

เกมนี้มีชื่อว่า Highway Racer เป็นเกมเกี่ยวกับการขับรถบนทางหลวง โดยมีแนวคิดมาจากความชื่นชอบส่วนตัวเกี่ยวกับรถและการแข่งรถ ซึ่งตัวเกมจะเป็นการควบคุมรถให้อยู่บนช่องที่กำหนดให้ได้ระยะทางที่มากที่สุด ภายในเกมจะมีอุปสรรคสิ่งกีดขวาง อาทิ หลุมบนถนน น้ำมันที่ลดลง และ รถคันอื่นๆบนถนน แต่ระหว่างทางก็จะมีตัวช่วยเสริม เช่น ถังน้ำมัน และเหรียญโบนัส โดยในการเล่นนั้นเมื่อเริ่มเกม คะแนนจะเริ่มที่ 0 คะแนน และรถจะวิ่งไปตามทางเรื่อยๆโดยที่ผู้เล่นสามารถเร่งความเร็วหรือลดความเร็วของรถได้ แต่จะไม่สามารถหยุดรถได้ และรถจะวิ่งจนกว่าแถบน้ำมันจะหมดและจบเกมในที่สุด ในส่วนของอุปสรรคของเกมนั้นจะแปรผันตรงกับเวลาที่เพิ่มขึ้นนั่นเอง ในด้านของระยะทางจะเป็นตัวเดียวที่ไม่ลดลง ส่วนตัวช่วยของเกมคือเหรียญที่เก็บได้จะเปลี่ยนเป็นคะแนนที่เพิ่มขึ้น และถังน้ำมันที่สามารถเก็บเพื่อเพิ่มปริมาณน้ำมันได้



รูปภาพตัวอย่างภายในเกม

## องค์ประกอบของเกม :

### Main

รถของผู้เล่น สามารถขยับขึ้น-ลง ซ้าย-ขวาได้

ถนน4เลน แสดงถึงขอบเขตที่รถสามารถวิ่งได้

### ตัวเสริมเกม

#### ตัวช่วย

ถังน้ำมัน เพิ่มปริมาณน้ำมัน

เหรียญเพิ่มคะแนน เพิ่มคะแนนครั้งละ100คะแนน

#### อุปสรรค

หลุมบนถนน ลดคะแนนลง100คะแนน

ปริมาณน้ำมันในถัง ลดลงตามเวลา

รถในเลนอื่น สุ่มเกิด หากมีการชนจะจบเกม

## การควบคุมภายในเกม :

ปุ่ม	ผลลัพธ์ที่ได้
ลูกศรขึ้น	เร่งความเร็วของรถ
ลูกศรลง	ลดความเร็วของรถ
ลูกศรซ้าย	ขยับรถไปทางซ้าย
ลูกศรขวา	ขยับรถไปทางขวา

## การคิดคะแนนในเกม :

เมื่อรถวิ่งแล้วไม่มีการชนคะแนนจะเพิ่มขึ้นเรื่อยๆ

เมื่อชนกับหลุมคะแนนจะลดลง

เมื่อชนกับเหรียญโบนัสคะแนนจะเพิ่มขึ้น

### เหตุการณ์ที่จะเกิดขึ้นในเกมโดยอัตโนมัติ :

- ตัวเลขระบุค่าคะแนน เพิ่มขึ้นตามเวลา
- แถบระบุปริมาณน้ำมัน ลดลงตามเวลา
- มีรถยนต์สุมเกิดแล้วเคลื่อนที่บนถนน
- สุมเกิดถึงน้ำมันและเหรียญเพื่อเป็นตัวช่วย
- สุมเกิดหลุมเพื่อเป็นอุปสรรค

### แผนการพัฒนาเกม

สัปดาห์ที่	เป้าหมาย
1. 8-9 ต.ค. นำเสนอรายละเอียดเกม	ส่ง Proposal+นำเสนอเกม, ออกแบบตัวละคร+ฉากในเกม
2. 15-16 ต.ค. ตรวจความคืบหน้า 1	ทำหน้า Menu ในเกม:Start, How to play , รับชื่อผู้เล่น
3. 22-23 ต.ค.	ทำระบบสุมเกิดของรถในเกม
4. 29-30 ต.ค. ตรวจความคืบหน้า 2	ทำระบบควบคุมความเร็วของรถ, ควบคุมฉากหลัง
5. 5-6 พ.ย.	ทำระบบสุมเกิดไอเทม
6. 12-13 พ.ย. ตรวจความคืบหน้า 3	ทำระบบตรวจสอบการชน
7. 19-20 พ.ย.	ทำระบบนับคะแนน, Ranking
8. 26-27 พ.ย. นัดส่งงาน	นำเสนอเกมที่เสร็จสมบูรณ์, ส่งไฟล์ทั้งหมด

## แผนการส่งความคืบหน้าของเกม

### ความคืบหน้าครั้งที่ 1

1. นำเสนอการทำงานของเมนูหลัก
2. นำเสนอการทำงานของระบบรับซื้อ

### ความคืบหน้าครั้งที่ 2

1. นำเสนอการสุ่มเกิดของรถในเกม
2. นำเสนอการควบคุมความเร็วของรถ
3. นำเสนอการทำงานของฉากหลัง

### ความคืบหน้าครั้งที่ 3

1. นำเสนอการสุ่มเกิดของไอเทม
2. นำเสนอการตรวจสอบการชนของวัตถุ