

' Soul Eater '

ธัญธร พรสวรรค์ชัย 61010497

Game Details :

Tales

ดวงวิญญาณ.. โดยปกติแล้วพวกมันจะต้องได้ไปตามทางที่พวกมันควรจะได้ไป แต่ทว่า เกิดเหตุการณ์แปลกประหลาดขึ้น อยู่ๆก็มีดวงวิญญาณจำนวนมากหายสาบสูญไปอย่างไร้ร่องรอย ดังนั้นกลุ่มตัวละครหลักของเรา Soul Keeper ซึ่งมีหน้าที่คอยปกป้องและนำทางดวงวิญญาณไปสู่ที่ของมัน จึงต้องออกไปตามล่าหาต้นเหตุของปัญหานี้.. เหล่า Soul Keeper ได้พบร่องรอยบางอย่างที่หอคอยแห่งหนึ่ง พวกมันคงซ่อนตัวได้อีกไม่นานหรอก Soul Eater

How to play

แนวเกมคือ เล่น - ตาย - อัปเดต - เล่นใหม่
ไปไกลกว่าเดิม วนไปเรื่อยๆ ไม่รู้จบ

ปุ่ม Arrow key จะเป็นปุ่ม movement

ซ้าย/ขวา คือ เดิน

ขึ้น คือ กระโดด

ปุ่ม Z, X, C จะเป็นปุ่ม action

z คือ โจมตีปกติ

x คือ dash (เคลื่อนที่แบบพุ่ง)

c คือ โจมตีแบบพิเศษ



System in game

- ✓ Title screen สามารถเล่นต่อจากเดิมได้ สามารถลบประวัติผู้เล่นเพื่อเริ่มใหม่ได้
- ✓ Game interface มีโชว์หลอดพลังชีวิต, พลังงาน, ระดับชั้นของหอคอย, จำนวนมอนสเตอร์ที่เหลือในชั้นนั้น, แสดงสถานะ buff/debuff, แสดงข้อความเมื่อโจมตีโดนมอนสเตอร์
- ✓ Level up เมื่อฆ่ามอนสเตอร์จะได้รับค่าประสบการณ์ และเมื่อถึงระดับหนึ่งจะเพิ่ม level ของตัวละคร และทุกๆครั้งที่ level up จะเลือกเพิ่มความสามารถได้ 1 อย่าง (SOUL, ENERGY, DAMAGE, AGILITY)

- ✓ Character เมื่อเล่นไปถึงระดับหนึ่งจะปลดล็อคตัวละครใหม่มาให้เล่น
- ✓ Monster มีศัตรูหลายชนิด มีรูปแบบการโจมตีที่เป็นเอกลักษณ์ของแต่ละตัว และมี Boss ด้วย
- ✓ Buff/debuff เมื่อกำจัดศัตรู มีโอกาสที่จะมี buff หล่นออกมาเก็บ และการโจมตีของศัตรูบางตัว อาจทำให้เราติด debuff ได้
- ✓ Endless ความแรงในการโจมตี และพลังชีวิตของมอนสเตอร์จะคำนวณตามระดับชั้นของหอคอย ยิ่งชั้นสูงขึ้น จะยิ่งยากขึ้น

Object in game

Player ตำแหน่ง (x, y)

ความเร็ว (x, y)

Boolean เก็บค่าว่าหันหน้าไปทางขวาไหม

Boolean เก็บค่าว่ามี buff อะไรอยู่บ้าง

Boolean เก็บค่าว่ากระโดดอยู่ริเปล่า หรือกำลังตกลงจากที่สูง

Boolean เก็บค่าว่ากำลังโจมตีอยู่ไหม

รูปภาพตัวละคร

ค่าพลังชีวิต และพลังงาน

Monster ตำแหน่ง (x, y)

ความเร็ว (x, y)

Boolean เก็บค่าว่าหันหน้าไปทางขวาไหม

Boolean เก็บค่าว่ากำลังโจมตีอยู่ไหม

รูปภาพตัวละคร

ค่าพลังชีวิต

Projectile Array ตำแหน่ง (x, y)

Array Boolean เก็บค่าว่า Projectile ยังมีอยู่ไหม

รูปภาพของกระสุนนี้

Background ตำแหน่ง (x, y) ของ Player

ชั้นหอคอยที่กำลังเล่นอยู่

รูปภาพพื้นหลัง

- Interface ตำแหน่ง (x, y) ของ Player
 - ชั้นหอคอยที่กำลังเล่นอยู่
 - จำนวนมอนสเตอร์ที่เหลือ
 - ค่าพลังชีวิต และพลังงานของ Player
 - Boolean เก็บค่าว่า Player มี buff/debuff อะไรบ้าง

Function in game

- Collider เช็การชนกันของวัตถุต่างๆ โดยคิดจากตำแหน่ง (x, y) และขนาดของวัตถุนั้นๆ
- Update ขยับสิ่งต่างๆในจอ
- Draw สร้างสิ่งต่างๆในจอขึ้นมา
- Cutscene จะแสดงผลทุกครั้งที่เราเริ่มเกม, เปลี่ยนชั้นหอคอย หรือจบเกม

Plans



