

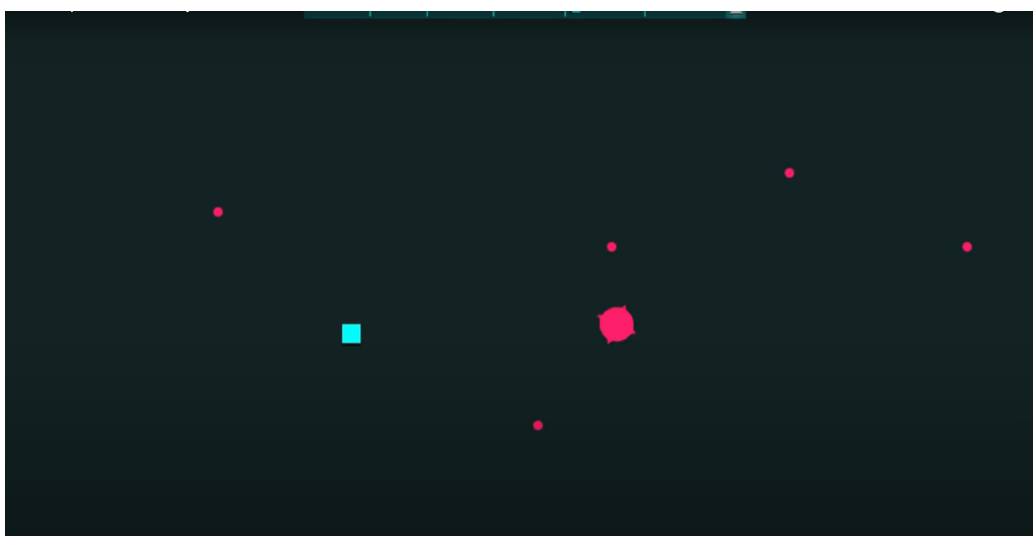
## เอกสารรายละเอียดเกม

ชื่อเกม : Just Beat And Shape!

ชื่อ-นามสกุลผู้พัฒนา : นายตฤณ ขุนเณร

รหัสนักศึกษา : 66010289

รายละเอียดของเกม :



### •Just Beat And Shape!

#### เนื้อเรื่อง

ของเกมว่าด้วยเรื่องของโลกแห่งรูปทรงที่มีหัวใจความรัก(Heart of Love) ตัวเพลเยอร์รับบทเป็น The Square ■ สีเหลี่ยมสีฟ้าที่ใช้ชีวิตธรรมดาๆอยู่กับเพื่อนๆของเขา อยู่มาวันหนึ่งเกิดการปรากฏตัวของ The Boss 🐉 ตัวร้ายที่มาทำลาย Heart of Love เพื่อทำลายสมดุลของโลก

จนทำให้โลกเกิดความโกลาหล จากความโกลาหลครั้งนี้เพื่อนๆของ The Square ได้ถูกส่งไปที่แต่ละส่วนของโลกพร้อมกับชิ้นส่วนของ Heart of Love ตัวผู้เล่นได้รับหน้าที่ให้กอบกู้โลกโดยการรวบรวมชิ้นส่วนของ Heart of Love และช่วยเหลือเพื่อนทั้ง 3 ของเขาเพื่อทำให้ชีวิตเขาเขา กลับเข้าสู่ความสงบสุข




## ระบบของเกม

เป็นเกมแนว Rhythm & Bullet Hell หลักการของเกมคือผู้เล่นรับบทเป็น สี่เหลี่ยมสีฟ้า ที่ต้องหลบ Projectile สีชมพูที่มาตาม Beat ของจังหวะเพลง EDM (Projectile สีชมพูมีการสุ่มในการเกิดออกมาในตำแหน่งที่ไม่เหมือนในแต่ละรอบการเล่น) โดยผู้เล่นเลือดอยู่ที่ 3 หน่วยหากผู้เล่นโดนโจมตีครบ 3 ที่ จะต้องกลับไปเริ่มใหม่ที่จุด Checkpoint



องค์ประกอบของเกม :

### Character and Object

-  The Square/Player
-  The Boss
-  The Helicopter
-  The Plant
-  The Boat
-  Heart of Love
-  Pink Projectile

Scenario : - Forest

- Desert

- Ocean

Function : - Move WASD

- Dash (iFrame)

- Health (Receive Damage)

- Checkpoint

- Score and ranking systems

**การควบคุมภายในเกม :**

กดปุ่ม/Mouse	ผลลัพธ์ที่ได้
ArrowUp	Move Up
ArrowDown	Move Down
ArrowLeft	Move Left
ArrowRight	Move Right
Space	Dash
Esc	Open/Close Menu

**การคิดคะแนนในเกม :**

เมื่อผู้เล่นอยู่รอดจะได้รับคะแนนตามเวลาที่อยู่รอดโดยปัจจัยของการคิด

คะแนน คือ 1.เลือดของผู้เล่น 2.ระยะเวลาที่อยู่รอด

โดยหากผู้เล่นมีเหลือเลือด 3,2,1 หน่วย ก็จะได้รับคะแนน 3,2,1 คะแนน

ต่อวินาทีตามลำดับ

**เหตุการณ์ที่จะเกิดขึ้นในเกมโดยอัตโนมัติ:**

-มีการปล่อย Projectile ตามจังหวะเพลง โดยตำแหน่งที่ปล่อยเกิดขึ้นแบบสุ่ม

-มีแถบแสดงคะแนนเมื่อเวลาผ่านไป

-เมื่อผู้เล่นชนกับ Projectile สีชมพูจะถูกลด 1 หน่วย

แผนการพัฒนาเกม :

Task/Week	1	2	3	4	5	6	7	8	9
Learning SFML/C++	X								
Making Game Asset		X	X						
Player Movement/Dash			X	X					
RNG Projectile Spawn				X	X				
Making Beatmap 1						X			
Making Beatmap 2							X		
Score system, UI Menu								X	
Making Beatmap 3									X

แผนการส่งความคืบหน้าของเกม :

ความคืบหน้าครั้งที่ 1 :

1. นำเสนอเกมเพลย์ของเกม ประกอบด้วย

-ระบบการเคลื่อนที่ของผู้เล่น / ระบบ dash

-ระบบการคิดค่า Health Point ของผู้เล่น

2.นำเสนอ Beatmap ที่ 1

ความคืบหน้าครั้งที่ 2 :

1.นำเสนอ Beatmap ที่ 1 ,2

2.ระบบการคิดคะแนน

ความคืบหน้าครั้งที่ 3 :

1.นำเสนอ Beatmap ที่ 3

2.ระบบการเลือกด่านและฉากของเกม

3.หน้า Menu และ Option ของเกม