

รายละเอียดเกม

ชื่อเกม : Something wars

ชื่อ-นามสกุลผู้พัฒนา : นายศุภณัฐ วันดี

รหัสนักศึกษา : 62010893

รายละเอียดเกม :

การเล่นเกม

ผู้เล่นในเกมจะมีทั้งหมด 6 ตัว คือ มีผู้เล่น 1 คน กับบอทอีก 5 ตัว
จะมีตัวละครทั้งหมด 3 ตัวให้เลือกเล่น และ มีแผนที่ให้เลือกเล่น 5 แผนที่
เมื่อเริ่มเกม เราต้องใส่ชื่อ ผู้เล่น จากนั้น จะเข้าสู่การเลือกแผนที่ 1 จาก 5 แผนที่ เมื่อเลือกแล้ว
จะเข้าสู่การเลือกเล่นตัวละคร ซึ่งจะเริ่มด้วยการแบ่งผู้เล่นในเกมทั้งหมดเป็น 2 ทีม ฝ่ายน้ำเงิน
กับ ฝ่ายแดง 3 ต่อ 3 โดยที่ตัวละครของเราจะอยู่ฝ่ายแดง กับ บอท อีก 2 ตัว ส่วนฝ่ายน้ำเงิน
จะเป็น บอท 3 ตัว และผู้เล่นต้องทำการเลือกเล่นตัวละคร 1 ตัว จาก 3 ตัว จากนั้น บอทอีก 5 ตัวที่เหลือ
จะถูกสุ่มเลือกมา 1 ใน 3 (ตัวละครซ้ำกันได้) โดยหลังจากที่ทำการเลือกแผนที่ และเลือกเล่นตัวละคร
เรียบร้อยแล้ว จะเข้าสู่เกมทันที
จุดประสงค์ของเกม คือ ครีบบฝ่ายไหนทำลายฐานของอีกฝ่ายได้ จะเป็นฝ่ายชนะ และจบเกม
ซึ่งตัวละครกับบอทของฝั่งเรา ต้องมาต่อสู้กับบอทฝั่งตรงข้าม เพื่อที่จะดันครีบบ และให้ครีบบไปตีฐาน
ของอีกฝั่งเพื่อที่จะจบเกมให้ได้



รูปนี้เป็นเพียงรูปภาพที่ใช้อธิบายรูปแบบเกมคร่าวๆเท่านั้น ไม่ได้มีอยู่ในเกมจริงแต่อย่างใด

องค์ประกอบของเกม :

- ตัวละครทุกตัวในเกม สามารถเดินซ้ายขวา กระโดดได้อย่างอิสระ สามารถโจมตีผู้เล่นฝ่ายตรงข้าม และกริบบของฝ่ายตรงข้ามได้
- ตัวละครทุกตัวจะมี HP เป็นของตัวเอง และเมื่อ โดนโจมตีจน HP เหลือ 0 ตัวละครนั้นจะตาย และจับเวลาเพื่อเกิดใหม่ ประมาณ 5-6 วินาที
- กริบบของทั้งสองฝั่งจะเกิด และเดินไปต่อสู้กับฝ่ายตรงข้าม ในทุกๆ 15 วินาที
- จะมี HP ของฐานในแต่ละฝั่ง เมื่อ HP ของฐานฝั่งใดฝั่งหนึ่งเป็น 0 เกมจะจบทันที
- จะมีการเก็บ จำนวนการฆ่าตัวละครฝั่งตรงข้ามของผู้เล่น และ จำนวนการตายของผู้เล่น มาคิดเป็นคะแนนหลังจากเกมจบ

การควบคุมภายในเกม:

กดปุ่ม A	ตัวละครของผู้เล่นเดินไปทางซ้าย
กดปุ่ม D	ตัวละครของผู้เล่นเดินไปทางขวา
กดปุ่ม W	ตัวละครของผู้เล่นเดินกระโดด
กดปุ่ม J	ตัวละครของผู้เล่นทำการโจมตี
กดปุ่ม K	ตัวละครของผู้เล่นทำการใช้ skill ที่ 1
กดปุ่ม L	ตัวละครของผู้เล่นทำการใช้ skill ที่ 2

การคิดคะแนนในเกม :

การคิดคะแนนจะคิดหลักจากเล่นเกมจบ โดยที่คะแนนจะเพิ่มขึ้นจากการฆ่าศัตรูฝั่งตรงข้าม และจะลดลงจากการโดนศัตรูฆ่า

เหตุการณ์ที่จะเกิดขึ้นในเกมอัตโนมัติ :

- การสู้กันของ ตัวละครอื่นในทีมของเรา กับ ตัวละครอื่นในทีมตรงข้าม
- แสดงหลอด HP ของตัวละครผู้เล่น และ ตัวละครอื่นทุกตัว
- เมื่อตาย จะแสดงเวลาในการเกิดใหม่ของผู้เล่น
- ตัวเลขแสดงการโดนดาเมจ ของผู้เล่น เมื่อโดนตัวละครของทีมฝ่ายตรงข้าม

แผนการพัฒนาเกม Something wars

เวลา (สัปดาห์)

เป้าหมายการทำงานในเกมที่จะทำได้

- ตกแต่ง และ เพิ่มเติมรายละเอียด
- การคำนวณคะแนนหลังจากจบเกม
- ระบบ HP ของฐานและการจบเกม
- ระบบ HP ของผู้เล่นและบอท
- ระบบการฆ่าและการตาย
- ระบบคำนวณดาเมจ
- ระบบทั้งหมดของบอท
- ระบบทั้งหมดของตัวละครผู้เล่น
- วาดแผนที่ภายในเกม
- หน้าแสดงคะแนน
- หน้าเลือกตัวละคร
- หน้าแสดงการควบคุมด้วยปุ่มต่างๆ
- หน้าเลือกแผนที่
- หน้าเริ่มเกม



■ เวลาในการทำงาน

