

เอกสารรายละเอียดเกม

ชื่อเกม : Pacio

ชื่อ-นามสกุลผู้พัฒนา : ชนิสมน แต่งประกอบ

รหัสนักศึกษา : 62010147

รายละเอียดของเกม :

เนื้อหาของเกม

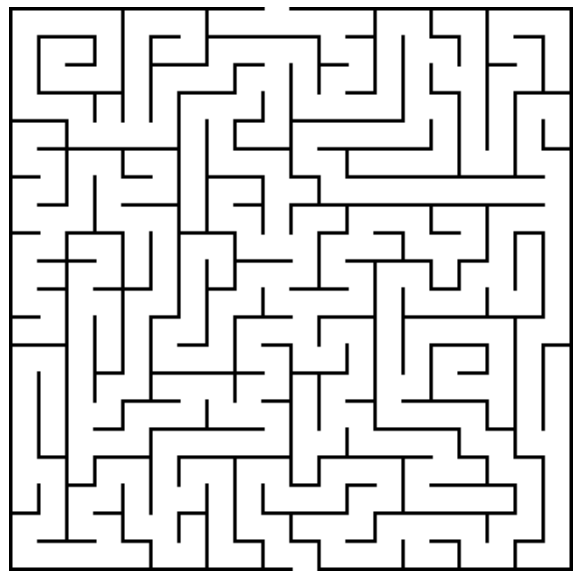
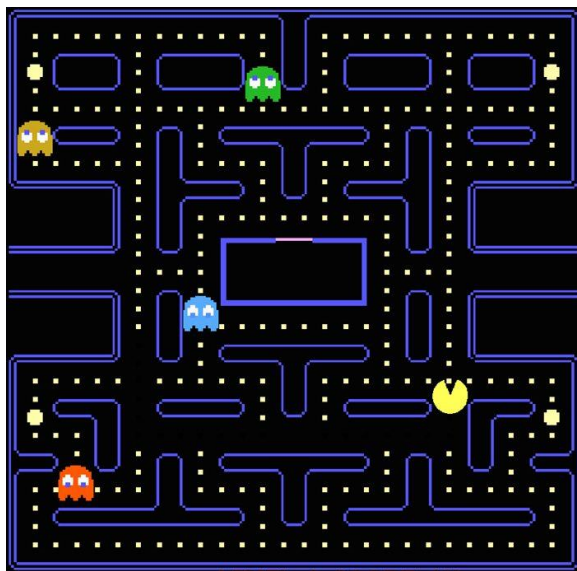
ณ หมู่บ้านแห่งหนึ่ง มีผู้ชายคนหนึ่งซึ่งเป็นฝาแฝดต่างเกมและต่างโลกของมาริโอ้ ชื่อ พาซิโอะ

พาซิโอะเป็นคนที่หลงทางบ่อยมากจนถูกขนานนามว่านักหลงทางแห่งหมู่บ้านเพนกวิน...

วันหนึ่ง เขาต้องเดินทางเข้าไปในป่าด้วยตัวคนเดียวเพื่อไปเก็บสมุนไพรเพื่อทำอาหาร และแล้ว
เพียงเข้าไปในป่าเพียงไม่กี่ก้าว เขาก็เกิดหลงทางขึ้น! มาช่วยเขาออกจากป่ากันเถอะ!!

การเล่นเกม

- ☐ เกมมีด่านทั้งหมด 3 ด่าน
- ☐ มีการเก็บเหรียญระหว่างทาง โดยเหรียญจะเป็นการแทนของสมุนไพรที่เก็บได้ตามทาง
- ☐ หากเก็บเห็ดได้ จะมีคะแนนพิเศษ
- ☐ ภายในป่ามีสัตว์ป่าอยู่ ต้องหนีสัตว์ป่า ระวังไม่ให้ถูกกิน
- ☐ สามารถเดินไปได้ทั้ง 4 ทิศ: ซ้าย (a) ขวา (d) บน (w) ล่าง (s)
- ☐ สามารถผ่านด่านได้ด้วยการออกจากเขาวงกตทั้ง 3 ด่าน
- ☐ หากถูกสัตว์ป่ากิน จะยังไม่ตายทันที แต่ความเร็วจะช้าลง
- ☐ หากเจอสัตว์ป่า สัตว์ป่าจะเดินตามตัวละคร



สภาวะเริ่มต้นของเกม

- ☐ มีรูปตัวละคร
- ☐ การขึ้นคะแนนอยู่ที่บนขวาของเกม
- ☐ ตัวละครอยู่ที่จุดเริ่มต้นของเขาวงกต
- ☐ มีเหรียญ/จุดอยู่ในเขาวงกต
- ☐ มีสัตว์ป่าอยู่ในเขาวงกตตามจุดต่าง ๆ

การทำงานพิเศษ

- ☐ หากเจอเห็ด เพิ่มคะแนน 5 คะแนน และเพิ่มความเร็ว
- ☐ หากเจอสัตว์ป่า สัตว์ป่าจะเดินตามตัวละคร

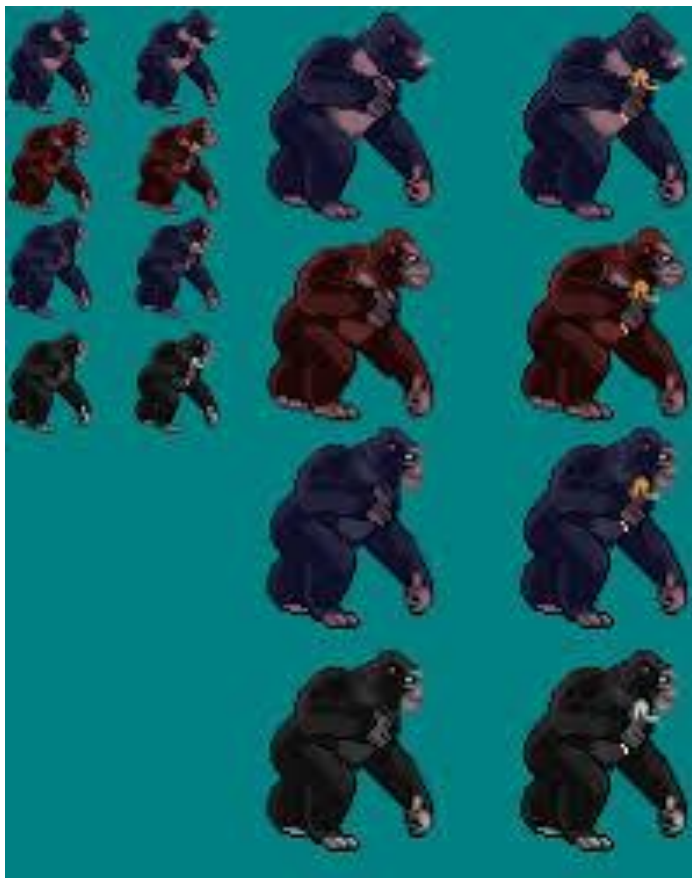
- ☐ หากถูกสัตว์ป่ากิน จะยังไม่ตายทันที แต่ความเร็วจะช้าลง

องค์ประกอบของเกม :

- ☐ ตัวละครหลัก สามารถเดินได้ทั่วเขาวงกต 4 ทิศ



- ☐ สัตว์ป่า สามารถไล่ตามตัวละครได้หากเห็น และสามารถทำร้ายตัวละครได้



- ☐ เหรียญ ใช้แทนสมุนไพรมะไฟที่เก็บได้ตามทาง



- ☐ เห็ด สมุนไพรล้ำค่าที่สามารถนำไปขายได้ในภายหลัง และทำให้ตัวละครกระตือรือร้นขึ้น



การควบคุมภายในเกม :

กดปุ่ม/Mouse	ผลลัพธ์ที่ได้
A	ขยับไปทางซ้าย
D	ขยับไปทางขวา
W	ขยับไปข้างหน้า
S	ขยับไปข้างหลัง

การคิดคะแนนในเกม :

- ☐ ถ้าตัวละครหลักเก็บเหรียญได้แล้วคะแนนจะเพิ่มขึ้น 1 คะแนน
- ☐ ถ้าตัวละครหลักเก็บเห็ดได้แล้วคะแนนจะเพิ่มขึ้น 5 คะแนน

เหตุการณ์ที่จะเกิดขึ้นในเกมโดยอัตโนมัติ :

- ☐ สัตว์ป่าจะเกิดเองได้แบบสุ่ม
- ☐ ตัวละครคะแนนที่แสดงบนจอภาพเปลี่ยนแปลงโดยการที่ตัวละครเก็บเหรียญและเห็ดได้
- ☐ การปรากฏของเหรียญและเห็ด

แผนการพัฒนาเกม :

สัปดาห์ที่	เป้าหมายการทำงานในเกมที่จะทำได้
8-9/10/62 (1)	ออกแบบและเขียนเอกสารรายละเอียดของเกม
15-16/10/62 (2)	คิด/กำหนดเขาวงกต ทำกราฟิกของตัวละคร สัตว์ป่า เหรียญ เห็ด
22-23/10/62 (3)	เขียนโค้ดสำหรับเกมเบื้องต้น สามารถคิดคะแนนได้ สามารถทำให้ตัวละครเคลื่อนไหวได้ และสามารถทำได้ตามเงื่อนไขที่กำหนด
29-30/10/62 (4)	ปรับแก้ตัวละครให้เข้าที่และปรับให้เข้ากับเขาวงกตในแต่ละด่าน
5-6/11/62 (5)	ทำด่านต่อ ๆ ไป และแก้ไขงานให้เข้าที่มากขึ้น
12-13/11/62 (6)	ตรวจสอบงานให้เล่นได้ และแก้ไขหากเกิดข้อผิดพลาด
19-20/11/62 (7)	ปรับแก้งานให้เรียบร้อย เก็บรายละเอียด
26-27/11/62 (8)	ตรวจสอบความเรียบร้อยและส่งงาน

แผนการส่งความคืบหน้าของเกม :

ความคืบหน้าครั้งที่ 1 :

1. นำเสนอการทำงานของเขาวงกต
2. นำเสนอการทำงานของกราฟิกของตัวละคร สัตว์ป่า เหยี่ยวและเห็ด

ความคืบหน้าครั้งที่ 2 :

1. นำเสนอการทำงานของโค้ดเกมที่ทำไว้เบื้องต้น
2. นำเสนอการทำงานของกริดคะแนน การเคลื่อนไหว

ความคืบหน้าครั้งที่ 3 :

1. นำเสนอการทำงานของด้านต่าง ๆ ในเกม