

เอกสารรายละเอียดเกม

ชื่อเกม : Zero Nine

ชื่อ-นามสกุลผู้พัฒนา : นายกิตติพิศ หลำบางช้าง

รหัสนักศึกษา : 65010077

รายละเอียดของเกม :

- เนื้อหาของเกม
 - เกม Zero Nine เป็นเกม 2 มิติ ที่ผู้เล่นจะต้องคอยป้องกันโลก จากเอเลี่ยนที่มุ่งโจมตีโลกโดยไม่มีที่สิ้นสุด โดยผู้เล่นจะสามารถยิงกระสุนเพื่อทำลายเอเลี่ยนไม่ให้พุ่งชนโลกได้
- การทำงานพื้นฐานของเกม
 - ระบบเคลื่อนที่ 4 ทิศทางของยาน Nasa (ตัวละคร), การยิงกระสุนของยาน Nasa
 - ระบบการเคลื่อนที่ของเอเลี่ยน (ศัตรู)
 - ระบบคิดคะแนน
 - ระบบพลังชีวิตของตัวละครและศัตรู
 - ระบบการชนกันของศัตรูกับตัวละคร ศัตรูกับโลก และศัตรูกับกระสุน
 - เมนูหลัก, Scoreboard
 - ระบบเกม Game Over
- การทำงานพิเศษ
 - กระสุนพิเศษ ได้จากการเก็บ Item เมื่อทำลายเอเลี่ยน
 - ไอเทมพิเศษ ได้จากการเก็บ Item เมื่อทำลายเอเลี่ยน เช่น เพิ่มความเร็ว, เพิ่มพลังชีวิต

องค์ประกอบของเกม :

- ยาน Nasa
 - การเคลื่อนที่ 4 ทิศทาง
 - ระบบพลังชีวิต
 - โจมตีศัตรู (ยิงกระสุน)
- เอเลี่ยน
 - มีการสุ่มเกิด
 - มีการเคลื่อนที่ โดยการวิ่งเพื่อพุ่งเข้าชนโลก
 - ระบบพลังชีวิต

- กระสุน
 - มีการเคลื่อนที่เป็นเส้นตรง
 - ทำความเสียหายให้กับเอเลี่ยน
- Item พิเศษ
 - สุ่มเกิดหลังศัตรูตาย
 - เพิ่มพลังชีวิต
 - เพิ่มความเร็วให้กับยาน Nasa
- ระบบเสียง
 - เสียง Background
 - เสียงเวลาที่ยิงกระสุน
 - เสียง Game Over

การควบคุมภายในเกม :

W	เดินไปทางด้านบนของหน้าจอ
A	เดินไปทางด้านซ้ายของหน้าจอ
S	เดินไปทางด้านล่างของหน้าจอ
D	เดินไปทางด้านขวาของหน้าจอ
Space	โจมตี (ยิงกระสุน)

การคิดคะแนนในเกม :

- คำนวณแบบสุ่มจากการทำลายเอเลี่ยน(ศัตรู) และเพิ่มขึ้นตาม Level ที่เพิ่มมากขึ้น

เหตุการณ์ที่จะเกิดขึ้นในเกมอัตโนมัติ :

- ศัตรู(เอเลี่ยน) จะสร้างขึ้นโดยการสุ่มเกิด
- การเคลื่อนที่ของเอเลี่ยน เพื่อพุ่งชนโลก
- การสุ่มเกิดของ Item พิเศษ เมื่อทำลายศัตรู

แผนการพัฒนาเกม :

สัปดาห์ที่	เป้าหมายการทำงานในเกมที่จะทำได้
1	วางโครงสร้างของเกม ว่าจะทำเกมออกมาเป็นลักษณะไหน
2	ศึกษา Pygame Libaray
3	ศึกษา Pygame Libaray
4	เลือก Asset ที่จะใช้ในการสร้างเกม
5	ทำหน้าตาของเกม, เพิ่มตัวละคร(ยาน Nasa) และ ศัตรู(เอเลี่ยน)
6	ระบบการเคลื่อนที่ของตัวละคร(ยาน Nasa) และ ศัตรู(เอเลี่ยน)
7	ระบบการยิงกระสุนของตัวละคร(ยาน Nasa)
8	ระบบการชนกันของศัตรูกับตัวละคร ศัตรูกับโลก และศัตรูกับกระสุน ระบบพลังชีวิตของตัวละครและศัตรู
9	ระบบ Item พิเศษ
10	ระบบ Score และ Game Over
11	เพิ่มระบบเสียงต่างๆของเกม
12	ตรวจสอบบัคของเกมและเก็บรายละเอียดต่างๆของเกม

แผนการส่งความคืบหน้าของเกม :

ความคืบหน้าครั้งที่ 1 :

1. หน้าต่างของเกม, ตัวละคร(ยาน Nasa), ศัตรู(เอเลี่ยน)
2. ระบบการเคลื่อนที่ของตัวละคร(ยาน Nasa) และศัตรู(เอเลี่ยน)
3. ระบบการยิงกระสุนของตัวละคร(ยาน Nasa)

ความคืบหน้าครั้งที่ 2 :

1. ระบบการชนกันของศัตรูกับตัวละคร ศัตรูกับโลก และศัตรูกับกระสุน
2. ระบบ Item พิเศษ
3. ระบบพลังชีวิตของตัวละครและศัตรู

ความคืบหน้าครั้งที่ 3 :

1. ระบบ Score และ Game Over
2. ระบบเสียงต่างๆของเกม
3. หน้าหลักของเกม