

เอกสารรายละเอียดเกม

ชื่อเกม : PAPERSHARK (**อาจมีการเปลี่ยนแปลงตามความเหมาะสม)

ชื่อ-นามสกุลผู้พัฒนา : ยงสุข ประเสริฐสุข

รหัสนักศึกษา : 65010892

รายละเอียดของเกม : เป็นเกมแนว 2D เป็นนักดำน้ำหนีฉลามสายพันธุ์ต่างๆตามด้านต่างๆ หลบสิ่งกีดขวาง และอีกทั้งต้องเก็บสมบัติที่ลอยอยู่ในน้ำ เวลาผ่านไปจะยากขึ้นเรื่อยๆ และจะเปลี่ยนด่าน ภาพในเกมเป็นแนว ภาพตัดปะสร้างความแปลกใหม่ยิ่งขึ้น

องค์ประกอบของเกม :

Player (ตัวละครหลัก): มีค่า stats ได้แก่ ค่าสมบัติที่เก็บได้, เลือด 20 หน่วย

Shark : ตามติดเราตลอด ถ้าเราเลือดน้อยกว่า 50% ฉลามจะเข้าใกล้เรามากขึ้น

Enemy (สิ่งกีดขวาง) ต่างๆ : มีค่า stats ได้แก่ เลือด, พลังโจมตี(สู้ม), ความเร็ว

จะสามารถถูกลบไปชั่วขณะได้เมื่อค่าสมบัติถึงที่กำหนดและกดเรียกคำสั่งที่คีย์บอร์ด

สมบัติ : มีค่าคะแนนแตกต่างกันไป

การควบคุมภายในเกม :

W	เดินไปด้านบน
A	เดินไปด้านซ้าย
S	เดินไปด้านล่าง
D	เดินไปด้านขวา
Space	ลบศัตรูชั่วขณะ

การคิดคะแนนในเกม : แต้มจากการเก็บสมบัติ

เหตุการณ์ที่จะเกิดขึ้นในเกมโดยอัตโนมัติ :

- เมื่อ Player ชน กับ Enemy แล้ว Player จะเลือดลด และ Enemy จะหายไป
- เมื่อ Player ชน กับ สมบัติ แล้ว Player จะได้คะแนน และ สมบัติ จะหายไป
- เมื่อถึงเวลาจะเปลี่ยนด่านไปด่านที่ยากขึ้น

แผนการพัฒนาเกม :

(**อาจมีการเปลี่ยนแปลงตามความเหมาะสม)

สัปดาห์ที่	เป้าหมายการทำงานในเกมส์
1: 8 - 14 ส.ค.	เขียนการทำงานพื้นฐาน สร้างหน้าต่างหน้าจอ การรับค่าต่างๆ
2: 15 - 21 ส.ค.	ทำ animation player และ animation shark ในการ movement
3: 22 - 28 ส.ค.	ทำ Enemy movement
4: 29 ส.ค. - 4 ก.ย.	ระบบ Enemy
5: 5 - 11 ก.ย.	ระบบเลือด, UI ต่างๆ
6: 12 - 18 ก.ย.	ระบบด่านต่างๆ, ระบบ score
7: 19 - 25 ก.ย.	
8: 26 ก.ย. - 2 ต.ค.	
9: 3 - 9 ต.ค.	ระบบเสียงต่างๆ
10: 10 - 16 ต.ค.	ส่งรายงานความคืบหน้าครั้งที่ 1 + Demo1
11: 17 - 23 ต.ค.	แก้จุดที่ผิดพลาด+แต่งเติมบางส่วน Demo1
12: 24 - 30 ต.ค.	ส่งรายงานความคืบหน้าครั้งที่ 2 + Demo2
13: 31 ต.ค. - 6 พ.ย.	แก้จุดที่ผิดพลาด+แต่งเติมบางส่วน Demo2
14: 7 - 13 พ.ย.	
15: 14 - 20 พ.ย.	ส่ง Project