

Zombie Shooter

นาย ธนัตถ์ กระแสร์

60010421

- รายละเอียดเกม

Zombie Shooter เป็นเกม que ผู้เล่นจะยิงผีเพื่อผ่านแต่ละ Level ไปเรื่อย ๆ และมี Item ให้เก็บ



วิธีการเล่นเกม : กดลูกศรเพื่อเคลื่อนที่ กด Spacebar เพื่อตีหรือยิงกระสุน Zombie และ กดปุ่ม a,s,d,f เพื่อเลือก Item ที่เราเก็บมา และผู้เล่นจะยิงชอมบี้เพื่อผ่านแต่ละ Level

การทำงานในเกม : สุ่ม Zombies เดินมารอบทิศทาง และจำนวน Zombies จะตามจำนวนแต่ละ Level ที่ตั้งไว้ เมื่อผู้เล่นยิงกระสุนถูก Zombies จะตายไป สุ่ม Item ตกหลังจากฆ่า Zombies เมื่อผู้เล่นเล่นถึง Level สุดท้ายจะได้เจอบอสของเกมและจบเกม

ความท้าทายในเกม : จะเป็นการที่ผู้เล่นตีหรือยิง Zombies เพื่อผ่านแต่ละ Level และถ้าทำเวลาได้เร็วจะบันทึกไว้ใน 5 อันดับ

- องค์ประกอบของเกมส์

ตัวละครในเกม : 1.ตัวละครของผู้เล่น

2.Zombies

Item : 1.เลื่อย

2.ปืนสั้น

3.ปืนไรเฟิล

4.ปืนลูกซอง

คุณสมบัติของ Item

1. เลื่อย

พื้นฐานมีคุณสมบัติ : รูปภาพ,ตำแหน่ง

มีการทำงาน : การชน

2. ปืนสั้น

พื้นฐานมีคุณสมบัติ : รูปภาพ,ตำแหน่ง

มีการทำงาน : ยิงกระสุน

3. ปืนไรเฟิล

พื้นฐานมีคุณสมบัติ :

มีการทำงาน : ยิงกระสุน

4. ปืนลูกซอง

พื้นฐานมีคุณสมบัติ :

มีการทำงาน : ยิงกระสุน

- การควบคุมภายในเกม

เกมส์สามารถควบคุมได้โดยใช้ Keyboard

| ปุ่ม | การทำงาน |
|---------------------|-------------------|
| ปุ่มบน ล่าง ซ้ายขวา | เคลื่อนที่ตัวละคร |
| Spacebar | ตี/ยิง |
| A | เลือก Item1 |
| S | เลือก Item2 |
| D | เลือก Item3 |
| F | เลือก Item4 |
| esc | ออกเกม |

- การคิดคะแนนในเกม

ถ้าเล่นจบทุก Level และเวลาดีที่สุดภายใน 5 อันดับจะเก็บสถิติไว้

- เหตุการณ์อัตโนมัติ

1. การเคลื่อนที่ของ Zombies
2. นับเวลาที่ใช้เวลาในการเล่นจบทุกด่าน
3. การตายของ Zombies
4. การสู้ม Zombies ขึ้น

- แผนการพัฒนาเกม

| รายการที่ต้องทำทั้งหมด | |
|------------------------|---|
| 1. | ศึกษาฟังก์ชัน SFML,OPENGL ด้วย xcode |
| 2. | คิดฉาก, ตัวละคร และ Item |
| 3. | ลงมือทำฉาก, ตัวละคร และ Item |
| 4. | เริ่มเขียนโค้ดควบคุมตัวละครหลักและแผนที่ สร้าง AI และ item ต่าง ๆ |
| 5. | ทำสอบการทำงานและแก้บัค |

| | Week1 | Week2 | Week3 | Week4 | Week5 | Week6 | Week7 |
|---|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|
| 1 | | | | | | | |
| 2 | | | | | | | |
| 3 | | | | | | | |
| 4 | | | | | | | |
| 5 | | | | | | | |

Week1 : รู้การทำงานของฟังก์ชันที่ต้องใช้การพัฒนาเกม

Week3 : คิดฟังก์ชันคร่าวๆว่าต้องใช้ยังไงและเริ่มคิดฉากคร่าวๆ

Week5 : ทำจากตัวละครและItemแล้วเลือกรายละเอียดเล็กน้อย กับคิดว่าต้องเขียนควบคุมตัวละครยังไง และสร้าง Ai ینگโง

Week7 : รันเกมได้แล้วเพิ่มรายละเอียดเล็กน้อยและทดสอบบัคของเกม