

เอกสารรายละเอียดเกม

ชื่อเกม : The Lost Princess

ชื่อ-นามสกุลผู้พัฒนา : นนทิชา สุขเจริญ

รหัสนักศึกษา : 63010484

รายละเอียดของเกม :

• เนื้อเรื่องของเกมส์

เป็นเกมเกี่ยวกับการผจญภัยตามหาเจ้าหญิงที่ถูกลักพาตัวจากศัตรู โดยตัวอัศวินต้องเดินทางหาประตูมิติเพื่อไปยังด่านต่อไป มีทั้งหมด 5 ด่าน ในแต่ละด่านต้องเก็บกุญแจ เพื่อไปพบกับเจ้าหญิง ซึ่งในระหว่างทางจะพบกับอุปสรรคต่างๆ ที่ท้าทายคอยเข้ามาขัดขวางเราเสมอ เราต้องชนะพวกปีศาจให้จงได้!

• การเล่นเกม พร้อมรูปภาพประกอบ



โดยรูปแบบเกมจะคล้ายกับเกมมาริโอ้ ในการเล่นเกมจะมีการกิจหลัก คือ การเก็บกุญแจ เพื่อตามหาเจ้าหญิง ในระหว่างทางจะมีไอเทมให้เก็บ เพื่อช่วยให้ทำภารกิจสำเร็จได้ง่ายยิ่งขึ้น อีกทั้งยังต้องปะทะกับศัตรูต่างๆ ที่เข้ามาขัดขวางเรา เพื่อให้ผู้เล่นมีความรู้สึกรุนแรงและท้าทายมากยิ่งขึ้น

• การทำงานพื้นฐานในเกมส์

- การเคลื่อนที่ของตัวละคร การบังคับทิศทางตัวละคร
- การวางรูปแบบการเดินของศัตรู
- การลือคพิกัดสิ่งกีดขวาง
- การชนของวัตถุ เช่น ผู้เล่นชนศัตรูหรืออุปสรรคต่างๆ
- การสุ่มและเก็บไอเทม
- การโชว์คะแนนและจำนวนพลังชีวิต
- การบันทึกคะแนนของผู้เล่นและมีการแสดงชื่อผู้ได้คะแนนสูงสุด 5 อันดับ

• การทำงานพิเศษทั้งการทำงานที่เพิ่มความสามารถในเกม และการทำงานที่ลดความสามารถในเกม

- สิ่งของภายในเกมที่ตัวละครสามารถเก็บได้ เช่น ไอเทมเพิ่มความเร็ว ไอเทมเพิ่มจำนวนคะแนน ไอเทมลดพลังชีวิต
- เสี่ยงประกอบภายในเกม
- ภาพเคลื่อนไหวของตัวละคร เช่น ลักษณะของตัวละครเมื่อเก็บไอเทมพิเศษ

องค์ประกอบของเกม :

ตัวผู้เล่น

การเคลื่อนไหวของผู้เล่น

ตัวแปร : แกน x แกน y , ทิศทางการเคลื่อนที่ของผู้เล่น

ฟังก์ชัน : setTexture การเปลี่ยนภาพตัวละคร , Movement การเคลื่อนที่ของตัวละคร , Animation การเปลี่ยนอนิเมชันเมื่อตัวละครเกิดการกระทำหรือถูกกระทำ , Collision การชนกันของวัตถุ

ตัวศัตรู/ปีศาจ

การเคลื่อนไหวของศัตรู โดยในแต่ละด้าน ความยากง่ายของศัตรูไม่เท่ากัน

ตัวแปร : แกน x แกน y , ทิศทางการหัน

ฟังก์ชัน : setTexture การเปลี่ยนภาพตัวละคร , Movement การเคลื่อนที่ของตัวละคร , Animation การเปลี่ยนอนิเมชันเมื่อตัวละครเกิดการกระทำหรือถูกกระทำ , Collision การชนกันของวัตถุ

เจ้าหญิง

ตัวแปร : เพื่อพบกับเจ้าหญิงจะเป็นอันจบเกม

ฟังก์ชัน : Animation เปลี่ยนอนิเมชันเมื่อตัวละครเกิดการกระทำหรือถูกกระทำ , Collision การชนกันของวัตถุ , Trigger การชนแต่เมื่อชนแล้ววัตถุจะทะลุไปเลย

ประตูมิติ

การทะลุผ่านประตูมิติ

ตัวแปร : ทำควสให้ครบ เพื่อผ่านไปยังด่านต่อไป

ฟังก์ชัน : Animation เปลี่ยนอนิเมชันเมื่อตัวละครเกิดการกระทำหรือถูกกระทำ , Collision การชนกันของวัตถุ , Trigger การชนแต่เมื่อชนแล้ววัตถุจะทะลุไปเลย

กุญแจ

เก็บกุญแจให้ครบทั้ง 5 ดอก เพื่อพบกับเจ้าหญิง

ตัวแปร : เก็บกุญแจให้ครบ เพื่อพบกับเจ้าหญิง

ฟังก์ชัน : Animation เปลี่ยนอนิเมชันเมื่อตัวละครเกิดการกระทำหรือถูกกระทำ , Collision การชนกันของวัตถุ

วัตถุภายในเกม

- กระสุน
- กล้วยแฉ จำนวน 5 ดอก
- เหยี่ยว เก็บเหยี่ยว เพื่อเพิ่มคะแนน
- บล็อกเหยี่ยว

โดยต้องกระโดดชนบล็อก เพื่อเก็บเหยี่ยว

ตัวแปร - แกน x แกน y

ฟังก์ชัน - Animation เปลี่ยนอนิเมชันเมื่อตัวละครเกิดการกระทำหรือถูกกระทำ , setTexture เปลี่ยนภาพของตัวละคร , Collision การชนกันของวัตถุ

- ไอเทม จำนวน 3 ไอเทม

โดยต้องกระโดดชนบล็อก เพื่อเก็บไอเทม

1. ไอเทมเพิ่มความเร็ว
2. ไอเทมเพิ่มคะแนน
3. ไอเทมลดพลังชีวิต

ตัวแปร - แกน x แกน y

ฟังก์ชัน - Animation เปลี่ยนอนิเมชันเมื่อตัวละครเกิดการกระทำหรือถูกกระทำ , setTexture เปลี่ยนภาพของตัวละคร , Collision การชนกันของวัตถุ , การสุ่มไอเทม โดยในการเริ่มเกมแต่ละครั้ง จะมีไอเทมเกิดไม่ซ้ำกัน

การควบคุมภายในเกม :

กดปุ่ม/Mouse	ผลลัพธ์ที่ได้
A	ตัวผู้เล่นเดินไปทางขวาของหน้าจอ
D	ตัวผู้เล่นเดินไปทางซ้ายของหน้าจอ
W	ตัวผู้เล่นกระโดดขึ้น
Spacebar	ยิงศัตรู
Enter	เมื่อเก็บกุญแจครบ ให้กด Enter เพื่อพบกับเจ้าหญิง

การคิดคะแนนในเกม :

เก็บเหรียญ 1 เหรียญ ได้ 10 คะแนน

ยิงศัตรู 1 ตัว ได้คะแนน 100 คะแนน

ชนะ Boss ได้คะแนน 1000 คะแนน

พบกับเจ้าหญิง ได้คะแนน 500 คะแนน

เหตุการณ์ที่จะเกิดขึ้นในเกมโดยอัตโนมัติ:

- การเปลี่ยน animation เมื่อเคลื่อนไหวและการเปลี่ยนฉาก เมื่อผ่านประตูมิติได้
- รูปแบบพิกัดของศัตรู ลิ่งกีดขวาง อุปสรรคต่างๆ
- การชนกันของอศวินกับศัตรู ทำให้แถบสถานะหัวใจลดลง
- การเก็บไอเทม ทำให้ตัวละครเปลี่ยนตามไอเทมนั้นๆ
- ผู้เล่นจะแพ้เมื่อพลังชีวิตหมด

แผนการพัฒนาเกม :

เป้าหมายการทำงาน ในเกมที่จะทำได้	สัปดาห์ที่							
	1	2	3	4	5	6	7	8
ออกแบบและเขียนเอกสารรายละเอียดเกม								
ศึกษา SFML								
วาดตัวละคร (sprites) วัตถุในเกมและฉาก								
ใช้ SFML ร่วมกับภาพและการเคลื่อนที่พื้นฐาน								
การเก็บวัตถุ								
เช็การชนของวัตถุ เช่น ผู้เล่นชนศัตรู/อุปสรรคต่างๆ								
โชว์คะแนนการเก็บไอเทมและจำนวนชีวิต								
เชื่อมโยงแต่ละฉาก								
สร้างหน้าเข้าเกม								
ทดลองเล่นและแก้ไขปัญหา								
เกมเสร็จสมบูรณ์								