

## เอกสารรายละเอียดเกม

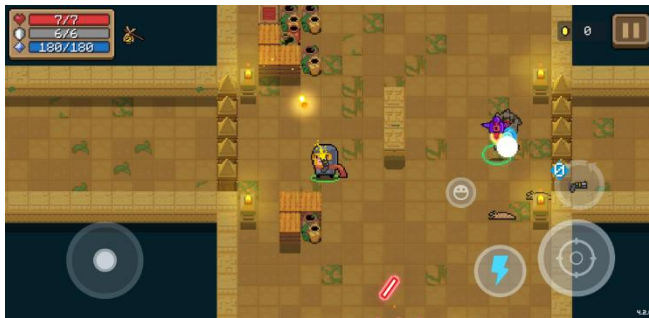
ชื่อเกม : Let's Me Out: The Dungeon

ชื่อ-นามสกุลผู้พัฒนา : นายจิรพัฒน์ ตรีสุวรรณ

รหัสนักศึกษา : 65010134

รายละเอียดของเกม :

- เนื้อเรื่องตื้นซื้นพร้อมกับป็นภกกระบอกนึ่งในดันเจี้ยนประหลาดที่แม่เราพยายามหาทางออกเท่าไรก็ไม่เจอจนเริ่มพูดกับตัวเองว่า  
“เมื่อไหร่มันจะจบชะที”  
“ในเขวังกตก็มีแต่ตัวอะไรก็ไม่รู้เขามาโจมตีอยู่นั้นแหละ”  
“พอเหมือนจะเจทางออกก็ดันเหมือนกลับไปเริ่มใหม่”  
“ฉัันจะรอดไหมนะ”
- เป็นเกมแนว Roguelike, Run-and-Gun shooting, Endless



(Ref: Soul Knight)

- รูปแบบการเล่นคือการผ่านด่านไปเรื่อยๆ ด้วยทรัพยากรที่เรามีอยู่ที่ได้รับจากด่านก่อนหน้านี้ ซึ่งในแต่ละห้องของด่านจะมี “ศัตรู” เกิดขึ้นมา
- เมื่อเข้าสู่ด่านใหม่รูปแบบของห้องในแผนที่จะเปลี่ยนรูปแบบไป
- เมื่อเคลียร์ด่านถึงจำนวนที่กำหนดจำนวนห้องและ “ศัตรู” จะเพิ่มขึ้น และตัวละครก็จะเก่งขึ้นด้วย
- การทำงานพื้นฐานในเกมส์
  - เกิด ณ ที่ห้องเริ่มต้นที่ไม่มี “ศัตรู”
  - เมื่อกำจัด “ศัตรู” ในห้องนั้นๆ จะมีรางวัล(ขวดพลังงาน)
  - เริ่มเกมจะมีสถานะพื้นฐานตามแต่ตัวละคร(เลือด, เกราะ, โอกาสติดคริติคอล, พลังงาน, สกิล)

- การทำงานพิเศษทั้งการทำงานที่เพิ่มความสามารถในเกม และการทำงานที่ลดความสามารถในเกม

- เมื่อผ่านด่านจะมีการสุ่มด่านใหม่
- เมื่อเข้าสู่ด่านใหม่ จะฟื้นฟูเกราะจนเต็ม

องค์ประกอบของเกม :

ตัวละคร: มี 3 class (อาจเพิ่มหรือลดได้)

- Knight{
  - “Health”: 6
  - “Armors”: 5
  - “Energy”: 180
  - “Crit\_Chance”: 5
  - “Speed”: 70
  - “skill”: Dual Wielding (เพิ่มอัตราการโจมตีเป็น2เท่า)
- Priest{
  - “Health”: 12
  - “Armors”: 3
  - “Energy”: 200
  - “Crit\_Chance”: 1
  - “Speed”: 60
  - “skill”: Heal (เพิ่มเลือดจำนวนหนึ่งในระยะเวลา2วิ)
- Rogue{
  - “Health”: 5
  - “Armors”: 3
  - “Energy”: 180
  - “Crit\_Chance”:10
  - “Speed”: 80
  - “skill”: FatalShot(หลังจากกดใช้ ภายใน 5 วินาที กระสุนทุกนัดจะทำดาเมจคริติคอล)

ศัตรู: - MiniDemon

```
{  
    "Health":    15  
    "Damage":    2  
    "Speed" :    64  
    "score" :    100  
}
```

- Splinter

```
{  
    "Health":    1  
    "Damage":    2  
    "Speed" :    114  
    "score" :    50  
}
```

- ToxicSlime

```
{  
    "Health":    10  
    "Damage":    3  
    "Speed" :    74  
    "score" :    100  
}
```

อาวุธ: เป็นประเภทปืน เช่น ปืนพก, ปืนAR เป็นต้น

การควบคุมภายในเกม :

กดปุ่ม/Mouse	ผลลัพธ์ที่ได้
w	เดินไปด้านบนของตัวละคร
a	เดินไปด้านซ้ายของตัวละคร
s	เดินไปด้านล่างของตัวละคร
d	เดินไปด้านขวาของตัวละคร
Left Shift	Interact กับสิ่งต่างๆ เช่น เก็บของ, เข้าประตูด้านต่อไป
E	กดเพื่อใช้งานสกิล
R	เปลี่ยนปืนที่ถืออยู่
Left button Mouse	ยิงกระสุนออกไป

### การคิดคะแนนในเกม :

- ถ้ากำจัด “ศัตรู” จะได้คะแนนเพิ่มขึ้น คะแนนตามประเภทของศัตรู

### เหตุการณ์ที่จะเกิดขึ้นในเกมโดยอัตโนมัติ:

- ตัวละครบุ๋บค่าเลือดและเกราะ ที่แสดงบนจอภาพ เปลี่ยนแปลงโดยการโดนโจมตี
- การสู้รุด่าน และ อุปกรณ์

### แผนการพัฒนาเกม :

สัปดาห์ที่	เป้าหมายการทำงานในเกมส์ที่จะทำได้
1	Logic การ Generate map ในแต่ละด่าน
2	โหลดสร้าง Texture Map, GUI ต่างๆ
3	วาดและLogic ตัวละคร เช่น การชน, การเดิน, การโจมตี, สกิล
4	วาดและLogic ศัตรู เช่น การชน, การเดิน, การโจมตี, การเกิด Logic การคิดคะแนน
5	โหลด Texture และ สร้าง Logic สำหรับอาวุธและอุปกรณ์ต่างๆ
6	Logic การสู้รของรางวัลเมื่อจบห้องนั้นๆ **Logic การติดสถานะจากกระสุนชนิดต่างๆ
7	ระบบ Pause เกม และ menu
8	Test and Debug

\*\*อาจตัดออก

### แผนการส่งมอบหน้าของเกม :

#### ความคืบหน้าครั้งที่ 1 :

- 1.การสร้าง map ในแต่ละด่าน
- 2.GUI ต่างๆในเกม
- 3.ตัวละคร interact กับอะไรได้บ้าง เช่น เก็บของ, ชนกำแพง
- 4.ศัตรู มี Logic อะไรบ้าง (List ว่า ศัตรูในเกมมีพฤติกรรมยังไง)

#### ความคืบหน้าครั้งที่ 2 :

- 1.นำเสนออุปกรณ์ต่างๆ ภายในเกม
- 2.การโดนโจมตี และ การโจมตีเป้าหมาย
- 3.ผลการผ่านการกำจัดศัตรูในห้องทั้งหมดได้
- 4.ระบบ Pause และ menu

#### ความคืบหน้าครั้งที่ 3 :

1. ผลการ Test และ Debug ระบบทั้งหมด