

## เอกสารรายละเอียดเกม

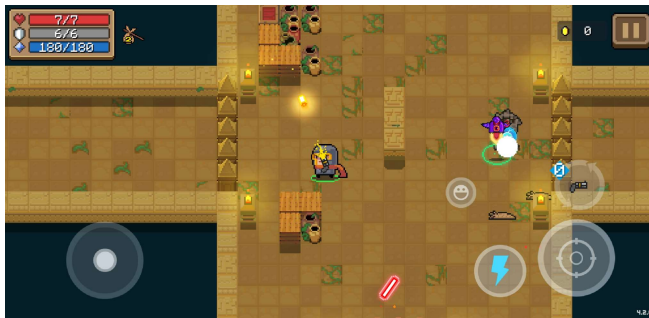
ชื่อเกม : Let's Me Out: The Dungeon

ชื่อ-นามสกุลผู้พัฒนา : นายจิรพัฒน์ ตรีสุวรรณ

รหัสนักศึกษา : 65010134

รายละเอียดของเกม :

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



(Ref: Soul Knight)

- รูปแบบการเล่นคือการผ่านด่านไปเรื่อยๆ ด้วยทรัพยากรที่เรามีอยู่ที่ได้รับจากด่านก่อนหน้านี้ ซึ่งในแต่ละห้องของด่านจะมี “ศัตรู” เกิดขึ้นมา เมื่อห้องนั้นมี “ศัตรู” อยู่ห้องจะทำการล็อกไม่ให้เดินออกไปได้ เราต้องให้เรากำจัด “ศัตรู” ให้หมดห้องถึงจะเปิด
- เมื่อเข้าสู่ด่านใหม่รูปแบบของห้องในแผนที่จะเปลี่ยนรูปแบบไป
- เมื่อเคลียร์ด่านถึงจำนวนที่กำหนดจะเข้าสู่โหมด Endless
- การทำงานพื้นฐานในเกมส์
  - เกิด ณ ที่ห้องเริ่มต้นที่ไม่มี “ศัตรู”
  - เมื่อกำจัด “ศัตรู” ในห้องนั้นๆหมด จะมีรางวัล(เลือดหรือพลังงาน)
  - เริ่มเกมจะมีสถานะพื้นฐานตามแต่ตัวละคร(เลือด, เกราะ, โอกาสติดคริติคอล, พลังงาน, สกิล)

- การทำงานพิเศษทั้งการทำงานที่เพิ่มความสามารถในเกม และการทำงานที่ลดความสามารถในเกม

- เมื่อผ่านด่านจะมีการสุ่มให้เลือก บัพพิเศษ
- เมื่อออกจากการต่อสู้เป็นเวลารวม 10 วินาที จะฟื้นฟูเกราะ
- ดิตสถานะ น้ำแข็งกัด(เดินช้าลง), ดิตพิษ(ลดเลือด), ดิตไฟ(ทำดาเมจใส่ตัวละครที่ติดเป็นเวลาที่กำหนด) (อาจตัดออก)

#### องค์ประกอบของเกม :

ตัวละคร: มี 3 class (อาจเพิ่มหรือลดได้)

- knight{
  - “Health”: 5
  - “Armors”: 5
  - “Energy”: 200
  - “Crit\_Chance”:5
  - “skill”: Dual Wielding (เพิ่มอัตราการโจมตีเป็น2เท่า)
  - “type”: Player
- priest{
  - “Health”: 12
  - “Armors”: 3
  - “Energy”: 200
  - “Crit\_Chance”:0
  - “skill”: Heal (เพิ่มเลือดจำนวนหนึ่งในระยะเวลา2วิ)
  - “type”: Player
- rogue{
  - “Health”: 5
  - “Armors”: 3
  - “Energy”: 170
  - “Crit\_Chance”:10
  - “skill”: FatalShot(หลังจากกดใช้ ภายใน 5 วินาที กระสุนทุกนัดจะทำดาเมจคริติคอล)
  - “type”: Player

ศัตรู: // ? คือยังไม่แน่นอน

```
- Minion{  
    "Health":    ?  
    "Damage":    ?  
    "type":      monster  
}  
  
- Boss{  
    "Health":    ?  
    "Damage":    ?  
    "type":      monster  
}
```

อาวุธ: เป็นประเภทปืน เช่น ปืนพก, ปืนAR, ปืนlaser เป็นต้น

**การควบคุมภายในเกม :**

กดปุ่ม/Mouse	ผลลัพธ์ที่ได้
w	เดินไปด้านบนของตัวละคร
a	เดินไปด้านซ้ายของตัวละคร
s	เดินไปด้านล่างของตัวละคร
d	เดินไปด้านขวาของตัวละคร
Left Shift	Interact กับสิ่งต่างๆ เช่น เก็บของ, เข้าประตูด้านต่อไป
q	กดเพื่อใช้งานสกิล

**การคิดคะแนนในเกม :**

- ถ้ากำจัด “ศัตรู” จะได้คะแนนเพิ่มขึ้น คะแนนตามประเภทของศัตรู
- เมื่อเข้าสู่ Endless การผ่านด่านจะเพิ่มคะแนนให้เป็นการเพิ่มเติม

**เหตุการณ์ที่จะเกิดขึ้นในเกมโดยอัตโนมัติ:**

- ตัวละครบุคค่าเลือดและเกราะ ที่แสดงบนจอภาพ เปลี่ยนแปลงโดยการโดนโจมตี
- มีแถบสถานะของสถานะที่กำลังติดอยู่ (อาจตัดออก)

### 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 การสุ่มของรางวัลเมื่อจบห้องนั้นๆ **Logic การติดสถานะจากกระสุนชนิดต่างๆ
7	ระบบ Pause เกม และ menu
8	Test and Debug

\*\*อาจตัดออก

### แผนการส่งความคืบหน้าของเกม :

#### 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