

เอกสารรายละเอียดเกม

ชื่อเกม : Shooter Rainjerr

ชื่อ-นามสกุลผู้พัฒนา : นางสาวภัทราภรณ์ จันเดชา

รหัสนักศึกษา : 64010659

รายละเอียดของเกม

เนื้อหาเกม เป็นเกมเกี่ยวกับการต่อสู้กันในอวกาศ โดยมีตัวละครในเกม 2 ตัว คือ Super Rainjerr และ Spaceship โดย Spaceship นั้นมีจำนวน 3 ตัว เป็นการต่อสู้กันโดยยิงกระสุนใส่กัน ในการต่อสู้กันทุกๆ ครั้ง Spaceship แต่ละตัวจะมีชีวิตเพียงครั้งเดียวเท่านั้น และจะกลับมาเกิดใหม่เรื่อยๆ ในระหว่างการต่อสู้ แต่ Super Rainjerr จะมีชีวิตหรือ Heart 10 ดวง



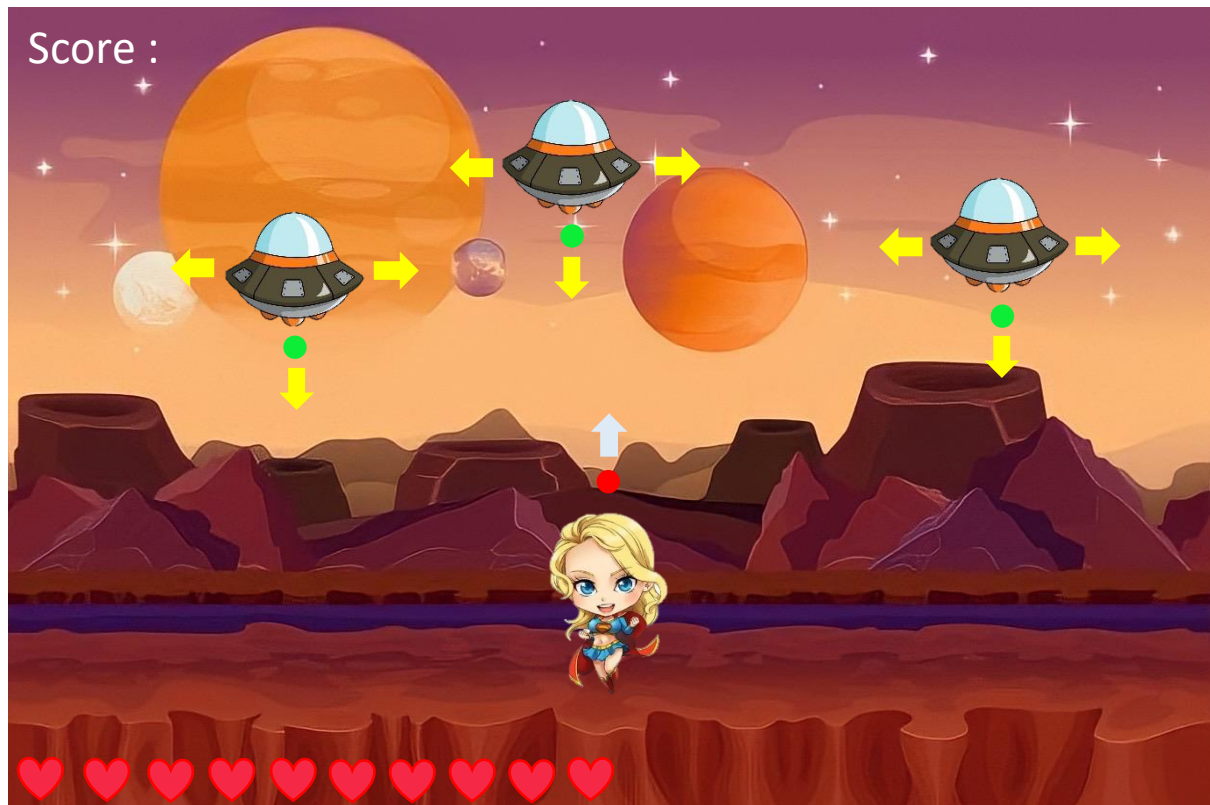
การเล่นเกม

○ การทำงานพื้นฐานของเกม

1). เริ่มเกม : มี Score นับคะแนนมูมขวาด้านบน และมีชีวิตหรือ Heart 10 ดวง หรือชีวิตให้ Super Rainjerr โดยที่ Spaceship ทุกๆตัวจะมีชีวิตเพียงครั้งเดียวเท่านั้น ต่อการเล่นเกม 1 ครั้ง และ Super Rainjerr สามารถเคลื่อนที่ได้โดยการควบคุมบน Keyboard โดยการใช้ปุ่ม W A S และ D และ Spacebar ในการยิงกระสุน



2). ขณะเล่น : Super Rainjerr และ Spaceship จะยิงใส่กระสุนใส่กันครั้งละ 1 กระสุนเท่านั้น และ Super Rainjerr ใช้ Space Bar สำหรับการยิงกระสุน ในขณะที่ Spaceship เคลื่อนที่และยิงกระสุนอัตโนมัติ



3). ถ้า Super Rainjerr ยิงกระสุนโดน Spaceship 1 ตัว Spaceship ตัวนั้นจะหายไป แล้วจะกลับมาเกิดใหม่เรื่อยๆ และ Super Rainjerr จะได้รับแต้มบน Score 100 แต้ม แต่ถ้า Spaceship ยิงกระสุนโดน Super Rainjerr 1 ครั้ง Heart จะลดลง 1 ดวง



○ การทำงานพิเศษของเกม (ITEM)

1). ถ้าชีวิตของ Super Rainjerr เหลือ 5 ดวง จะมี ITEM พิเศษเกิดขึ้นมาให้ Super Rainjerr เดินไปเก็บ คือ Star โดยจะเพิ่มชีวิต หรือ Heart 1 ดวง และจะเกิดขึ้นมาทุกๆ 5 วินาทีและจะหายไปถ้าไม่เดินไปเก็บ จนกว่าจะสามารถเก็บจน Heart ครบ 10 ดวง Star จึงจะหยุดเกิดขึ้นมา



2). ถ้า Super Rainjerr ทำแต้มได้ครบทุกๆ 1,000 แต้มแล้ว Spaceship ยิงกระสุนใส่ Super Rainjerr จะไม่สามารถทำให้หัวใจ หรือชีวิตของ Super Rainjerr ลดลงได้เป็นระยะเวลา 5 วินาที และหลังจากนั้น Super Rainjerr ก็จะสามารถทำแต้มเพิ่มขึ้นได้เรื่อยๆ



องค์ประกอบเกม

1. Super Rainjerr ยิงกระสุนใส่ Spaceship 1 ตัว ได้รับ 100 แต้ม
2. Spaceship ยิง Super Rainjerr 1 ครั้ง หัวใจลด 1 ดวง
3. คู่ต่อสู้ทั้ง 2 ฝ่ายสามารถยิงใส่กระสุนใส่กันได้เพียงครั้งละ 1 กระสุนเท่านั้น
4. การทำงานพิเศษของเกม (ITEM)
 - Star โดยจะเพิ่มชีวิต หรือ Heart 1 ดวง และจะเกิดขึ้นมาทุกๆ 5 วินาที
 - Super Rainjerr ทำแต้มได้ครบทุกๆ 1,000 แต้มแล้ว Spaceship ยิงกระสุนใส่ Super Rainjerr จะไม่สามารถทำให้ Heart หรือชีวิตของ Super Rainjerr ลดลงได้เป็นระยะเวลา 5 วินาที
6. Menu โดยจะมี Play Score และ Exit
7. Gameover และปุ่ม Back กับ Exit โดย Gameover หลังจากจบเกมจะแสดงคะแนนและให้พิมพ์ชื่อผู้เล่น
8. Score และปุ่ม Back กับ Exit โดย Score จะบอกคะแนนของและชื่อของผู้ที่เข้ามาเล่นสูงสุด 5 อันดับ

การควบคุมในเกม

| กดปุ่ม/Mouse | ผลลัพธ์ที่ได้ |
|----------------|--|
| Keyboard : W | ควบคุม Super Rainjerr เลื่อนขึ้น |
| Keyboard : A | ควบคุม Super Rainjerr เลื่อนซ้าย |
| Keyboard : S | ควบคุม Super Rainjerr เลื่อนลง |
| Keyboard : D | ควบคุม Super Rainjerr เลื่อนขวา |
| Space Bar | ควบคุม Super Rainjerr ยิงกระสุนใส่ Spaceship |
| Aero key Up | ควบคุมการเลื่อน Back และ Exit ในGameover และScore |
| Aero key Left | ควบคุมการเลื่อนปุ่ม Play Score และExit ในMenu |
| Aero key Down | ควบคุมการเลื่อน Back และ Exit ในGameover และScore |
| Aero key Right | ควบคุมการเลื่อนปุ่ม Play Score และExit ในMenu |
| Enter | ใช้สำหรับกดปุ่ม เพื่อเลือก Play Score Back และExit ให้ แสดงผลเกมในหน้าถัดไป |

การกีดคะแนนในเกม

1. Super Rainjerr ยิงกระสุนใส่ Spaceship 1 ตัว ได้รับ 100 แต้ม
2. Spaceship ยิง Super Rainjerr 1 ครั้ง Heart ลด 1 ดวง
3. ถ้า Super Rainjerr ทำแต้มได้ครบทุกๆ 1,000 แต้มแล้ว Spaceship ยิงกระสุนใส่ Super Rainjerr จะไม่สามารถทำให้Heart หรือชีวิตของ Super Rainjerr ลดลงได้เป็นระยะเวลา 5 วินาที

เหตุการณ์ที่จะเกิดขึ้นอัตโนมัติ

1. เมื่อ Spaceship ถูกยิงจะหายไปและกลับขึ้นมาใหม่อัตโนมัติ
2. Super Rainjerr ยิงกระสุนใส่ Spaceship 1 ตัวได้รับ 100 แต้ม โดยแต้มจะแสดงบน Score การนับคะแนนมุมมองด้านบนของเกม
3. Spaceship จะเคลื่อนที่และยิงกระสุนโดยอัตโนมัติ
4. ถ้า Super Rainjerr โดนยิงจนหัวใจหมด เกมจะจบทันที
5. Spaceship ยิงกระสุนใส่ Super Rainjerr Heart จะลดลง 1 ดวง
6. ถ้า Super Rainjerr ทำแต้มได้ครบทุกๆ 1,000 แต้มแล้ว Spaceship ยิงกระสุนใส่ Super Rainjerr จะไม่สามารถทำให้หัวใจ หรือชีวิตของ Super Rainjerr ลดลงได้เป็นระยะเวลา 5 วินาที
7. ถ้าชีวิตของ Super Rainjerr เหลือ 5 ดวง จะมี Star พิเศษเกิดขึ้นมาให้ Super Rainjerr เดินไปเก็บ โดยจะเพิ่มชีวิต หรือ Heart 1 ดวง และจะเกิดขึ้นมาทุกๆ 5 วินาที และหลังจากนั้น Super Rainjerr ก็จะสามารถทำแต้มเพิ่มขึ้นได้เรื่อยๆ

แผนการพัฒนาเกม

| สัปดาห์ที่ | เป้าหมายการทำงานในเกมที่จะทำได้ |
|------------|---|
| 1 | ศึกษารายละเอียดขั้นพื้นฐานของการใช้ SFML การเขียน Class และให้เพื่อนช่วยสอนหลักการการทำงาน รวมถึงอธิบายส่วนประกอบรวมถึงตัวแปรต่างๆ วิธีการใช้ Class ใน SFML และลงมือสร้าง Background โดยการเขียน Class |
| 2 | <ul style="list-style-type: none">- ตัวละคร Super Rainjerr- ตัวละคร Spaceship- การเคลื่อนที่- การยิงโต้ตอบกัน- Score แสดงการนับแต้ม- Heart แสดงชีวิตของ Super Rainjerr- เปลี่ยน Background ให้สามารถเคลื่อนที่ได้ |
| 3 | <ul style="list-style-type: none">- Item- Gameover- Score |

แผนการส่งความคืบหน้าเกม

ครั้งที่ 1 : วันที่ 18-22 ตุลาคม 2564 : ศึกษารายละเอียดขั้นพื้นฐานของการใช้ SFML การเขียน Class และให้เพื่อนช่วยสอนหลักการการทำงาน รวมถึงอธิบายส่วนประกอบรวมถึงตัวแปรต่างๆ วิธีการใช้ Class ใน SFML และลงมือสร้าง Background โดยการเขียน Class

ครั้งที่ 2 : วันที่ 25-29 ตุลาคม 2564 : สร้างตัวละคร Super Rainjerr และ Spaceship ให้สามารถเคลื่อนที่ เขียนคำสั่งให้ Super Rainjerr และ Spaceship สามารถยิงโต้ตอบกันได้ สร้าง Score แสดงการนับแต้ม และให้ Heart แสดงชีวิตของ Super Rainjerr เปลี่ยน Background ในเกมให้สามารถเคลื่อนที่ได้

ครั้งที่ 3 : วันที่ 8-12 พฤศจิกายน 2564 :

- Item ในเกม โดยระหว่างการเล่น จะมี Heart ให้จำนวน 10 ดวง ถ้าเล่นแล้ว Heart เหลือจำนวน 5 ดวงจะมี Star เกิดขึ้นมา ให้เดินไปเก็บเพื่อเพิ่ม Heart จนกว่าจะเก็บได้จน Heart ครบ 10 ดวง Star จึงจะหายไป โดยที่ Star 1 ดวง = Heart 1 ดวง
- Game over โดยจะแสดงหลังจากเล่นเกมแพ้ และให้พิมพ์ชื่อผู้เล่นก่อนจะแสดงคะแนนในการเล่น
- Score เกม โดยสามารถเข้ามาดูได้ในตอนก่อนเริ่มเกมในหน้า Menu หรือดูได้หลังเล่นเกมจบในทุกๆ ครั้ง และ Score จะแสดง รายชื่อผู้เล่นและคะแนนที่ผู้เล่นทำได้สูงสุดเรียงลำดับลงมา