

เอกสารรายละเอียดเกม

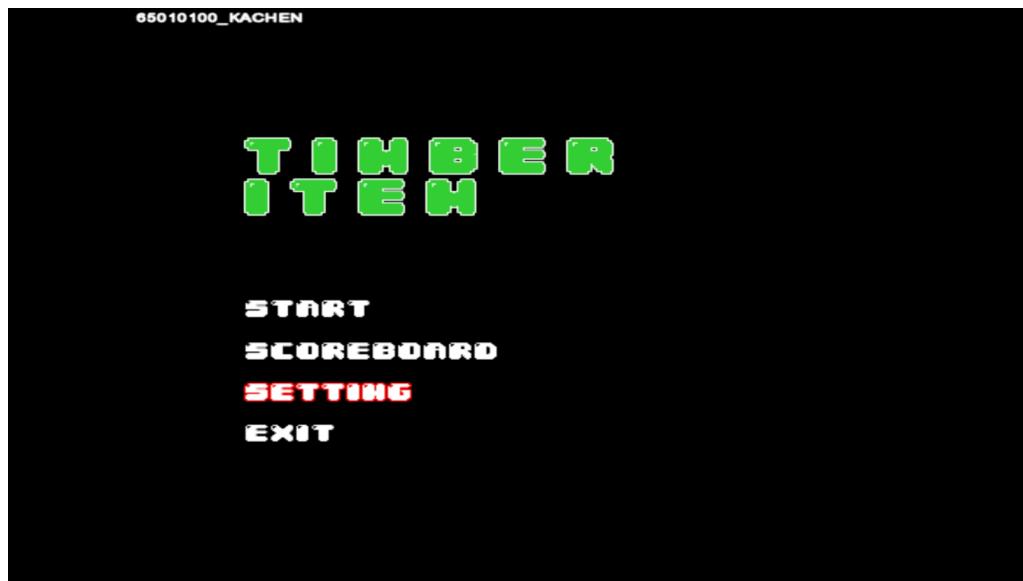
ชื่อเกม : Timber Item

ชื่อ-นามสกุลผู้พัฒนา : นายคเซนทร์ ทองสวัสดิ์วงศ์

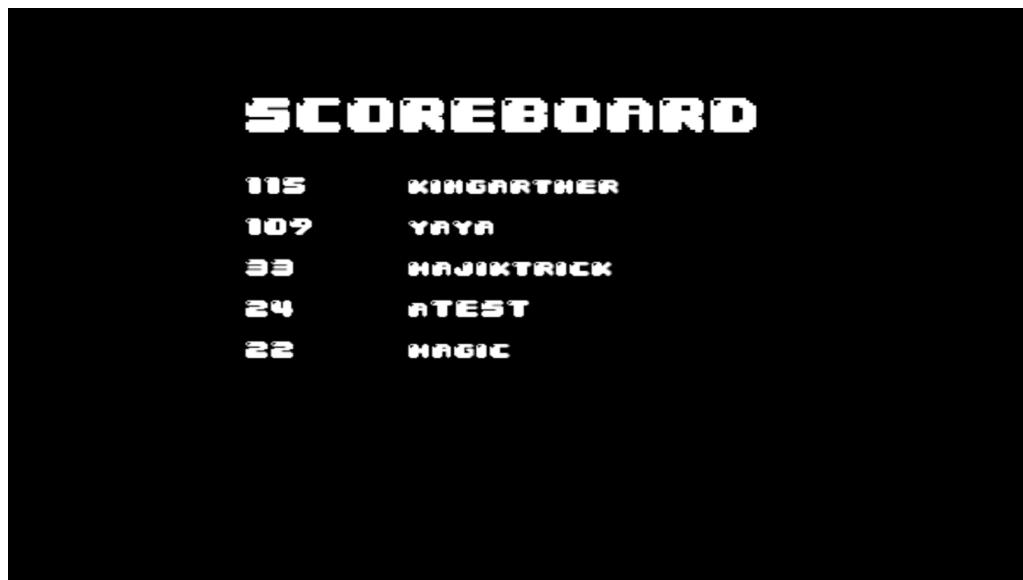
รหัสนักศึกษา : 65010100

รายละเอียดของเกม :

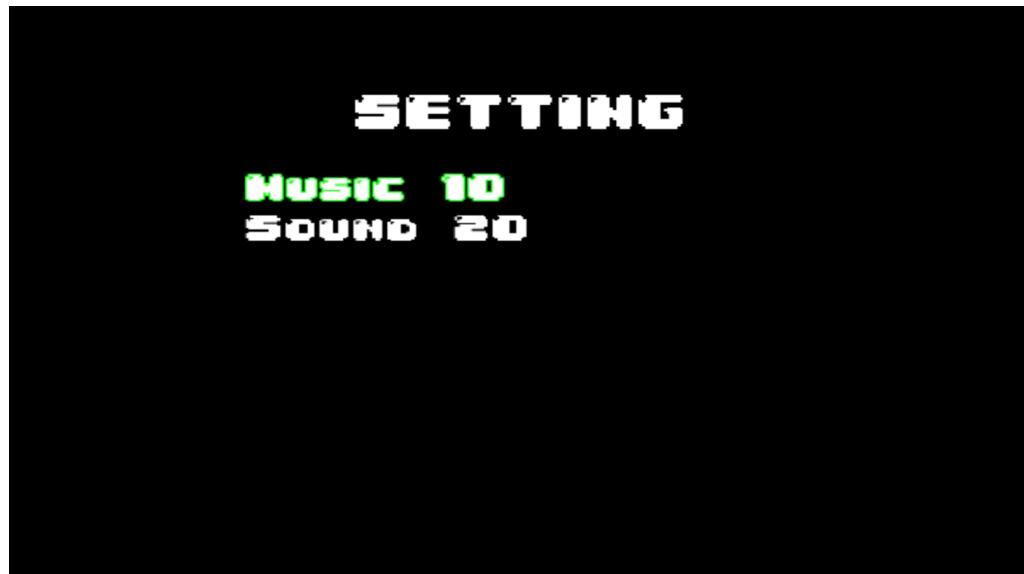
- เป็นเกมเทิร์นเบส วางแผน ต่อสู้แบบ ไร้จุดจบ ตัวเอกมีชื่อว่า Timber เป็นขอนไม้ผู้กล้าหาญ เพื่อต่อสู้กับสัตว์ร้ายในป่า
- เกมจะเริ่มต้น ด้วยค่าชีวิต 10 หน่วย เอาร่านะศัตรูในแต่ละด่านเพื่อเข้าสู่ ด่านถัดไป เมื่อค่าชีวิตลดเหลือ 0 จะจบเกมและบันทึกคะแนน
- จะมีการแสดงค่า 5 อย่างขัดเจน คือ ค่าชีวิต(หัวใจ) คะแนน(ส้ม) จำนวนครั้งที่กระโดดได้ (รองเท้า) ระยะเวลาที่เหลือถึงจะใช้หรือคุ้ล ดาวน์สกิลต่ออย(หมัด) และจำนวนครั้งที่ยิงกระสุนได้(กระสุน) ซึ่ง สามารถลด หรือ เพิ่มได้จากการเปิดใช้ไอเทม โดยการเปิดใช้งาน บางอย่างต้องใช้ค่าชีวิตแลก
- ค่าชีวิตสามารถเพิ่มค่าสูงสุดให้มากกว่า 10 ได้ เมื่อยิ่ลจะเพิ่มเลือด ถึงค่าสูงสุดนั้น
- ค่าชีวิตที่ใช้เปิดไอเทม จะไม่ลดค่าชีวิตสูงสุด
- จำนวนครั้งที่กระโดด เริ่มต้น 2 ครั้ง สามารถเพิ่มได้จากไอเทม
- คูลดาวน์สกิลต่ออย เริ่มต้น 2 เทิร์น สามารถลดได้จากไอเทม
- จำนวนกระสุนจำกัด แค่ 1 ลูก
- มีค่าที่ไม่แสดง คือ enrage attack คือ โจมตีแรงx2 และ sweep attack คือ การตีกาวด้วยช่องด้านหน้า 3x1
- ค่าทุกค่า ยกเว้นค่าชีวิต กับคะแนน จะถูกรีเซ็ทเมื่อขึ้นด่านใหม่
- ค่าทุกค่าจะรีเซ็ท เมื่อค่าชีวิต หรือกดเริ่มเกมใหม่



Main menu



Scoreboard



Setting



ผ่านด่าน



เกมจบ



หน้าจอเกม (1)



หน้าจอเกม (2)



หน้าจอเกม (3)



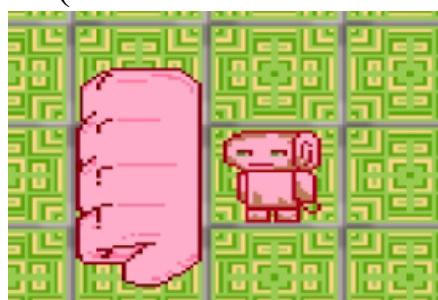
Pause



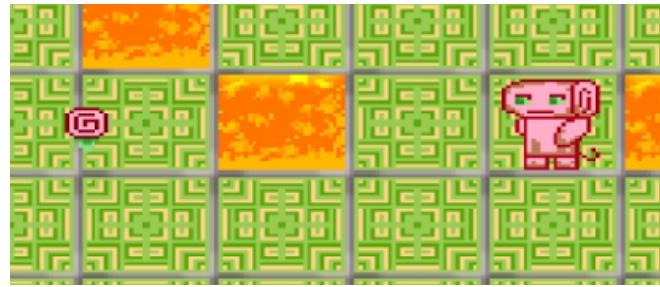
ตัวผู้เล่น



ແຄບແສດງຄ່າສການນະ (ຄ່າชีວิต ຂະແນນ ກຮໂດດ ຕ່ອຍ ຍິງກຮະສູນ)



ສກິລຕ່ອຍ



สกิลยิงกระสุน



ที่เปิดใช้ไอเทม



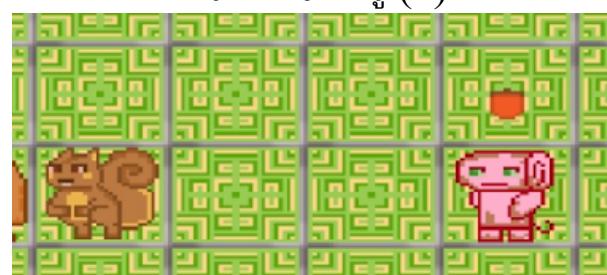
หน้าต่างเลือกไอเทม



ตัวอย่างศัตรุ (1)



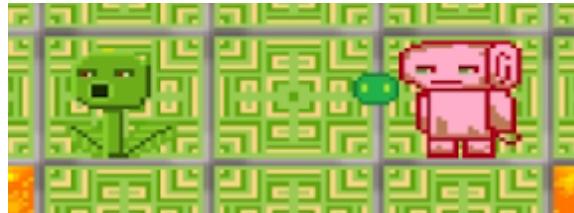
ตัวอย่างศัตรุ (2)



กรรอกจะโยนระเบิดใส่ผู้เล่น



ນກບິນບນລາວໄດ້



ພຶ້ມຍິ່ງກຮະສຸນໃສ່ຜູ້ເລີ່ມ



ໜີມີຄ່າຊີວິດເຍວະ



ເຫັດໄມ່ມີອະໄຮພິເສ່າ

องค์ประกอบของเกม :

ตัวผู้เล่น

- เมื่อเริ่มมีค่าชีวิต (health) 10 หน่วย ลดลงเมื่อโดนโจมตี และเมื่อเพิ่มด้วยไอเทม Fully heal จะมีค่าชีวิตเท่ากับค่าชีวิตสูงสุด (max health)
- ค่าชีวิตสูงสุด (max health) 10 หน่วย เพิ่มได้ด้วยไอเทม
- พลังโจมตี (attack) 1 หน่วย เพิ่มได้ด้วยไอเทม
- スキルกระโดด (jump) เคลื่อนที่ระยะ 2 ช่อง ถ้าโดดข้ามไอเทมจะสามารถใช้งานได้ ใช้ได้ 2 ครั้ง/ด่าน เพิ่มได้ด้วยไอเทม
- スキルหมัด (punch) เมื่อใช้ ทำความเสียหายศัตรูด้านหน้าในช่อง 3x1 และผลักศัตรูกับระยะเบิดได้ จะมีคูลดาวน์ 2 เทิร์น ลดได้ด้วยไอเทม
- スキルยิงกระสุน (fire) ยิงกระสุนด้านหน้า เมื่อชนศัตรุจะหายไป ใช้ได้ 1 ครั้ง/ด่าน ไม่สามารถเพิ่มได้

ไอเทม

- มีการสุ่มโดยสุ่ม 2 อย่าง จาก 9 ไอเทมทั้งหมด และมีตายตัว 1 อย่าง คือ Fully heal
- ผู้เล่นต้องเดินชน หรือกระโดดข้ามเพื่อเปิดใช้งาน และจะเสีย 1 เทิร์น
- เมื่อเลือกไอเทมแล้วช่องนั้นจะกลายเป็นช่องว่าง ผู้เล่นและศัตรุสามารถเดินผ่านได้

ศัตรุ

- เริ่มต้น 4 ตัว เพิ่มขึ้น 1 ตัวต่อ 5 ด่าน
- ค่าชีวิตพื้นฐาน 1 หน่วย เพิ่มขึ้น 1 หน่วยต่อ 10 ด่าน
- ตัวเหด้า มีค่าชีวิต = ค่าชีวิตพื้นฐาน * 1 หน่วย พลังโจมตี 1 หน่วย ระยะโจมตี 1 ช่อง
- ตัวพิช มีค่าชีวิต = ค่าชีวิตพื้นฐาน * 1 หน่วย พลังโจมตี 1 หน่วย ระยะโจมตีรัศมี 3 ช่อง (pixelated circle)
- ตัวหมี มีค่าชีวิต = ค่าชีวิตพื้นฐาน * 2 หน่วย พลังโจมตี 1 หน่วย เพิ่มขึ้น 1 หน่วยต่อ 10 ด่าน ระยะโจมตี 1 ช่อง
- ตัวกระอก มีค่าชีวิต = ค่าชีวิตพื้นฐาน * 1 หน่วย พลังโจมตี 0 หน่วย ระยะโจมตีรัศมี 6 ช่อง (pixelated circle) ถ้าผู้เล่นอยู่ในระยะโจมตีจะวางระยะเบิดข้างตัวผู้เล่นถ้ามีที่ให้วาง
- ตัวนก มีค่าชีวิต = ค่าชีวิตพื้นฐาน * 1 หน่วย พลังโจมตี 1 หน่วย ระยะโจมตี 1 ช่อง บินข้ามลavaได้

การควบคุมภายในเกม :

กดปุ่ม/Mouse	ผลลัพธ์ที่ได้
W / Up Arrow	เดินขึ้นบน/เลือกด้านบน
S / Down Arrow	เดินลงล่าง/เลือกด้านล่าง
A / Left Arrow	เดินทางซ้าย/เลือกด้านซ้าย
D / Right Arrow	เดินทางขวา/เลือกด้านขวา
F	เปิด/ปิดการกระโดด
Q	เปิด/ปิดการใช้สกิลหมัด
E	เปิด/ปิดการยิงกระสุน
Esc	หยุดเกม และเรียก Pause Menu
Enter	เลือกไอเทมที่ไข่ไลท์สีเหลือง
1	เลือกไอเทมอันที่ 1 จากบัน
2	เลือกไอเทมอันที่ 2 จากบัน
3	เลือกไอเทมอันที่ 3 จากบัน

การคิดคะแนนในเกม :

ถ้าฆ่าศัตรูได้ จะได้คะแนนเพิ่ม
ถ้าผ่านขั้นด่านใหม่ได้ จะได้คะแนนเพิ่ม
ถ้าเปิดใช้งานไอเทมที่ให้คะแนน จะได้คะแนนเพิ่ม

เหตุการณ์ที่จะเกิดขึ้นในเกมโดยอัตโนมัติ:

แบบด้านบนมีการแสดงค่า 5 อย่าง คือ ค่าชีวิต(หัวใจ) คะแนน(ส้ม) จำนวนครั้งที่กระโดดได้ (รองเท้า) ระยะเวลาที่เหลือถึงจะใช้หรือคูลดาวน์สกิลต่ออย(หน้า) และจำนวนครั้งที่ยิงกระสุนได้(กระสุน) ซึ่งสามารถลด หรือ เพิ่มได้จากการเปิดใช้ไอเทม หรือมีการใช้งาน

ศัตรุจะโจมตีเมื่อตัวเราอยู่ในระยะตีของศัตรุ ถ้าไม่ศัตรุจะเดิน และจะสามารถเดินติดศัตรุด้วยกัน และทางที่ข้ามไม่ได้ เช่น ลาวา ไอเทม เป็นต้น หลังจากเทิร์นของเรามีอิร่าเดิน ใช้สกิลกระโดด ต่ออย หรือยิง หรือเปิดใช้ไอเทม โดยยึดค่าจากตารางที่เก็บค่าไว้

Animation การโจมตีจากศัตรุ ตัวพีชจะยิงกระสุนใส่ผู้เล่น และกระอกจะปาระเบิดใส่ 1 ช่องรอบตัวผู้เล่น เมื่อยู่ในระยะการโจมตี เห็น หนี และนกจะโจมตีเมื่อประชิดตัว

เมื่อตัวผู้เล่น หรือศัตรุโดนダメจะกระพริบสีแดงเป็นระยะเวลาสั้นๆ เมื่อค่าชีวิตศัตรูน้อยกว่า 0 จะหายไป ส่วนผู้เล่นจะขึ้นหน้าจอจบเกม

เมื่อเปิดใช้งานไอเทมด้วยการเดินชนจะเรียกหน้าจอเลือกไอเทม 3 อย่าง เป็นไอเทมที่มาจากการสุ่ม 2 ค่า และค่าตายตัว 1 ค่า คือ Fully heal เมื่อเลือกไอเทมแล้ว จะได้รับผลไอเทม และไอเทมจะหายไปเกิดเป็นช่องว่างที่สามารถเดินได้

แผนการพัฒนาเกม :

สัปดาห์ที่	เป้าหมายการทำงานในเกมส์ที่จะทำได้
4	เขียนการทำงานของเกมหลัก
5 - 6	เพิ่มเติมรายละเอียดในเกม
6 - 10	ทำ Assets ต่างๆ
7 - 10	ใส่ Animation และเสียงพื้นฐาน SFML
8 - 9	ทำหน้า Menu และ Score
10 - 14	ใส่ Animation ในเกมทั้งหมด

แผนการส่งความคืบหน้าของเกม :

ความคืบหน้าครั้งที่ 1 :

- นำเสนอการทำงานของตัวเกม

ความคืบหน้าครั้งที่ 2 :

- นำเสนอการทำงานของ Animation

ความคืบหน้าครั้งที่ 3 :

- นำเสนอการทำงานของศัตรูทุกประเภท
- นำเสนอการทำงานของ Menu ,Setting, Score

เอกสารรายงานความคืบหน้า

ครั้งที่ 1

รายละเอียดการทำงานตามแผนการดำเนินการ

ลำดับที่	รายละเอียดการทำงาน / การทดสอบ Module	สถานะ	
		ตามแผน	ไม่ตามแผน
1	เขียนการทำงานของเกมหลัก	<input checked="" type="checkbox"/>	
2	เพิ่มเติมรายละเอียดในเกม	<input checked="" type="checkbox"/>	

ปัญหาที่เกิดขึ้นและการแก้ปัญหา

- ตัวเกมยังไม่สมดุล เกมค่อนข้างยาก ตารางเล็กไป
การแก้ปัญหา : ปรับลดศัตรูลง เพิ่มเลือดตัวละคร ขยายตาราง array

เอกสารรายงานความคืบหน้า

ครั้งที่ 2

รายละเอียดการทำงานตามแผนการดำเนินการ

ลำดับที่	รายละเอียดการทำงาน / การทดสอบ Module	สถานะ	
		ตามแผน	ไม่ตามแผน
1	เขียนการทำงานของเกมหลัก	<input checked="" type="checkbox"/>	
2	เพิ่มเติมรายละเอียดในเกม	<input checked="" type="checkbox"/>	
3	ทำ Assets ต่างๆ	<input checked="" type="checkbox"/>	
4	ใส่ Animation และเสียงพื้นฐาน SFML	<input checked="" type="checkbox"/>	
5	ทำหน้า Menu และ Score	<input checked="" type="checkbox"/>	
6	ใส่ Animation ในเกมทั้งหมด	<input checked="" type="checkbox"/>	

ปัญหาที่เกิดขึ้นและการแก้ปัญหา

1. ทำ sprite เป็นภาพเดียว นำไปใช้ทำ animation ยาก
การแก้ปัญหา : แก้ภาพเป็น sprite sheet
2. ไม่เข้าใจการใช้คำสั่งของ SFML
การแก้ปัญหา : ศึกษา documents เพิ่มเติม และการเพื่อน
3. ไม่เข้าใจการทำงานของ poll event
การแก้ปัญหา : ศึกษา และทดลองการใช้งาน event
4. การทำงาน ของ animation ไม่สอดคล้องกับค่าที่เก็บไปแล้ว
การแก้ปัญหา : ใช้ timer ให้มีการขยายตัวลีนมากขึ้น