

เอกสารรายละเอียดเกม

ชื่อเกม : Crossy Carrot

ชื่อ-นามสกุลผู้พัฒนา : กัญญารัตน์ ไชยยันต์บุรณ์

รหัสนักศึกษา : 64010037

รายละเอียดของเกม :

- เนื้อหาเกี่ยวกับเนื้อเรื่องของเกม

แครอทเดินไปเรื่อย ๆ แครอทจะข้ามถนน ข้ามทางรถไฟ ข้ามแม่น้ำ

- การเล่นเกม

วัตถุประสงค์ของ crossy carrot คือ การข้ามถนนที่ไม่มีที่สิ้นสุดและหลีกเลี่ยงอุปสรรคได้ไกลที่สุดโดยไม่ตาย ผู้เล่นจะเป็นตัวละครที่เลือกและต้องกดปุ่มเดินหน้า ซ้าย ขวา หรือถอยหลัง เพื่อหลีกเลี่ยงอุปสรรคและไปได้ไกลที่สุด เกม crossy carrot มีอุปสรรคมากมายในเส้นทาง เช่น แม่น้ำ รถยนต์ รถไฟ ผู้เล่นจะต้องเคลื่อนไหวอย่างถูกต้อง ระวัง ระวัง เพื่อไม่ให้ตัวละครตาย ตัวอย่างเช่น ในกรณีของแม่น้ำ ผู้เล่นต้องข้ามแม่น้ำโดยเหยียบท่อนซุงที่ลอยผ่านมาเพื่อข้ามแม่น้ำโดยไม่ตกน้ำ หากผู้เล่นใช้เวลามากเกินไปในการข้าม สิ่งกีดขวาง หรือยืดยาวๆ ไม่ขยับเป็นเวลานาน จะถูกนกอิทรีย์ฉกตัวละคร ส่งผลให้จบเกม ทุกการเคลื่อนไหวไปข้างหน้าจะได้รับ score 1 แต้ม นอกจากนี้ยังมีเหรียญกระจายอยู่ทั่ว เมื่อเก็บเหรียญได้ครบ 100 เหรียญ จะสามารถนำไปซื้อตัวละครใหม่ได้




- การทำงานพื้นฐานในเกม

- ตัวละครเคลื่อนที่ไปด้านหน้าให้ไกลที่สุด หรือมี score มากที่สุด ทุกการเดินหน้า score +1 โดยหลบอุปสรรคต่าง ๆ
- อุปสรรคบนถนน บนถนนมีรถยนต์ที่เคลื่อนที่ในแนวขวาง ผู้เล่นต้องข้ามถนนโดยไม่ให้อุปสรรคชน
- อุปสรรคบนรางรถไฟ จะมีเสียงสัญญาณรถไฟและมีไฟสัญญาณสีแดงเตือนบริเวณรางรถไฟ ก่อนที่รถไฟจะวิ่งผ่าน ผู้เล่นต้องข้ามรางรถไฟโดยไม่ให้อุปสรรคชน
- การข้ามแม่น้ำ ผู้เล่นห้ามตกน้ำ แต่จะต้องอาศัยขอนไม้ที่ลอยไปมาในแนวขวาง เพื่อข้ามแม่น้ำ หรืออาศัยใบบัวที่อยู่นิ่งๆในน้ำ เพื่อข้ามแม่น้ำ
- หากผู้เล่นใช้เวลาข้ามสิ่งกีดขวางนานเกินไป หรือว่าไม่ขยับนานเกินไป จะถูกนกอินทรีฉกตัวละคร ทำให้จบเกม
- บนพื้นที่ปลอดภัยคือสนามหญ้า จะมีต้นไม้ขวางอยู่ ทำให้ตัวละครต้องเดินเลี้ยวไปทางซ้าย หรือขวา เพื่อเดินไปข้างหน้าต่อไป

- การทำงานพิเศษ

- เก็บเหรียญกระจายอยู่บนพื้นที่ในเกม เพื่อนำไปแลกตัวละครใหม่
- เสียงเตือนรถไฟ เสียงตอเก็บเหรียญ
- ภาพเคลื่อนไหวของตัวละคร
- ทุก ๆ การเดิน 50 score จะมีไอเทมชุดเกราะให้เก็บ เมื่อสวมชุดเกราะจะทำให้มีชีวิตเพิ่มขึ้นมาอีก 1 ชีวิต เป็นเวลา 10 วินาที แต่ชุดเกราะจะไม่เป็นผลเมื่อตัวละครเดินตกน้ำ หรือโดนนกอินทรีฉก

องค์ประกอบของเกม :

ตัวละคร / วัตถุ	คำเฉพาะ	การทำงาน
	ตัวละคร	ควบคุมการเดิน ซ้าย ขวา หน้า หลัง
	เมื่อสะสมครบ 100 สามารถนำไป แลกตัวละครได้	ปรากฏตามทาง
	สามารถเหยียบได้ ลอยไปในแนวขวาง	ปรากฏในแม่น้ำ
	สามารถเหยียบได้ ลอยอยู่นิ่ง ๆ	ปรากฏในแม่น้ำ
	เคลื่อนที่จากซ้ายไปขวา หรือขวาไปซ้าย จบเกมเมื่อถูกชน	ปรากฏตามทาง
	เคลื่อนที่จากซ้ายไปขวา หรือขวาไปซ้าย จบเกมเมื่อถูกชน	ปรากฏตามทาง
	ป้องกันการถูกรถชน เป็นเวลา 10 วินาที	ได้รับเมื่อ score ครบทุกๆ 50

การควบคุมภายในเกม :

กดปุ่ม/Mouse	ผลลัพธ์ที่ได้
Up	เดินหน้า
Down	ถอยหลัง
Left	เดินไปด้านซ้าย
Right	เดินไปด้านขวา
ESC	หยุดเกม

การคิดคะแนนในเกม :

ถ้าเดินไปข้างหน้า 1 ช่อง score +1

ถ้าเดินถอยหลัง 1 ช่อง score -1

เหตุการณ์ที่จะเกิดขึ้นในเกมโดยอัตโนมัติ :

- มีรถยนต์เคลื่อนที่ได้เองแบบสุ่มบนถนน
- รถไฟจะวิ่งผ่านบนรางรถไฟทุก ๆ 7 วินาที
- ขอนไม้เคลื่อนที่ได้เองแบบสุ่มในแม่น้ำ
- ตัวเลขระบุค่า score ที่แสดงบนหน้าจอ เปลี่ยนแปลงโดยการเดินตัวละครไปด้านหน้า
- ตัวเลขระบุค่า coin ที่แสดงบนหน้าจอ เปลี่ยนแปลงโดยการเก็บเหรียญที่อยู่บนถนน
- เกมจบเมื่อ - ตัวละครตกน้ำ
 - มีการชนกันของตัวละครกับรถยนต์
 - มีการชนกันของตัวละครกับรถไฟ
 - อยู่เฉย ๆ นานเกินไป

แผนการพัฒนาเกม :

ลำดับที่	แผนการพัฒนาเกม
1	ออกแบบและเขียนเอกสารรายละเอียดเกม
2	ศึกษา c++ และ SFML
3	ออกแบบวัตถุต่าง ๆ ที่ต้องใช้ในเกม
4	การเคลื่อนที่ของฉาก ตัวละคร วัตถุต่าง ๆ ในเกม
5	เช็การชนกันของวัตถุ ตัวละครชนกับอันตรายแล้วเกมจะจบ
6	ใส่เสียงประกอบ การนับ score การจัดอันดับ score ของผู้เล่นแต่ละคน
7	ทดลองเล่น ให้เพื่อนทดลองเล่น แก้บัค
8	เกมเสร็จสมบูรณ์