

เอกสารรายละเอียดเกม

ชื่อเกม : Pikashoot

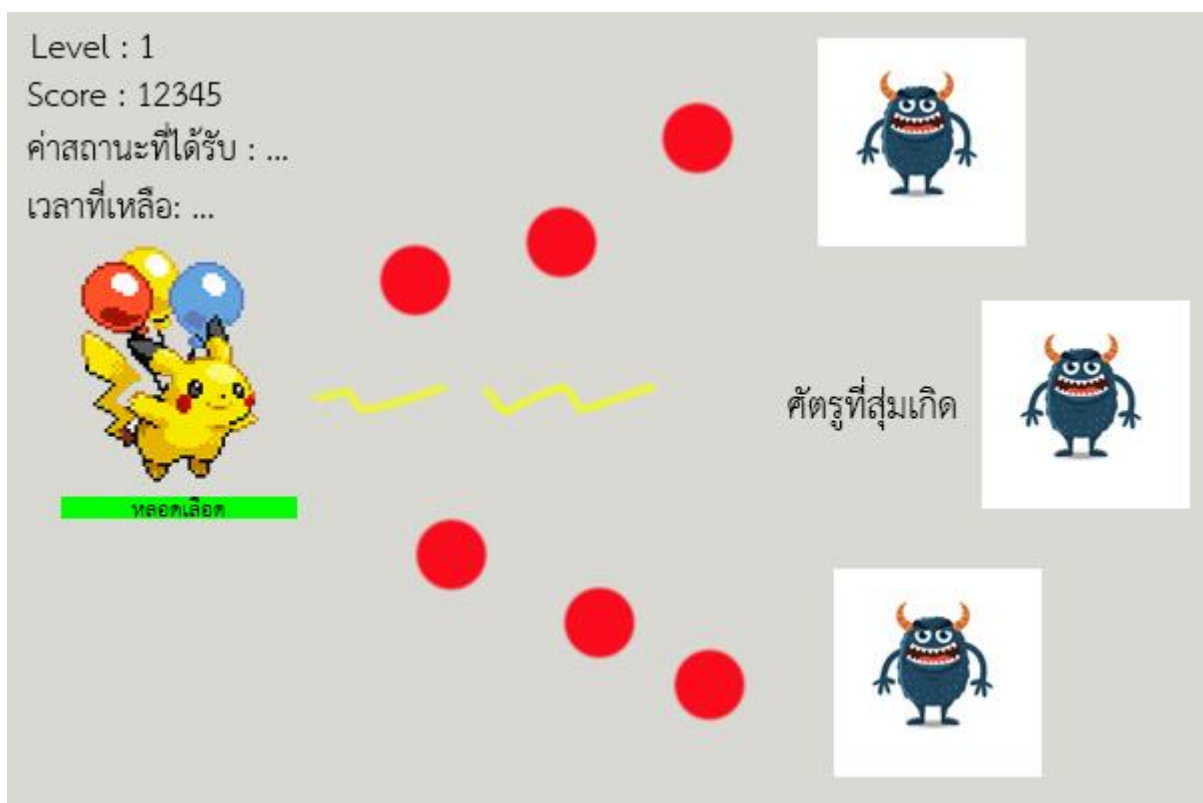
ชื่อ-นามสกุลผู้พัฒนา : นายปารเมศ อังกุลภักดีกุล

รหัสนักศึกษา : 64010519

รายละเอียดของเกม :

- เป็นเกมที่มีตัวละครหลักคือ Pikachu ที่ต้องออกผจญภัยและเผชิญกับศัตรูที่หลากหลายเพื่อพิชิตคะแนนที่สูงที่สุด
- การเล่นเกมเบื้องต้น เคลื่อนที่ไปมาเพื่อหลบหลีกศัตรูหรือกระสุนที่ศัตรูยิงออกมาและคอยยิงสายฟ้าเพื่อกำจัดศัตรูและได้รับคะแนน

รูปตัวอย่างเบื้องต้น:



- การทำงานพิเศษทั้งการทำงานที่เพิ่มความสามารถในเกมและการทำงานที่ลดความสามารถในเกมเช่น เมื่อเก็บไอเทมจะสุ่มเพิ่มจำนวนสายฟ้าที่ยิงออกไป , เพิ่มดาเมจ , เพิ่มเกราะ , คะแนนที่ได้รับ 2 เท่าเป็นเวลา ... วินาที

องค์ประกอบของเกม :

ประกอบไปด้วย

1.ตัวละครหลัก – Pikachu

2.ศัตรู – มีทั้งแบบทั่วไปและบอส โดยที่ศัตรูทั่วไปจะมีเลือดที่น้อยและยังทำดาเมจต่อเราได้ต่ำ ส่วนบอสจะมีเลือดที่เยอะ ยากต่อการกำจัด ยิ่งทำดาเมจออกมาใส่เราได้สูง เพื่อความท้าทายในการพิชิตคะแนน เพราะเมื่อกำจัดบอสได้จะได้คะแนนที่เยอะกว่าการกำจัดศัตรูทั่วไป

3.ไอเทม – สุ่มเพิ่มสถานะต่างๆ เช่น จำนวนสายฟ้าที่ยิงออกไป , เพิ่มดาเมจ , เพิ่มเกราะ , เพิ่มคะแนนที่ได้รับ 2 เท่า เป็นเวลา ... วินาที

4.คะแนนที่ได้ – วัดจากการกำจัดศัตรู

5.เลเวล – ระดับความยากของการเล่นจะค่อยๆเพิ่มขึ้นตามระยะเวลาและจำนวนการกำจัดศัตรูของเรา

การควบคุมภายในเกม :

| กดปุ่ม/Mouse | ผลลัพธ์ที่ได้ |
|--------------|----------------------|
| ลูกศรขึ้น | เคลื่อนที่ขึ้นข้างบน |
| ลูกศรลง | เคลื่อนที่ลงข้างล่าง |
| ลูกศรซ้าย | เคลื่อนที่ไปทางซ้าย |
| ลูกศรขวา | เคลื่อนที่ไปทางขวา |
| Spacebar | ยิงสายฟ้า |

การคิดคะแนนในเกม :

ถ้ากำจัดศัตรูได้สำเร็จจะได้รับคะแนนโดยที่คะแนนของศัตรูมีความแตกต่างกันตามระดับความยากในการกำจัด เช่น เมื่อฆ่าบอสได้ก็จะได้คะแนนที่สูงกว่าการกำจัดศัตรูทั่วไป

เหตุการณ์ที่จะเกิดขึ้นในเกมโดยอัตโนมัติ:

มีศัตรูสุ่มเกิดและเคลื่อนที่ไปมาเพื่อยิงกระสุนทำดาเมจใส่เรา , เมื่อเกิดการชนกันระหว่างตัวละครกับศัตรูจะทำให้หลอดเลือดของเราลดลง , สุ่มดรอปไอเทมจากศัตรูและเมื่อเก็บก็จะได้ค่าสถานะพิเศษต่างๆ

แผนการพัฒนาเกม :

(อธิบายในรูปแบบ Gantt Chart ที่เริ่มต้นตั้งแต่เดือนตุลาคมถึงวันส่ง , มีรายละเอียดของการนำเสนอแต่ละครั้งด้วย , สำหรับความละเอียดของกิจกรรมให้ระบุการทำงานของแต่ละสัปดาห์เป็นอย่างน้อย)

| สัปดาห์ที่ | เป้าหมายการทำงานในเกมส์ที่จะทำได้ |
|------------|---|
| 1 | ตัวละครสามารถขยับไปมาและยิงสายฟ้าออกมาทำดาเมจต่อศัตรู , มีการสุมเกิดของศัตรู ขยับไปมาและยิงกระสุนออกมาทำดาเมจใส่เราได้ และหลอดเลือดมีการลดลงเมื่อโดนดาเมจจากศัตรู |
| 2 | เพิ่มระบบคะแนนเมื่อกำจัดศัตรูได้และเพิ่มระบบการสุมครอบงำจากศัตรูและให้ค่าสถานะพิเศษต่างๆเมื่อทำการเก็บ โดยที่สถานะนั้นๆจะมีระยะเวลาที่กำหนดไว้ |
| 3 | เพิ่มระบบเลเวลหรือระดับความยากในการเล่นเมื่อเราสามารถกำจัดศัตรูได้ตามที่กำหนด |
| 4 | จัดการและเช็คระบบต่างๆตามแผนที่วางไว้ให้เสร็จสมบูรณ์ทั้งหมด |
| 5 - 7 | ตรวจสอบความเรียบร้อย , จัดทำสิ่งที่เหลือ ให้พร้อมต่อการนำเสนอและส่ง |

แผนการส่งความคืบหน้าของเกม :

ความคืบหน้าครั้งที่ 1 :

- 1.นำเสนอการทำงานของเครื่องที่ของตัวละครหลัก
- 2.นำเสนอการทำงานของเครื่องกำเนิดและเครื่องที่ของศัตรู
- 3.นำเสนอการทำงานของระบบดาเมจที่ตัวละครหลักสามารถทำต่อศัตรูและศัตรูสามารถทำต่อตัวละครหลัก
- 4.ทดสอบเลือดของตัวละครหลักที่เพิ่มลดตามดาเมจที่โดนศัตรูทำ

ความคืบหน้าครั้งที่ 2 :

- 1.นำเสนอการทำงานของระบบคะแนน
- 2.นำเสนอการทำงานของระบบการสุ่มครอบงำจากศัตรูและให้ค่าสถานะพิเศษต่างๆเมื่อทำการเก็บ

ความคืบหน้าครั้งที่ 3 :

- 1.นำเสนอการทำงานของระบบเลเวลหรือระดับความยากในการเล่นเมื่อเราสามารถกำจัดศัตรูได้ตามที่กำหนด