

## เอกสารรายละเอียดเกม

ชื่อเกม : Pikashoot

ชื่อ-นามสกุลผู้พัฒนา : นายปารเมศ อังกุลภักดีกุล

รหัสนักศึกษา : 64010519

รายละเอียดของเกม :

- เป็นเกมที่มีตัวละครหลักคือ Pikachu ที่ต้องออกผจญภัยและเผชิญกับศัตรูเพื่อพิชิตคะแนนที่สูงที่สุด
- การเล่นเกมเบื้องต้น เคลื่อนที่ไปมาเพื่อหลบหลีกศัตรูและคอยยิงสายฟ้าเพื่อกำจัดศัตรูและได้รับคะแนน

รูปตัวอย่างเบื้องต้น:



- การทำงานพิเศษทั้งการทำงานที่เพิ่มความสามารถในเกมและการทำงานที่ลดความสามารถในเกมเช่น เมื่อเลเวลอัพจะมีการรีเซ็ตเลือดให้เต็มและเพิ่มความสูงสุดของเลือด เก็บ Stack คะแนนโบนัส x2 x3 x4 เมื่อฆ่าศัตรูได้ เป็นเวลา ... วินาที หากฆ่าศัตรูไม่ได้เพิ่มในระยะเวลาที่กำหนดคะแนนโบนัสก็จะหายไป

**องค์ประกอบของเกม :**

ประกอบไปด้วย

- 1.ตัวละครหลัก – Pikachu
- 2.ศัตรู – จะมีการเคลื่อนที่ทั้งแนวตรงและเคลื่อนที่เข้าหาตัวละครของเรา โดยศัตรูจะมีเลือดและดาเมจที่แตกต่างกันออกไป
- 3.เลเวลของตัวละคร – เมื่อเลเวลอัปค่าสถานะของตัวละครก็จะเพิ่มและมีการรีเซ็ตเลือด
- 4.ไอเทม - มีไอเทมสุ่มเกิดให้เก็บเพื่อเพิ่มเลือด , EXP โดยสุ่มเกิดทุกๆ ... วินาที
- 5.คะแนนที่ได้ – คำนวณจากการกำจัดศัตรู

**การควบคุมภายในเกม :**

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

**การคิดคะแนนในเกม :**

ถ้ากำจัดศัตรูได้สำเร็จจะได้รับคะแนน และสามารถเก็บ Stack โบนัสคะแนน x2 x3 x4 ... ไปเรื่อยๆ ได้ถ้าสามารถกำจัดศัตรูได้ภายในระยะเวลาที่กำหนด

**เหตุการณ์ที่จะเกิดขึ้นในเกมโดยอัตโนมัติ:**

มีศัตรูสุ่มเกิดและเคลื่อนที่ไปมาหลากหลายรูปแบบ, เมื่อเกิดการชนกันระหว่างตัวละครกับศัตรูจะทำให้หลอดเลือดของเราลดลง,เมื่อกำจัดศัตรูไปเรื่อยๆจะมี EXP ที่ได้รับและเลเวลอัป เพื่อเพิ่มเลือดและรีเซ็ตเลือดของตัวละคร อีกทั้งมีไอเทมสุ่มเกิดให้เก็บเพื่อเพิ่มเลือด , EXP และยังมีระดับความยากที่เพิ่มขึ้นตามช่วงคะแนนต่างๆ โดยจะมีศัตรูเกิดมากขึ้น

## แผนการพัฒนาเกม :

(อธิบายในรูปแบบ Gantt Chart ที่เริ่มต้นตั้งแต่เดือนตุลาคมถึงวันส่ง , มีรายละเอียดของการนำเสนอแต่ละครั้งด้วย , สำหรับความละเอียดของกิจกรรมให้ระบุการทำงานของแต่ละสัปดาห์เป็นอย่างน้อย)

สัปดาห์ที่	เป้าหมายการทำงานในเกมส์ที่จะทำได้
1	ตัวละครสามารถขยับไปมาและยิงสายฟ้าออกมาทำดาเมจต่อศัตรู , มีการสุ่มเกิดของศัตรู และเลือดมีการลดลงเมื่อโดนดาเมจจากศัตรู
2	เพิ่มระบบเลือดของศัตรู , คะแนนและระบบ Stack คะแนนโบนัส , การเช็คชนของกระสุน
3	เพิ่มระบบเลเวล , เสียงเอฟเฟค , การเคลื่อนที่ของศัตรูเข้าหาตัวละคร
4	เพิ่มระบบไอเทม , เมนูต่างๆ , Leaderboards
5 - 7	ตรวจสอบความเรียบร้อย , จัดทำสิ่งที่เหลือ ให้พร้อมต่อการนำเสนอและส่ง

**แผนการส่งความคืบหน้าของเกม :**

ความคืบหน้าครั้งที่ 1 :

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

ความคืบหน้าครั้งที่ 2 :

- 1.นำเสนอการทำงานของระบบคะแนน
- 2.การเคลื่อนที่แบบสุ่มของศัตรู

ความคืบหน้าครั้งที่ 3 :

- 1.นำเสนอการทำงานของระบบเลเวล , เสียงเอฟเฟค , การเคลื่อนที่ของศัตรูเข้าหาตัวละคร