รายงาน

เรื่อง Project SOLO

จัดทำโดย

นาย ยงยุทธ ชาณุภาต 65070193

นางสาว สุชานันธ์ อุ่นหมั่นกิจ 65070239

นาย อาทิตยชัย เดชคุณานันต์ 65070253

นางสาว ณลิณี เอี่ยมประดิษฐ์ภัณ 65070281

เสนอ

อาจารย์ รศ.ดร.โชติพัชร์ ภรณวลัย

รายงานนี้เป็นส่วนหนึ่งของวิชา PSCP รหัสวิชา 06066303

ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษาที่ 2565

สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

**คำนำ**

รายงานฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของวิชา Problem solving and computer programmingโดยมีจุดประสงค์ เพื่อการพัฒาทักษะการเขียนโปรแกรมด้วยภาษาไพทอน

ผู้จัดทำต้องขอขอบคุณอาจารย์ รศ.ดร.โชติพัชร์ ภรณวลัย ผู้ให้ความรู้ และแนวทางการศึกษา หากมีข้อเสนอแนะประการใด ผู้จัดทำขอรับไว้ด้วยความขอบพระคุณยิ่ง

**สารบัญ**

เนื้อหา

[จุดประสงค์ในการทำโปรเจค 1](#_Toc121906408)

[รายละเอียดของเกม 2](#_Toc121906409)

[เป้าหมายการจบเกม 2](#_Toc121906410)

[วิธีพิชิตเกม 2](#_Toc121906411)

[มอนสเตอร์ 3](#_Toc121906412)

[อาวุธ 4](#_Toc121906413)

[การอัพเกรดตัวละคร 4](#_Toc121906414)

[ปุ่มควบคุม 4](#_Toc121906415)

[เป้าหมายผู้ใช้งาน 5](#_Toc121906416)

[การแก้ไขโค้ดและอุปสรรคต่าง ๆ 6](#_Toc121906417)

# **จุดประสงค์ในการทำโปรเจค**

เกมนี้สร้างขึ้นเพื่อส่งไฟนอลโปรเจควิชา PSCP โดยที่โปรเจคนี้จะเป็นโปรเจคการทำเกม ตัวเกมจะไม่สร้างให้ยากหรือง่ายเกินไป เพื่อการพัฒนาทักษะความสามารถในการเขียนโปรแกรมด้วยภาษาไพทอน(Python) การประยุกต์ใช้ไพเกม(Pygame) นอกจากนี้ยังพัฒนาซอฟท์สกิลด้านอื่น ๆ อีกด้วย เช่น การทำงานร่วมกันเป็นกลุ่ม ความคิดสร้างสรรค์ การบริหารเวลา รวมไปถึงทักษะการแก้ไขปัญหาเฉพาะหน้า และการค้นคว้าหาข้อมูลอีกด้วย ที่กลุ่มของเราเลือกทำเกมเพราะเราสนใจในการพัฒนาเกม และเนื่องมาจากสมาชิกในกลุ่มเรานั้นเป็นคนที่ชอบเล่นเกมและอยากสร้างเกม จึงทำให้เกิดแรงบรรกาลใจในการสร้างเกมนี้ขึ้นมานั่นเอง

# **รายละเอียดของเกม**

## เป้าหมายการจบเกม

เพลเยอร์(Player)ในเกมนี้จะเป็นสไลม์ที่จะต้องพิชิตมอนสเตอร์(Monster)ต่าง ๆ เพื่อทั้งหมดทุกๆตัวเพื่อจบเกม

## วิธีพิชิตเกม

มอนสเตอร์ในเกมนี้จะมีอยู่ 2 ประเภท ประเภทแรกคือมอสเตอร์ทั่วไป ประเภทที่สองคือมอนสเตอร์ที่แข็งแกร่งกว่าประเภทแรกหรือมอนสเตอร์พิเศษ(Boss) ในตอนเริ่มเกมนั้นเพลเยอร์จะต้องหาค่าประสบการณ์(exp) เพื่อเพิ่มเลเวลของเพลเยอร์ โดยที่ค่าประสบการณ์นั้นเพลเยอร์จะสามารถหาได้จากการจัดการกับมอนสเตอร์ตามแมพ การโจมตีของเพลเยอร์จะมีด้วยกันอยู่สองแบบคือการใช้อาวุธซึ่งจะมีอาวุธให้เลือกใช้อยู่ 5 ชนิดโดยอาวุธแต่ละชนิดจะมีค่าการโจมตีที่แตกต่างกัน Stick ค่าการโจมตี 8 , Hammer ค่าการโจมตี 10 , Sword ค่าการโจมตี 15 , Axe ค่าการโจมตี 20 , Scythe ค่าการโจมตี 30 การโจมตีแบบที่สองคือพลังเวทมนตร์ ซึ่งมีอยู่สองประเภท โดยพลังเวทย์ประเภทแรกนั้นก็คือ ฮีล(heal) หรือก็คือเวทย์ในการรักษา เป็นเวทย์ที่จะช่วยฟื้นฟูพลังชีวิตของเพลเยอร์ พลังที่สอง เวทย์โจมตีเป็นเวทย์ที่จะคอยโจมตีมอนสเตอร์จากระยะไกล การใช้เวทมนตร์ในแต่ละครั้งจะต้องใช้มานา(Mana) ซึ่งมานานั้นก็คือค่าความเหนื่อยของเพลเยอร์ หากมานาหมดเพลเยอร์จะต้องรอให้หลอดพลังมานาฟื้นฟู ซึ่งมานาจะค่อยๆฟื้นฟูได้ด้วยตัวเอง การที่จะทำให้เกมจบได้เพลเยอร์จะต้องคอยระวังไม่ให้พลังชีวิตหมดไม่เช่นนั้นจะถือว่าเพลเยอร์แพ้ทันที และเพลเยอร์จะต้องปราบมอนสเตอร์ให้ได้ทั้งหมดถึงจะชนะ

## มอนสเตอร์

มอนสเตอร์ในเกมนี้จะมีทั้งหมดก 37 ตัว โดยจะแบ่งออกได้เป็น 2 ประเภทได้แก่

ประเภทแรกคือมอสเตอร์ทั่วไป (35 ตัว) โดยจะมีอยู่ 3 ชนิด

1.Spirit(ลูกไฟวิญญาณ)

2.Mud(ปีศาจโคลน)

3.Treasure(กล่องสมบัตร)

ประเภทที่สองคือมอนสเตอร์แบบพิเศษ(Boss)ของเกม มีอยู่ 2 ตัว 2 ชนิด ได้แก่

1.Ruby Dragon(มังกรทับทิม)

2.Devil Earthworm(หนอนปีศาจ)

## อาวุธ

อาวุธในเกมนี้นั้นจะมีทั้งหมด 5 ชนิด ซึ่งมีรายละเอียดดังนี้

1.Stick ค่าการโจมตี 8

2.Hammer ค่าการโจมตี 10

3.Sword ค่าการโจมตี 15

4.Axe ค่าการโจมตี 20

5.Scythe ค่าการโจมตี 30

## การอัพเกรดตัวละคร

## ปุ่มควบคุม

ปุ่มลูกศร ควบคุมทิศทางการเดินของเพลเยอร์

ปุ่ม C ควบคุมการเปลี่ยนอาวุธ

ปุ่ม Space bar โจมตี

ปุ่ม E ควบคุมการเปลี่ยนพลังเวท

ปุ่ม Ctrl ใช่พลังเวท

ปุ่ม M เปิดหน้าต่างเพื่ออัพเกรทตัวละคร โดยใช้ปุ่มลูกศรเลือกค่าที่ต้องการจะ

อัพเกรด กดปุ่ม Space bar เพื่อทำการอัพเกรด

# **เป้าหมายผู้ใช้งาน**

ต้องการให้เกมสามารถผ่อนคลาย มอบความสนุก และให้ความเพลิดเพลินกับผู้เล่น เป็นเกมที่สามารถเล่นได้ทุกเพศทุกวัย ดังนั้นจึงทำในระบบการเล่นไม่ซับซ้อนจนเกินไป

แต่ยังมีความท้าทาย ไม่ง่ายจนน่าเบื่อเกินไป แต่ก็ไม่ยากเกินจนหมดความสนุก

# **การแก้ไขโค้ดและอุปสรรคต่าง ๆ**