

## เอกสารรายละเอียดเกม

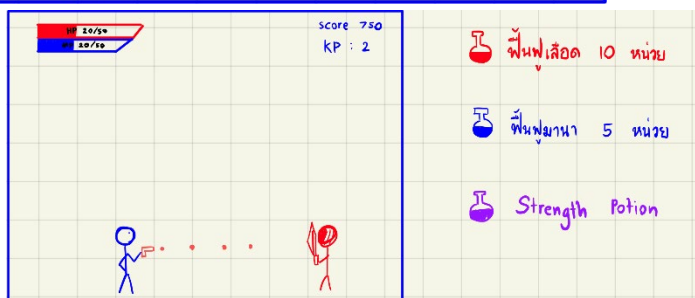
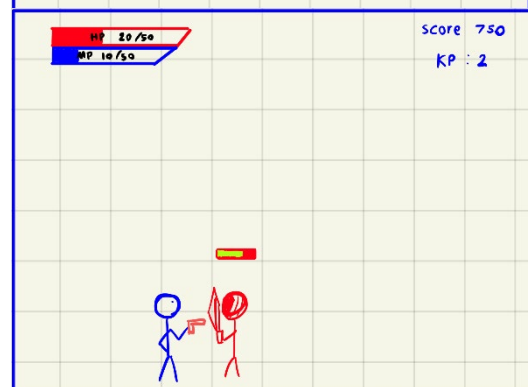
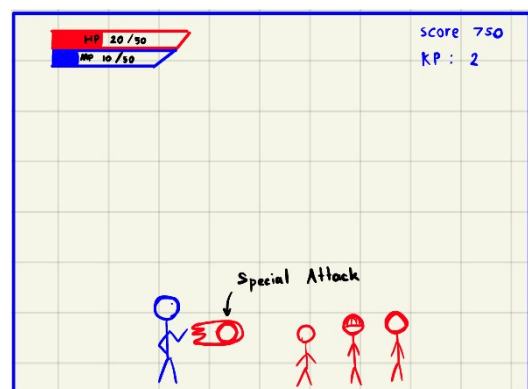
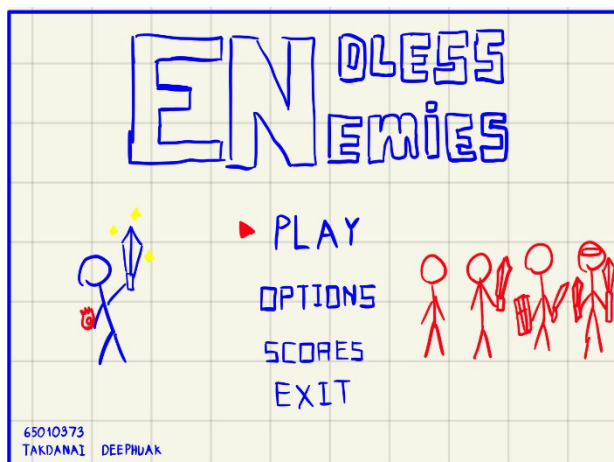
ชื่อเกม : Endless Enemies

ชื่อ-นามสกุลผู้พัฒนา : นายทักษ์ดนัย ดีเผือก

รหัสนักศึกษา : 65010373

รายละเอียดของเกม :

- ในเกมนี้ผู้เล่นจะได้รับบทเป็นอัศวินคนหนึ่ง ที่คอยป้องกันอาณาจักรของคุณจากการรุกรานของศัตรูอย่างไม่มีที่สิ้นสุด
- ในหน้าเริ่มต้น จะให้ทำการตั้งชื่อของผู้เล่นก่อนเข้าไปเริ่มเล่นเกม
- เมื่อเริ่มต้นเกม จะมีช่วงเวลาเตรียมตัวประมาณ 3 วินาที ก่อนที่ศัตรูจะเริ่มทำการรุกราน
- ทุกครั้งที่ฆ่าศัตรูลงได้ จะมีการสุ่มดรอปไอเทมพิเศษ โดยมีไอเทมพิเศษอยู่ทั้งหมด 3 แบบ คือ
  1. HP Potion - พ้นฟูเลือด 10 หน่วย
  2. MP Potion - พ้นฟูลมามา 10 หน่วย
  3. Strength Potion - ตีแรงขึ้น 2 เท่าเป็นระยะเวลา 5 วินาที
- จุดจบของเกมนี้ คือ เมื่อตัวละครของผู้เล่น HP เหลือ 0 (ตาย)



### องค์ประกอบของเกม :

- ตัวละครของผู้เล่นจะมี HP เริ่มต้นเต็ม 50 หน่วย และ MP เต็ม 50 หน่วย
- พลังโจมตีเริ่มต้นของผู้เล่น มีค่า 5 หน่วย
- ศัตรูจะมีอยู่ 3 ระดับ คือ
  1. ระดับธรรมดา - เลือด 10 หน่วย พลังโจมตี 5 หน่วย
  2. ระดับปานกลาง - เลือด 50 หน่วย พลังโจมตี 15 หน่วย
  3. ระดับยาก - เลือด 150 หน่วย พลังโจมตี 50 หน่วย
- การโจมตีในเกมนี้จะมีรูปแบบเป็นการโจมตีระยะไกล
- การโจมตีพิเศษคือการโจมตีที่มีพลังโจมตี 50 หน่วย

### การควบคุมภายในเกม :

กดปุ่ม/Mouse	ผลลัพธ์ที่ได้
J / คลิกซ้าย	โจมตีปกติ
K / คลิกขวา	โจมตีด้วยท่าพิเศษ
A / ลูกศรซ้าย	เคลื่อนที่ไปทางซ้าย
D / ลูกศรขวา	เคลื่อนที่ไปทางขวา
Spacebar	กระโดด
Escape	เปิดเมนู

## การคิดคะแนนภายในเกม :

ถ้ากำจัดศัตรูระดับธรรมดาได้	จะได้รับคะแนน 100 คะแนน
ถ้ากำจัดศัตรูระดับปานกลางได้	จะได้รับคะแนน 500 คะแนน
ถ้ากำจัดศัตรูระดับยากได้	จะได้รับคะแนน 1000 คะแนน
ถ้าเก็บไอเทมพิเศษได้	จะได้รับคะแนน 10 คะแนน

## เหตุการณ์ที่จะเกิดขึ้นในเกมโดยอัตโนมัติ :

- มีศัตรูเกิดขึ้นเองแบบสุ่มและจะยากขึ้นเมื่อกำจัดศัตรูมากขึ้น
- มีแถบสถานะของ HP และ MP ที่เปลี่ยนแปลงไปตามค่าที่เลื่อนขณะที่เล่นอยู่
- หลังจากทีศัตรูตายลงแต่ละครั้ง ตัวละครของผู้เล่นจะได้รับค่า Kill Point (KP) เพิ่มขึ้น 1 โดยเมื่อค่า KP ถึง 10, 25, 50, 100, 200, 300, 400, 500, 1000 และหลังจากนี้ ในทุกๆ 1000 KP (2000, 3000, 4000, ...)  
ในแต่ละครั้ง พลังชีวิตสูงสุดจะเพิ่มขึ้นครั้งละ 10 และพลังโจมตีเพิ่มขึ้นครั้งละ 2 หน่วย
- คะแนนที่แสดงผลอยู่บนจอภาพจะถูกอัปเดตเมื่อมีการกำจัดศัตรูลงได้
- หากตัวละครของผู้เล่นชนกับศัตรูจะเสียพลังชีวิตเท่ากับค่าพลังโจมตีของศัตรูนั้น
- เมื่อใช้การโจมตีพิเศษ MP จะถูกใช้ 10 หน่วย

แผนการพัฒนาเกม :

สัปดาห์ที่	เป้าหมายการทำงานในเกมที่จะทำได้
4	หน้าต่างในเกม , ตัวละคร
5	การเคลื่อนที่ของตัวละคร
6	การโจมตีของตัวละคร
7	Infinite Side Scrolling
8	ระบบ HP, MP, KP, Special Items
9	Spawning Enemies
10	การเคลื่อนไหวของ Enemies
11	การโจมตีของ Enemies
12	Main menu
13	Scores, Options
14	Test & Debug

## แผนการส่งความคืบหน้าของเกม :

ความคืบหน้าครั้งที่ 1 :

1. นำเสนอการทำงานของตัวละครผู้เล่นในทุกด้าน
2. นำเสนอการทำงานของ Infinite Side Scrolling
3. นำเสนอการทำงานของ แถบค่าสถานะ HP MP KP และการสุมดรอป Special Items

ความคืบหน้าครั้งที่ 2 :

1. นำเสนอการทำงานของศัตรูในทุกด้าน

ความคืบหน้าครั้งที่ 3 :

1. นำเสนอการทำงานของหน้า Main menu , Options , Scores