เอกสารรายละเอียดเกม

ชื่อเกม : The Soldier

ชื่อ-นามสกุลผู้พัฒนา : ยศพัทธ์ ปุณยวรพันธ์

รหัสนักศึกษา : 65010895

รายละเอียดของเกม :

เนื้อหาของเกม

- เกมนี้เป็นเกม 2 มิติ ที่ผู้เล่นจะต้องคอยยิงศัตรู จากองค์กรร้ายที่ โดยผู้เล่นจะสามารถยิงกระสุนเพื่อกำจัดศัตรูได้โดยภารกิจหลักคือการฆ่าบอส

การทำงานพื้นฐานของเกม

- ระบบเคลื่อนที่ 2 ทิศทางของตัวละครที่สามารถกระโดดได้

- ระบบการเครื่องที่ของศัตรู

- ระบบพลังชีวิตของตัวละครและศัตรู

- ระบบการชนกันของศัตรูกับกระสุน

- ระบบ Gravity

- Scoreboard

- Menu game ตอน pause

- ระบบเกม Game Over

การทำงานพิเศษ

- การเกิดแบบสุ่มของชนิดไอเทมที่มีทั้งขวดยาบัฟ,เพิ่มลูกกระสุน,อาวุธหรือน้ำยาเพิ่มแต้ม

องค์ประกอบของเกม :

ตัวละคร

- การเครื่องที่ 3 ทิศทาง

- ระบบพลังชีวิต

- กระสุนจำกัด

ศัตรู

- มีการสุ่มเกิด

- ระบบพลังชีวิต

- มีการเคลื่อนที่เป็นเส้นตรง

- โจมตีเป็นเส้นตรง

Item พิเศษ

- สุ่มโอกาสเกิดหลังศัตรูตาย

- น้ำยาเพิ่มพลังชีวิต

- เพิ่มจำนวนกระสุน

- น้ำยาเพิ่มคะแนน

- น้ำยาวิ่งเร็ว

ระบบเสียง

- เสียง Background

- เสียงเวลาที่ยิงกระสุน

- เสียงกระโดด

- เสียง Game Over

การควบคุมภายในเกม :

|  |  |
| --- | --- |
| A | เดินไปทางด้านซ้ายของหน้าจอ |
| W | กระโดด |
| D | เดินไปทางด้านขวาของหน้าจอ |
| SPACE | ยิงกระสุน |

การคิดคะแนนในเกม :

ถ้ากำจัดศัตรูได้ 1 ตัวจะได้คะแนนตัวละ 100 และการกำจัดบอสจะได้ 5000 คะแนน

ถ้าโดนศัตรูทำดาเมจคะแนนจะลด 1 hp ต่อ 50 คะแนน

เหตุการณ์ที่จะเกิดขึ้นในเกมโดยอัตโนมัติ:

- การสุ่มเกิดของ Item เมื่อกำจัดศัตรู

- การหล่นของตัวละคร

- ศัตรูเกิดโดยการสุ่มเกิด

แผนการพัฒนาเกม:

|  |  |
| --- | --- |
| สัปดาห์ที่ | เป้าหมายการทํางานในเกมส์ที่คาดว่าจะทําได้ |
| 1 | วางโครงสร้างของเกม ว่าจะทำเกมออกมาเป็นลักษณะไหน |
| 2 | ศึกษา Pygame Libaray |
| 3 | ศึกษา Pygame Libaray |
| 4 | เลือก Asset ที่จะใช้ในการสร้างเกม |
| 5 | ทำหน้าต่างของเกม, เพิ่มตัวละครและศัตรู |
| 6 | ระบบการเคลื่อนที่ของตัวละครและศัตรู |
| 7 | ระบบกระสุน |
| 8 | ระบบการชนกันของศัตรูกับตัวละคร ศัตรูกับโลก และศัตรูกับกระสุน ระบบพลังชีวิตของตัวละครและศัตรู |
| 9 | ระบบ Item |
| 10 | ระบบ Score และ Game Over |
| 11 | เพิ่มระบบเสียงต่างๆของเกม |
| 12 | ตรวจสอบบัคของเกมและเก็บรายละเอียดต่างๆของเกม |

แผนการส่งความคืบหน้าของเกม :

ความคืบหน้าครั้งที่ 1 :

1. หน้าต่างของเกม, ตัวละคร, ศัตรู

2. ระบบการเคลื่อนที่ของตัวละครและศัตรู

3. ระบบการยิงกระสุนของตัวละคร

ความคืบหน้าครั้งที่ 2 :

1. ระบบการชนกันของศัตรูกับกระสุน

2. ระบบ Item

3. ระบบพลังชีวิตของตัวละครและศัตรู

ความคืบหน้าครั้งที่ 3 :

1. ระบบ Score และ Game Over

2. ระบบเสียงต่างๆของเกม

3. หน้าหลักของเกม