เอกสารรายละเอียดเกม

ชื่อเกม : Dragon Hunter

ชื่อ-นามสกุลผู้พัฒนา : นายสฤษฎิ์พัฒน์ นิยมทอง

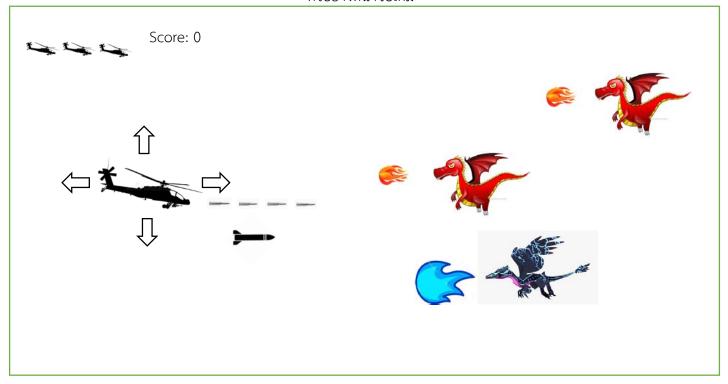
รหัสนักศึกษา : 63010956

รายละเอียดของเกม : ตัวละครเป็น Helicopter ยิงมอนเตอร์ที่สามารถยิงใส่ตัวละครเราได้ ซึ่งจะเคลื่อนที่มา จากทางขวาของหน้าจอ โดยเริ่มแรกเราจะมีพลังชีวิต 3 อัน ซึ่งสามารถเก็บได้จากการสุ่มดรอปจะมอนเตอร์ ได้ ถ้าเราโดนกระสุนหรือมอนเตอร์ชน พลังชีวิตก็จะลดลง ซึ่งมอนเตอร์แต่ละตัวจะมีพลังต่างกัน เช่น ตัวสีแดง จะยิงไฟที่ลดเลือดทีละ 1 แต่ตัวสีฟ้าจะยิงไฟที่ลดเลือดทีละ 2 เป็นต้น

ตัวอย่างหน้า Menu

	Menu
Start	
Score	
Quit	

ตัวอย่างหน้าจอเกม



องค์ประกอบของเกม :

- 1. แถบพลังชีวิต ตอนที่เริ่มเกมมี 3 ชีวิต แต่สามารถเก็บได้สูงสุด 5 ชีวิต
- 2. ตัวละครเรา จะยิงเองอัตโนมัติ เคลื่อนที่ได้ 4 ทิศ
- 3. Missile สามารถยิงได้โดยใช้ Space Bar ซึ่งมี Damage เท่ากับ 2
- 3. มังกรสีแดง จะยิงไฟที่ถ้าโดนจะลดพลังชีวิตทีละ 1 อัน และมีพลังชีวิต 1 ชีวิต
- 4. มังกรสีฟ้า จะยิงไฟที่ถ้าโดนจะลดพลังชีวิตทีละ 2 อัน และมีพลังชีวิต 2 ชีวิต

การควบคุมภายในเกม :

กดปุ่ม/Mouse	ผลลัพธ์ที่ได้				
W	เคลื่อนที่ไปข้างบน				
А	เคลื่อนที่ไปข้างหลัง				
S	เคลื่อนที่ไปข้างหน้า				
D	เคลื่อนที่ไปข้างบน				
Space Bar	ยิง Missile				

การคิดคะแนนในเกม :

ถ้ายิงโดนศัตรูแล้วคะแนนจะเพิ่มขึ้น , ถ้าถูกยิงพลังชีวิตจะลดลง

เหตุการณ์ที่จะเกิดขึ้นในเกมโดยอัตโนมัติ :

มอนเตอร์แต่ละตัวจะเกิดแบบสุ่ม และเคลื่อนที่ไปข้างหน้าเอง ,

มีการชนกันของตัวละคร และมอนเตอร์ แล้วพลังชีวิตเราจะลดและมอนเตอร์จะตายเอง , มีแถบพลังชีวิตที่จะ ลดเองเมื่อตัวละครโดนกระสุน หรือมอนเตอร์ , มีแถบ Score ที่จะเพิ่มทุกครั้งที่มอนเตอร์ตาย

แผนการพัฒนาเกม :

เป้าหมายการทำงานในเกมส์ที่จะทำได้	สัปดาห์ที่											
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
ร่างเกมคร่าวๆ												
ออกแบบและทำตัวละครต่างๆ												
ทำฉาก และพื้นหลัง												
ศึกษา library ที่จำเป็น												
ออกแบบระบบเกม												
ทำระบบการสุ่มต่างๆในเกม												
ทำการเคลื่อนที่ของตัวละครต่างๆ												
ทำระบบการโจมตีของตัวละครต่างๆ												
การเพิ่ม/ลดของค่าต่างๆภายในเกม (พลังชีวิต/Score)												
เสียง												
แก้ไขเพิ่มเติม												
เกมสมบูรณ์												