เอกสารรายละเอียดเกม

ชื่อเกม : Dragon Hunter

ชื่อ-นามสกุลผู้พัฒนา : นายสฤษฎิ์พัฒน์ นิยมทอง

รหัสนักศึกษา : 63010956

รายละเอียดของเกม : ตัวละครเป็น Helicopter ยิงมอนเตอร์ที่สามารถยิงใส่ตัวละครเราได้ ซึ่งจะเคลื่อนที่มาจากทางขวาของหน้าจอ โดยเริ่มแรกเราจะมีพลังชีวิต 3 อัน ซึ่งสามารถเก็บได้จากการสุ่มดรอปจะมอนเตอร์ได้ ถ้าเราโดนกระสุนหรือมอนเตอร์ชน พลังชีวิตก็จะลดลง ซึ่งมอนเตอร์แต่ละตัวจะมีพลังต่างกัน เช่น ตัวสีแดงจะยิงไฟที่ลดเลือดทีละ 1 แต่ตัวสีฟ้าจะยิงไฟที่ลดเลือดทีละ 2 เป็นต้น

ตัวอย่างหน้า Menu

Menu

Start

Score

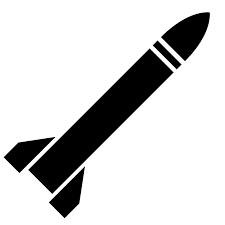
Quit

ตัวอย่างหน้าจอเกม

Apache Helicopter Stock Illustrations – 448 Apache Helicopter Stock  Illustrations, Vectors & Clipart - DreamstimeApache Helicopter Stock Illustrations – 448 Apache Helicopter Stock  Illustrations, Vectors & Clipart - DreamstimeApache Helicopter Stock Illustrations – 448 Apache Helicopter Stock  Illustrations, Vectors & Clipart - Dreamstime Score: 0





Cartoon Gun Shooting Bullet Gun ภาพถ่าย จาก Sheffield22 | แฟนไทย รูปภาพCartoon Gun Shooting Bullet Gun ภาพถ่าย จาก Sheffield22 | แฟนไทย รูปภาพCartoon Gun Shooting Bullet Gun ภาพถ่าย จาก Sheffield22 | แฟนไทย รูปภาพCartoon Gun Shooting Bullet Gun ภาพถ่าย จาก Sheffield22 | แฟนไทย รูปภาพ



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 |
| A | เคลื่อนที่ไปข้างหลัง |
| S | เคลื่อนที่ไปข้างหน้า |
| D | เคลื่อนที่ไปข้างบน |
| Space Bar | ยิง Missile |

การคิดคะแนนในเกม :

ถ้ายิงโดนศัตรูแล้วคะแนนจะเพิ่มขึ้น , ถ้าถูกยิงพลังชีวิตจะลดลง

เหตุการณ์ที่จะเกิดขึ้นในเกมโดยอัตโนมัติ :

มอนเตอร์แต่ละตัวจะเกิดแบบสุ่ม และเคลื่อนที่ไปข้างหน้าเอง ,

มีการชนกันของตัวละคร และมอนเตอร์ แล้วพลังชีวิตเราจะลดและมอนเตอร์จะตายเอง , มีแถบพลังชีวิตที่จะลดเองเมื่อตัวละครโดนกระสุน 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 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |