

เอกสารรายละเอียดเกม

ชื่อเกม : Trade-X

ชื่อ-นามสกุลผู้พัฒนา : นายธนกร ชาญเชิงพานิช

รหัสนักศึกษา : 62010336

รายละเอียดของเกม

- ประกอบด้วยเนื้อหาเกี่ยวกับเนื้อเรื่องของเกมส์
 - โลกถูกรุกรานโดยเหล่าสัตว์ประหลาดและกองทัพหุ่นยนต์ นักรบผู้กล้าของเราจึงมีหน้าที่กำจัดเหล่าศัตรูและหาความจริงให้ได้ว่าใครเป็นผู้อยู่เบื้องหลังการรุกรานครั้งนี้
- การเล่นเกมส์ พร้อมรูปภาพประกอบ



- การทำงานพื้นฐานในเกมส์เช่นสภาวะเริ่มต้นของเกมส์
 - ผู้เล่นเกิดตรงกลางแผนที่
 - ศัตรูเกิดรอบแผนที่แล้วค่อยๆเดินเข้ามาหาผู้เล่น
 - หลอดเลือดเต็ม 100
 - Score = 0

- การทำงานพิเศษทั้งการทำงานที่เพิ่มความสามารถในเกม และการทำงานที่ลดความสามารถในเกมเช่น เพิ่ม/ลดเกราะ ความเร็ว ขนาด พลัง เป็นต้น

- เดินเก็บ item ปืน ได้ปืนมาใช้ยังชั่วขณะ
- เดินเก็บ item ยา เพิ่มเลือด
- เดินเก็บ item เหรียญทอง คะแนนเพิ่ม 100 คะแนน
- เดินเก็บ item เหรียญเงิน คะแนนเพิ่ม 50 คะแนน
- เดินเก็บ item เหรียญเงิน คะแนนเพิ่ม 10 คะแนน

องค์ประกอบของเกม

อธิบายตัวละครและวัตถุทั้งหมดในเกม โดยมีรายละเอียดเกี่ยวกับค่าเฉพาะ (property) และการทำงาน (function หรือ method)

ตัวละคร



1. นักรบ

ตัวละครที่ผู้เล่นควบคุม เดินได้ 4 ทิศ คือ ขึ้น, ลง, ซ้าย, ขวา

2. Monster

ปีศาจแบบที่ 1 โจมตีเมื่ออยู่ใกล้ผู้เล่น

3. Shooter

ปีศาจแบบที่ 2 โจมตีผู้เล่นโดยการยิงกระสุนออกมา

4. Lavar (ปีศาจแบบ 3)

ปีศาจแบบที่ 3 โจมตีเมื่ออยู่ใกล้ผู้เล่น เลือดจะลดเมื่อถูกยิงด้วยกระสุนเท่านั้น

5. Thanot (บอส)

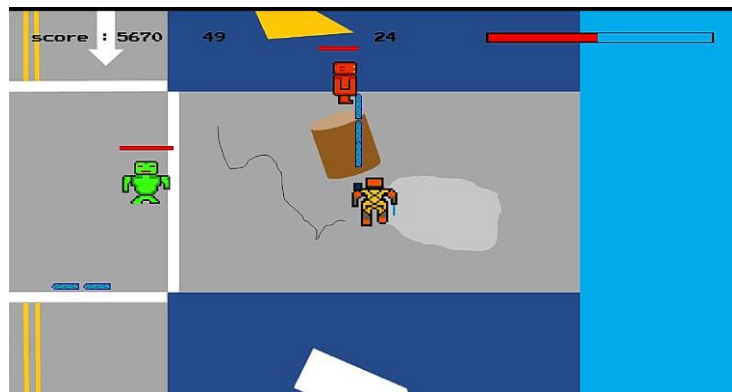
บอสด่านสุดท้าย เลือดจะเพิ่มพูนขึ้นเรื่อยๆถ้าไม่ได้ถูกโจมตี

ฉาก

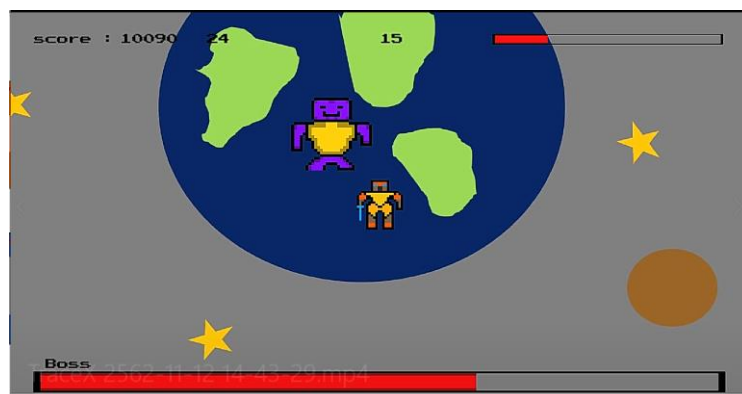
- Stage 1 : มีศัตรู 2 แบบ คือ Monster และ Shooter



- Stage 2 : มีศัตรู 3 แบบ คือ Monster, Shooter และ Lavar



- Stage 3 : สู้กับ Thanot (บอส)



Item

- ยา
- ปืน
- เหรียญทอง
- เหรียญเงิน
- เหรียญทองแดง



การทำงาน

- ศัตรูจะเดินเข้าหาผู้เล่นตามแกน X และ แกน Y เมื่อศัตรูอยู่บริเวณใกล้ผู้เล่น เลือดผู้เล่นจะลด
- ผู้เล่นกดโจมตีและ Sprite ผู้เล่นชนกับ Sprite ศัตรู เลือดของศัตรูจะลดลง
- ผู้เล่นเดินเก็บได้ไอเทมปืน จะได้ปืนมาใช้ชั่วคราว เมื่อถึงจะมีกระสุนออกมา เมื่อกระสุนชนกับศัตรู เลือดของศัตรูจะลดลง เมื่อเวลาหมด ปืนจะหายไป
- เมื่อเลือดของศัตรูเหลือ 0 ศัตรูจะหายไป
- เมื่อเลือดผู้เล่นเหลือ 0 เกมจะขึ้นหน้าจอว่าแพ้ และกลับไปหน้าจอเมนู
- ผู้เล่นไม่สามารถเคลื่อนที่ออกจากกรอบแผนที่ได้

การควบคุมภายในเกม

- กดปุ่ม arrow up = เดินขึ้น
- กดปุ่ม arrow down = เดินลง
- กดปุ่ม arrow left = เดินทางซ้าย
- กดปุ่ม arrow right = เดินทางขวา
- กดปุ่ม spacebar = พ้นดาบ
- กดปุ่ม C = ยิงปืน
- กดปุ่ม R = หยุดเกม
- กดปุ่ม ESC = ออกจากเกม

การคิดคะแนนในเกม

- score เริ่มแรกคือ 0 เมื่อทำลายศัตรูจะได้คะแนนเพิ่ม
- เดินเก็บ item เหรียญทอง คะแนนเพิ่ม 100 คะแนน
- เดินเก็บ item เหรียญเงิน คะแนนเพิ่ม 50 คะแนน
- เดินเก็บ item เหรียญเงิน คะแนนเพิ่ม 10 คะแนน
- ผู้เล่นที่คะแนนมากที่สุด 5 อันดับแรกจะถูกแสดงชื่อ และคะแนนในหน้าเมนูหลัก

Stage 1

- เมื่อ Monster ตาย จากการกดดี คะแนนเพิ่ม 1000 คะแนน จากการถูกยิง คะแนนเพิ่ม 100
- เมื่อ Shooter ตาย จากการกดดี คะแนนเพิ่ม 1500 คะแนน จากการถูกยิง คะแนนเพิ่ม 500

Stage 2

- เมื่อ Monster ตาย จากการกดดี คะแนนเพิ่ม 1200 คะแนน จากการถูกยิง คะแนนเพิ่ม 200
- เมื่อ Shooter ตาย จากการกดดี คะแนนเพิ่ม 1700 คะแนน จากการถูกยิง คะแนนเพิ่ม 700
- เมื่อ Lavar จากการถูกยิง คะแนนเพิ่ม 2000

Stage 3

- เมื่อ Thanot ตาย คะแนนเพิ่ม 10000

เหตุการณ์ที่จะเกิดขึ้นในเกมโดยอัตโนมัติ

- ผู้เล่นเกิดตรงกลางแผนที่ตอนเริ่มเกม
- ศัตรูเกิดขึ้นแบบสุ่มบนแผนที่แล้วจะเดินเข้าหาตัวผู้เล่น
- ไอเทมพยาบาล, ไอเทมปืน, เหรียญทั้ง 3 แบบปรากฏสุ่มบนแผนที่ตามระยะเวลาที่กำหนด
- เมื่อผู้เล่นเลือดเหลือ 0 จบเกม
- เมื่อผู้เล่นอยู่รอดครบ 150 วินาที เปลี่ยนเป็นด่านต่อไป
- เมื่อผู้เล่นจัดการบอสสำเร็จ เกมชนะ และขึ้นหน้าให้ใส่ชื่อของตัวเอง

แผนการพัฒนาเกม

สัปดาห์	ว/ด/ป	เป้าหมายการทำงานในเกมส์ที่จะทำได้
1	7/10/62 to 13/10/62	- สร้าง sprite sheet ตัวละคร - สร้างฉากหลัง
2	14/10/62 to 20/10/62	- ทำตัวละครเคลื่อนที่ และ animation - การตรวจสอบการชนของวัตถุ
3	21/10/62 to 27/10/62	- สร้างการสุ่มไอเทม และการยิงกระสุน - สร้างการนับเวลา
4	28/10/62 to 3/11/62	- สร้างการสุ่มศัตรูและการเคลื่อนที่
5	4/11/62 to 10/11/62	- สร้างการโจมตีศัตรูและเลือดของศัตรู - ใส่เสียงเพลง/เสียงเอฟเฟค - สร้างการนับคะแนน
6	11/11/62 to 17/11/62	- สร้างหน้าจอและคำสั่งต่าง ๆ - สร้างการบันทึกคะแนน เขียน/อ่านไฟล์
7	18/11/62 to 24/11/62	- ตัดต่อวิดีโอ - จัดทำคู่มือเกม
8	25/11/62 to 1/12/62	- นำเสนอเกมเสร็จสมบูรณ์

แผนการส่งความคืบหน้าของเกม

ความคืบหน้าครั้งที่ 1 : (15-16/10/62)

- Sprite ตัวละคร
- Animation การเคลื่อนไหว
- การตรวจสอบการชนของวัตถุ

ความคืบหน้าครั้งที่ 2 : (29-30/10/62)

- การใส่ฉากหลังและทำให้ฉากหลังเลื่อนตามตัวละคร
- การใส่เสียงเพลงและเสียงเอฟเฟค

ความคืบหน้าครั้งที่ 3 : (12-13/10/62)

- การโจมตีของศัตรู
- การนับคะแนน
- หน้าเมนูหลัก