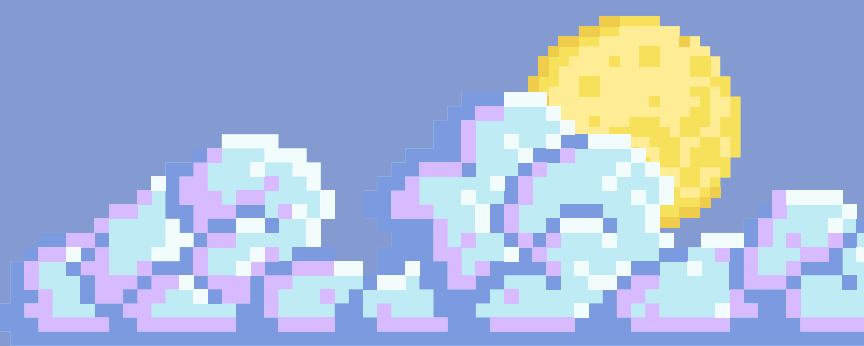


# FIGHT FOREVER!



## หลักการและเหตุผล

การพัฒนาเกมที่มีผู้เล่นหลายคนผ่านเครือข่ายเป็นแนวโน้มสำคัญในวงการเกม เนื่องจากช่วยให้ผู้เล่นสามารถเชื่อมต่อหากันได้และสามารถเล่นร่วมกันเพื่อความสนุกในการเล่นเกมนมากขึ้น คณะผู้จัดทำจึงได้สร้างเกมที่สามารถเชื่อมต่อผู้เล่นหากันและเล่นเพลินๆได้ ขึ้นมา

## วัตถุประสงค์

1. สามารถเชื่อมต่อระหว่างผู้เล่น 2 คนได้
2. รูปแบบการเล่นที่เป็นแบบควบคุมเอง
3. รูปแบบการเล่นที่ต้องเอาชนะคู่ต่อสู้

## ขอบเขตการศึกษา

1. เพื่อเป็นการพัฒนาตนเองและศึกษาหาความรู้เกี่ยวกับการสร้างเกม
2. เพื่อนำการออกแบบสถาปัตยกรรมเครือข่ายมาใช้ในการสร้างเกม
3. เพื่อสร้างเกมที่มีผู้เล่นสามารถเล่นด้วยกันได้



## เครื่องมือที่ใช้พัฒนา



### Group 3 Section 2

- |                               |             |
|-------------------------------|-------------|
| 1. นางสาวจิรัฐติกานต์ ชินวงษ์ | 663380148-1 |
| 2. นายชนกานต์ งามดี           | 663380150-4 |
| 3. นางสาวลลิตา อ่วมกุล        | 663380152-0 |
| 4. นางสาวณากา เจริญสุข        | 663380160-1 |
| 5. นายฟลอเรนซ์ เอ็มฟอดโว      | 663380177-4 |
| 6. นางสาวรัชชางค์กุล สิกธี    | 663380183-9 |

## ฟังก์ชันการทำงาน

1. เริ่มเกม
2. เลือกเป็น Host sever โดยใช้ IP เครื่อง
3. Client เข้าโดยใช้ IP ของ Host
4. ตัวละครเกมสามารถวิ่ง กระโดด โจมตี และเก็บของได้
5. จบเกม
6. ออกจากเกม

## วิธีการเล่น

ผู้เล่นต้องทำให้ HP ของอีกฝ่ายหมดไป โดยการกระโดดทับหัวหรือใช้ดาบฟันอีกฝ่าย แต่ก็ต้องระวังไม่ให้ HP ของตนเองหมดเช่นกัน ผู้เล่นสามารถเก็บของที่ดรอปบนพื้นเพื่อเพิ่มค่า HP เพิ่มความเร็วเคลื่อนที่ เพิ่มความสามารถในการกระโดด หรือลดความเร็วเคลื่อนที่ของตนเองได้ด้วยเช่นกัน ระวังอย่าเหยียบโดนกรงจักร อาจจะทำให้คุณเสีย HP ไปฟรีๆ