



JiWRUN จิวรัน GAME CP422011 INTRODUCTION TO COMPUTER NETWORKING

อาจารย์ที่ปรึกษา ศ.ดร.จักรชัย โสอินทร์

BY GROUP 6 SEC.1

หลักการและเหตุผล

การเล่นเกมนั้นเป็นกิจกรรมที่ช่วยผ่อนคลายความเครียด สร้างความสนุกสนานและเพลิดเพลินให้แก่ผู้เล่น อีกทั้งยังเสริมทักษะในหลายด้าน ซึ่งเกมเป็นสิ่งที่เข้าถึงได้สำหรับทุกเพศทุกวัยเรามีจุดประสงค์ที่จะปรับรูปแบบเกมให้เป็นเกมออนไลน์แบบ Multiplayer เพื่อให้ผู้เล่นสามารถสนุกสนานร่วมกับเพื่อนๆ และสร้างมิตรภาพในขณะที่เล่นเกม

ขอบเขตการศึกษา

จำกัดให้ผู้เล่นต้องผ่านด่านและอุปสรรคเพื่อเก็บแต้มที่เกิดตามแต่ละจุด เพื่อแข่งขันกันเก็บแต้มให้มากที่สุดและถึงเส้นชัยเร็วที่สุด

วัตถุประสงค์

- เพื่อศึกษาและเรียนรู้การพัฒนาเกมโดยใช้ Unity
- เพื่อศึกษาและเรียนรู้เกี่ยวกับเครือข่าย
- เพื่อสร้างความบันเทิงและผ่อนคลายให้กับผู้เล่น

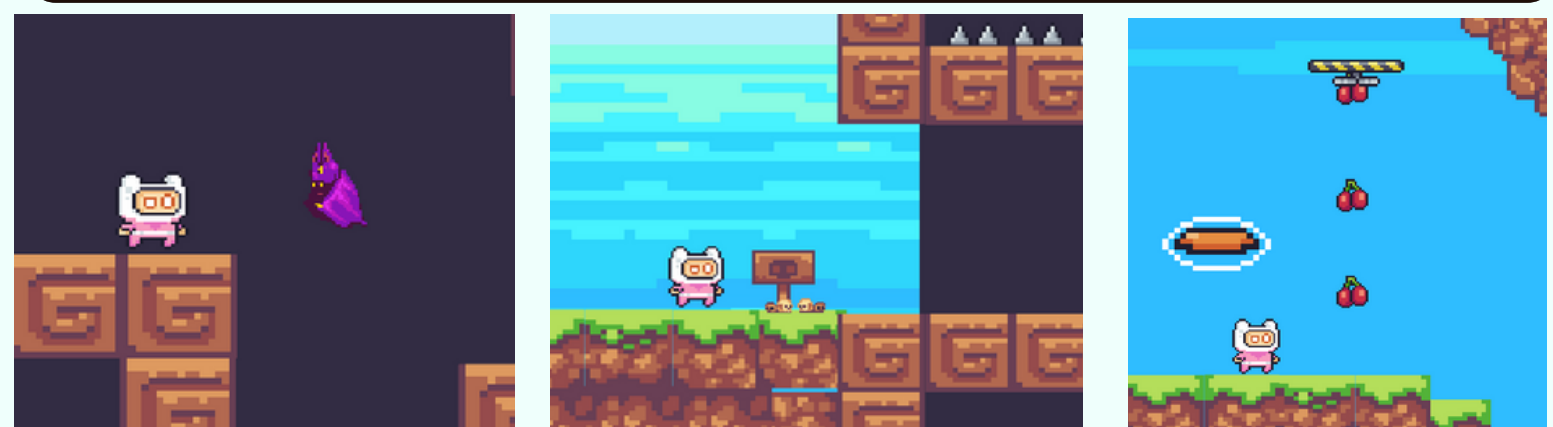
สรุปผลการดำเนินงาน

ใน JiwRun คุณจะได้สัมผัสประสบการณ์การแข่งขันที่เต็มไปด้วยความตื่นเต้น เป็นเกม 2D Arcade Multiplayer ที่ให้ผู้เล่นได้แข่งขันกันในการเก็บคะแนนในด้านที่ทำกายและเต็มไปด้วยอุปสรรคต่างๆ รูปแบบการเล่น

ซอฟต์แวร์ที่ใช้ในการพัฒนา

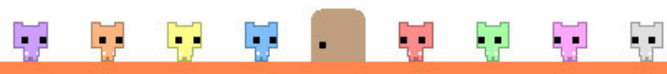


ตัวอย่างเกม



เกมที่นำมาใช้อ้างอิง

PICO PARK



วิธีการเล่น

- A คือ วิ่งไปทางซ้าย
- D คือ วิ่งไปทางขวา
- Spacebar คือ กระโดด

สมาชิก

| | |
|----------------------|-------------|
| สุรสิทธิ์ สวัสดิผล | 663380135-0 |
| ธราดล สุขสำราญ | 663380459-4 |
| ธีรภัทร เผ่าภู | 663380460-9 |
| วัชระ ศุภสุข | 663380475-6 |
| พีรภัทร์ ประไพธ์ทั้ง | 663380119-8 |
| ธราดล สุขสำราญ | 663380459-4 |
| ศิรินุภาพรณ ก้อนทอง | 663380477-2 |

อ้างอิง

- Simple 2D Platformer Assets Pack
- Pixel Adventure 1
- Sunny Land
- Platform tile pack
- Pixel Art Platformer - Village Props
- 2D Space Kit
- GothicVania Cemetery