

เกม hunter Ecogame

1. ชื่อ ธรรมวัฒน์ ศรีสมาน
2. ชื่อ ณัฐนนท์ รุจิรากาโมทย์
3. ชื่อ ไรวินทร์ จิวารีอาชีวะ

แนวคิด

1. มาจากมุมมองการมองเห็นของตัวละครในเกมที่ชื่อว่า Bullet Echo เป็น เกมที่จะให้เราเอาชีวิตродเป็นคนสุดท้ายโดยที่ตัวเกมจะทักชะของผู้เล่น ด้วยระยะมองเห็นของตัวละครที่แคมมาก ทำให้ผู้เล่นได้ความรู้สึกกดดันในการทำสิ่งต่างๆ ภายในเกม
2. เกมPuzzle ต่าง ๆ ผสมกับการเป็นเขาวงกตให้ผู้เล่นได้จำทางและหา ข้อมูลต่างๆ ภายในด่านเพื่อที่จะผ่านไปด่านต่อไป

สไตล์เกม

1. Top down แบบ isometric
2. ภาพร้อนกับมุมมองเบิร์ดอายที่ให้คุณเล่นคนเดียวแล้วผ่านไปยังด่านต่าง ๆ

คุณสมบัติ

1. Main Mechanic : นักล่าเอาชีวิต
2. ชื่ม: แนวหลังสองครามโลก
3. ขอบเขตเกม

Game World and Narrative

1. อุปสรรคหลัก

-ความมีด

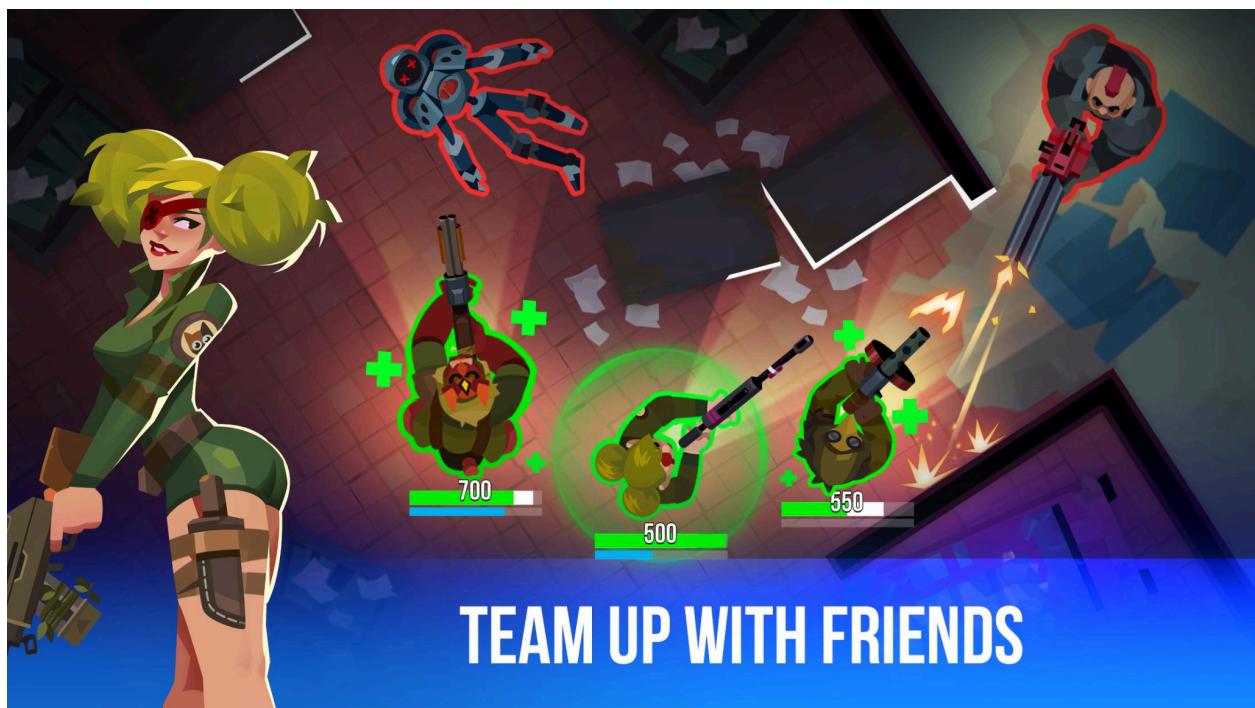
-มีกับดัก

-เขาวงกต

2. มีศัตรูอยู่ในที่ต่างๆ

ภาพลักษณ์และความรู้สึก

-เอาชีวิตรอดรูส์กกดดันผู้เล่นของทีมตัวเองระหว่างเล่นมีเสียงดนตรีกดดัน

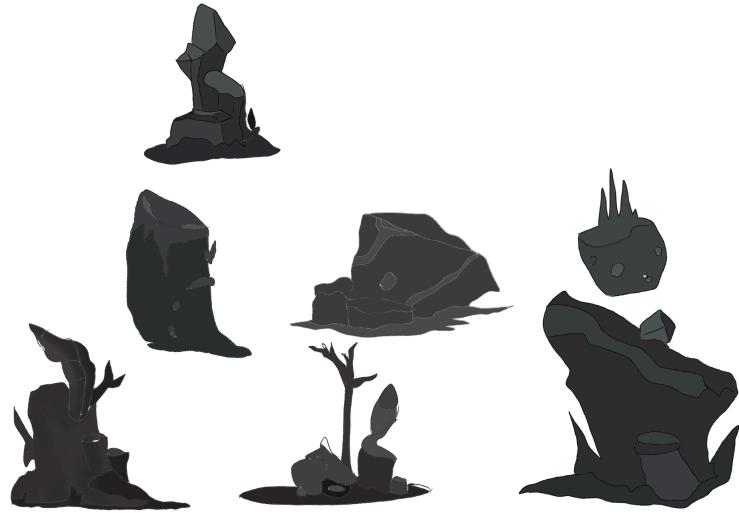




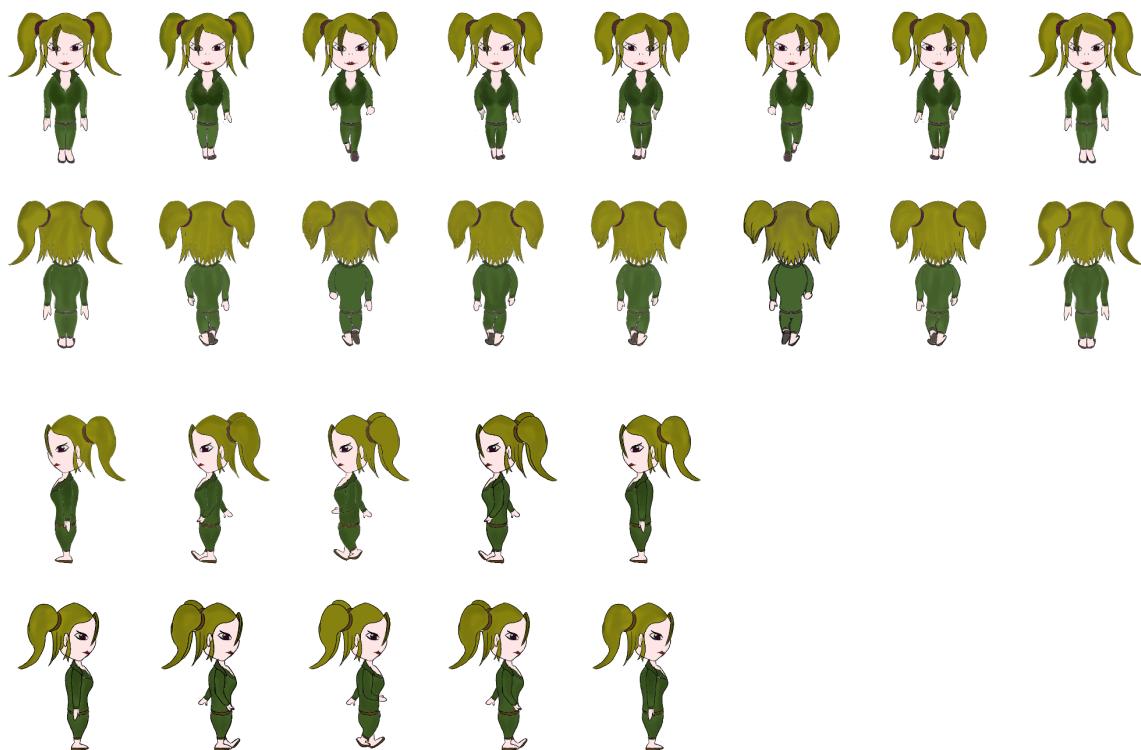
Story and plot

เป็นรับบทเป็นคนนักล่าที่มาสำรวจในโบราณสถานที่มีเทคโนโลยีในอดีตและติดในเขาวงกตและอยู่หน้าประตูทางออกที่ถูกปิดสนิท เพราะประตูไม่มีพลังงานในการเปิดมัน เราต้องหาแหล่งพลังงานในเส้นทางที่มีดสนิทและมีแค็ฟชาวยอย่างเดียว เพื่อการเปิดประตูและออกไปจากที่นี่

Art



และได้ทำ character design ตัวผู้หญิงที่เดินในแม่พัสดุหลังทาง



และได้แก่ไขตัวละครที่ทำถือคอมไฟให้เหมือนอยู่ในถ้า



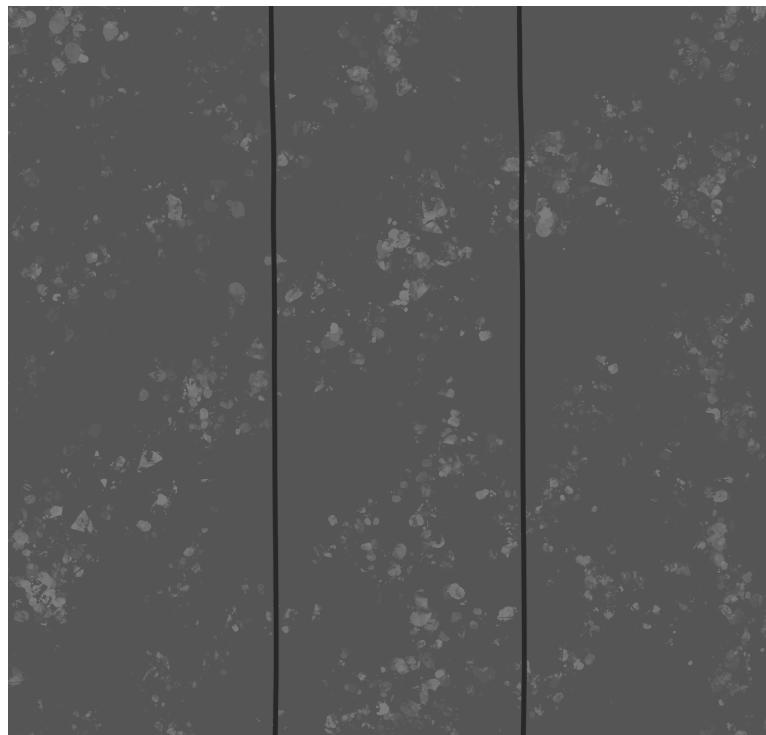
Texture

ร่องรอยเลือดเบาะแส ทางออกจาก



Texture

พื้น



Code

The screenshot shows the Visual Studio IDE interface with the following details:

- Solution Explorer:** Shows the solution "UnrealityGameTopdown" and the project "Assembly-CSharp".
- Code Editor:** Displays the "PlayerMovement.cs" file. The code includes movement logic using Unity's Rigidbody component and collision detection for doors.
- Error List:** Shows 5 messages:
 - UNT0024 Re-order operands for better performance.
 - IDE0051 Private member 'PlayerMovement.isDestroy' is unused.
 - IDE0044 Make field readonly.
 - UNT0002 Comparing tags using == is inefficient.
 - UNT0002 Comparing tags using == is inefficient.
- Properties:** Shows standard file properties like build action and type.

โค้ดที่ใช้สำหรับเกมนี้ มีระบบเดินของผู้เล่น กล้องที่ล็อคตัวผู้เล่น
โค้ดสำหรับกับดักที่เหยียบแล้วเริ่มใหม่ กุจแจ่ที่เมื่อเก็บแล้วจะปลด
ล็อคประตู

Game play



641310242: Programmer : ไรวินทร์ จิวารีอาชีวะ:

<https://github.com/Nine242>

-Code เขียนโค้ดการเคลื่อนที่ของผู้เล่น กับดัก กุจแจและประตู

-Gameplay ทำการมองเห็นของผู้เล่น

641310460 Artist : ณัฐนนท์ รุจิรากาโมทย์

- Texture

ออกแบบพื้น กำแพงต่างๆ ในเกม

-Gameplay

ออกแบบจากภายในเกม

641310465: Artist : ธรรมวัฒน์ ศรีสมาน:

<https://github.com/thammawa>

-Gameplay

ได้ทำออกแบบค่าแรกเดอร์ 2DArtist ide ต่างๆ ในการเดินและวัดถูกหิน
ต่างๆ ใน

-Document

รับผิดชอบเอกสาร และการจัดจำชื่อ มูลของเกม

-communication

รับผิดชอบการสื่อสารและการคุยกันระหว่าง Artis และ developer

641310463 : ธนากร ภานุจนทรีวัฒน์

-Level Design

ออกแบบแผนที่ ตำแหน่งกับดัก ประตู

สมาชิก

641310242: Programmer: ไรวินทร์ จิวารีอาชีวะ

641310460: Artist : ณัฐนนท์ รุจิรากาโนมาย์

641310463: Artist : ชนกร กาญจนหวัฒน์

641310465: Artist : ธรรมวัฒน์ ศรีสมาน