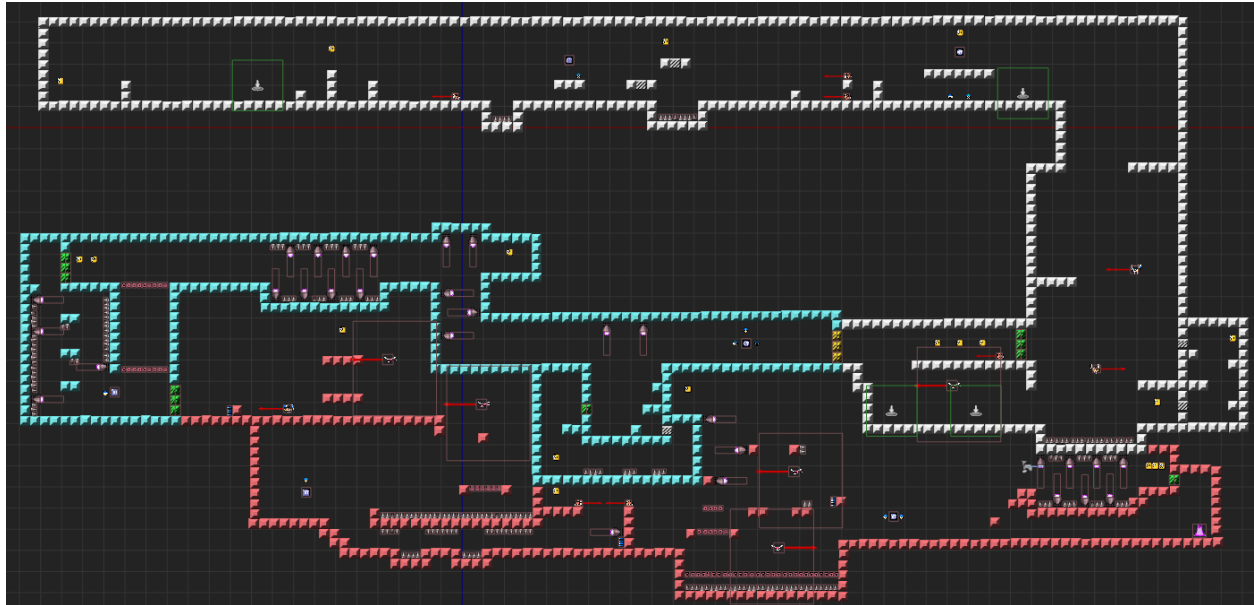


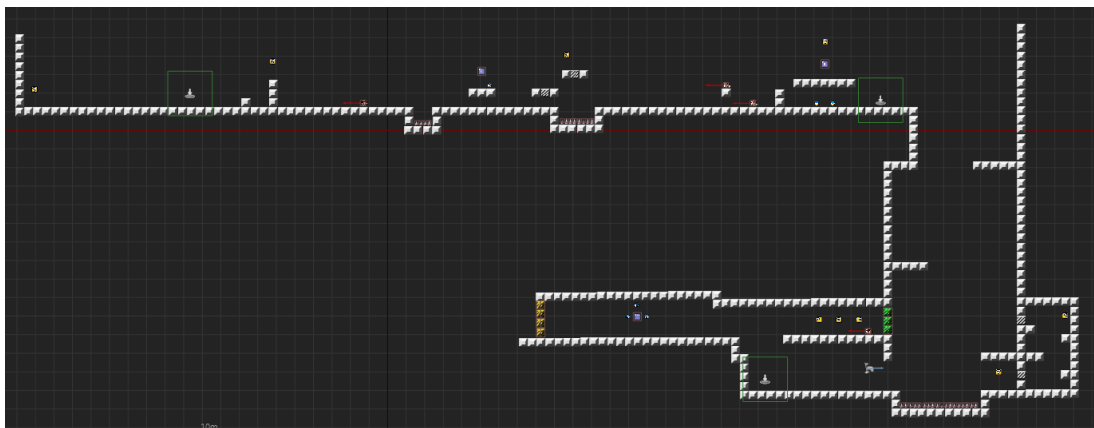
ชื่อ- นามสกุล ภวิส กฤษณะวรรณ รหัส 652110241

อธิบายแนวคิดในแต่ละ Zone

Map Overall

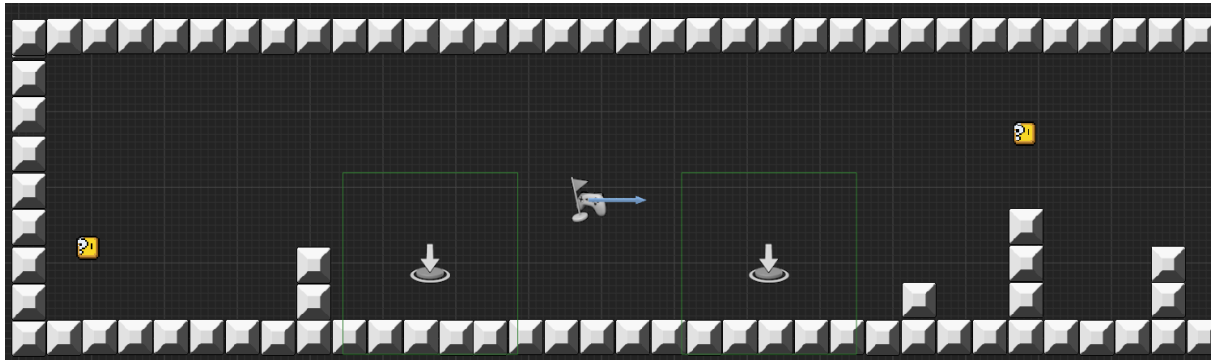


แนวคิด Zone 1



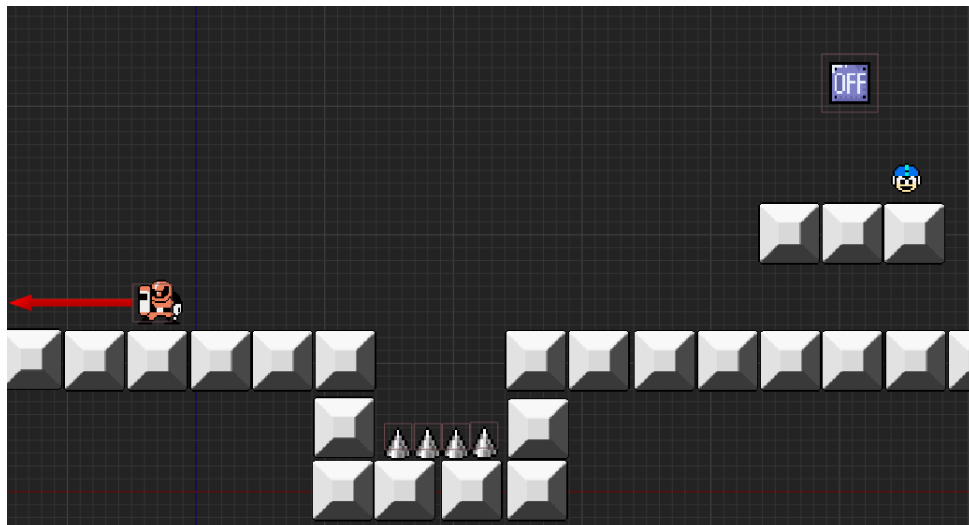
Zone ที่ 1 จะแบ่งออกเป็น 2 ส่วน คือส่วนที่เน้นไปทางการแนะนำการควบคุมและอุปสรรคเบื้องต้น เพื่อให้ผู้เล่นได้ลองปรับตัวเข้ากับเกมก่อน เช่นการเดิน กระโดด การยิงศัตรู เป็นต้น ส่วนต่อไปจะให้ผู้เล่นได้ลองการควบคุมที่สำคัญเพื่อให้ผู้เล่นสามารถผ่านอุปสรรคต่อไปได้

## ส่วนแรก



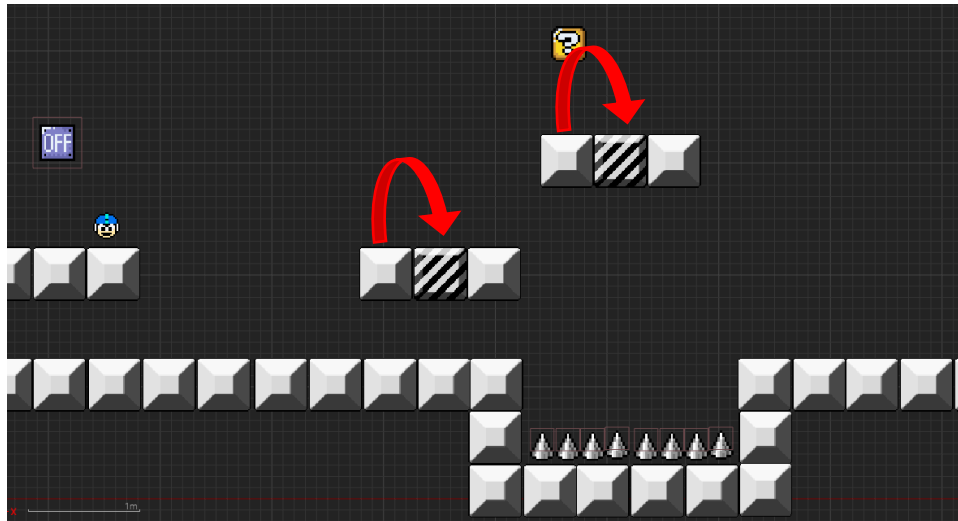
เมื่อผู้เล่นเข้าเกม หากผู้เล่นเดินไปทางด้านขวาจะเจอกับเสาหินที่สอนผู้เล่นให้กระโดดและได้รู้ว่าตัวละครสามารถโดดได้สูงและไกลแค่ไหน หากกระโดดพลาดก็สามารถเริ่มใหม่ได้ และยังมี Block รางวัลที่เมื่อผู้เล่นเก็บแล้วจะได้คะแนน แต่หากผู้เล่นข้างสำรวจและเดินไปทางซ้ายของเกมที่จุดเริ่มต้น ผู้เล่นจะได้รับ Block รางวัลอีกอันที่ซ่อนไว้

---



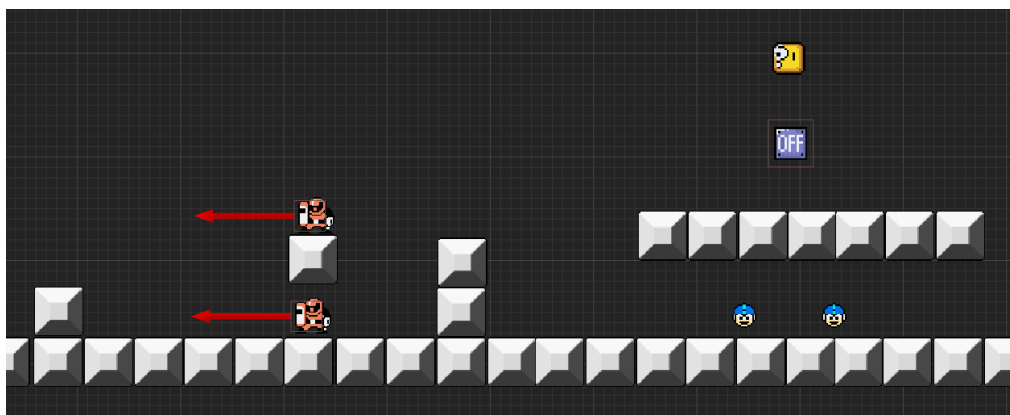
เมื่อเดินต่อไปผู้เล่นจะเจอกับศัตรูตัวแรกที่ยิงกระสุนแบบสุ่ม เมื่อผู้เล่นจัดการได้แล้วจะเจอกับหลุมที่ทดสอบผู้เล่นในการกระโดด ต่อไปหากผู้เล่นได้รับ damage จากศัตรูตัวที่แล้วและเก็บ power up สีฟ้าจะรักษาเลือดของผู้เล่นขึ้นมาระดับหนึ่งพร้อมกับปุ่ม checkpoint ที่หากผู้เล่นตายก็จะมาเกิดตรงนี้

---



เมื่อเดินต่อไปผู้เล่นจะพบกับ **Block** ลายทางอันแรกที่หากผู้เล่นเหยียบก็จะทะลุผ่านโดยที่ไม่เป็นอันตราย แต่อันที่สองจะบอกให้ผู้เล่นว่าหากพลาดก็จะตกลงไปในหลุมที่มีหนามแล้วตัวละครก็จะตายและเกิดที่ **checkpoint** ล่าสุด

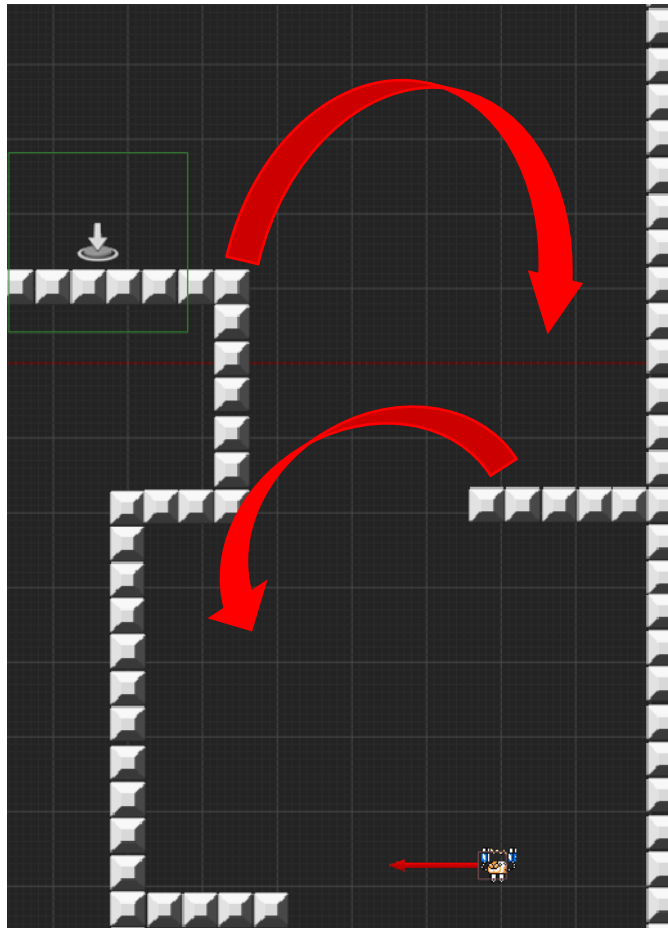
---



ส่วนนี้จะให้ผู้เล่นได้ลองต่อสู้กับศัตรู 2 ตัวที่อยู่ต่างระดับกัน เมื่อผ่านไปได้ก็จะมี **checkpoint** ,ของรางวัล และยา

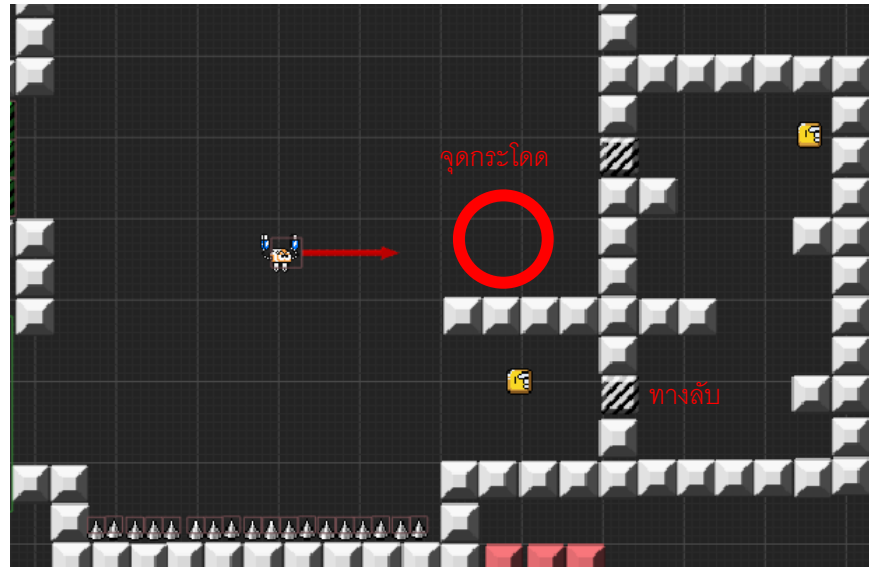
---

## ส่วนที่ 2

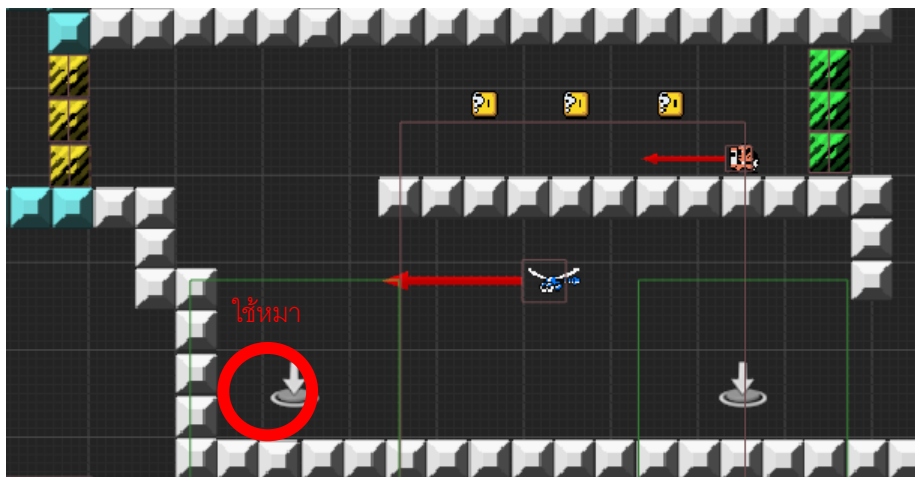


เมื่อผู้เล่นเดินไปที่ขอบเหวจะมีตัวอักษรขึ้นเพื่อให้ผู้เล่นได้ลองร่อนลงไปด้วยด้านล่าง เมื่อลงไปชั้นที่ 2 จะเจอกับศัตรูที่บินอยู่เพื่อไม่ให้ผู้เล่นได้โดดลงไป

---

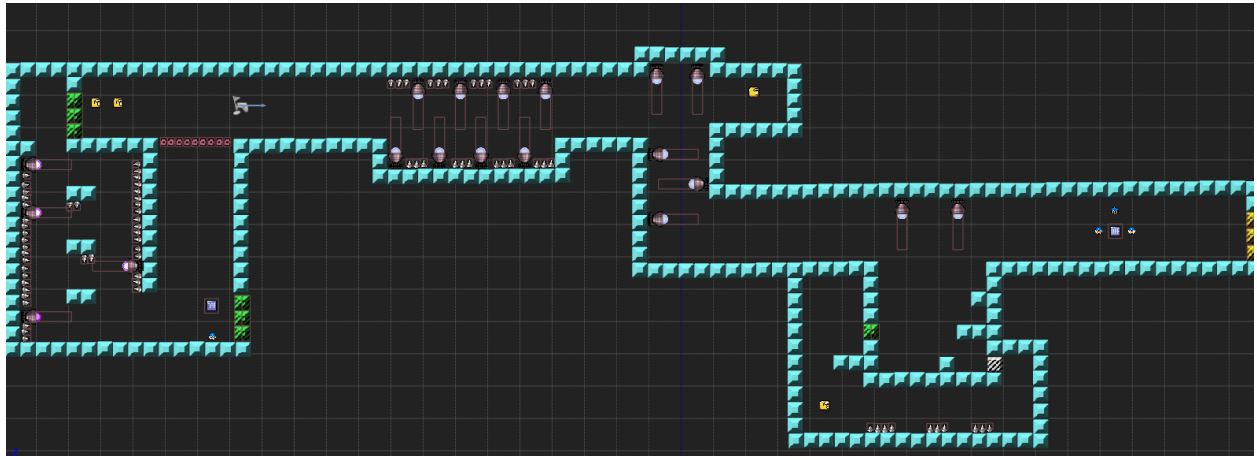


เมื่อโดดลงมาอีกชั้นก็จะเจอศัตรูอีกตัวและเส้นทางที่บอกกับผู้เล่นว่ามีรางวัลอยู่ด้านล่างและมีหลุมหนามที่ขวางทางไปต่อ ผู้เล่นสามารถเดินทะลุ block ลายทางที่มีจุดให้กระโดดไปเอารางวัลอีกอันและกลับขึ้นไปด้านบนได้ เมื่อกลับมาอยู่ด้านบนผู้เล่นสามารถใช้การร่อนที่เรียนมา ร่อนผ่านหลุมหนามเพื่อไปยังอีกฝั่งได้



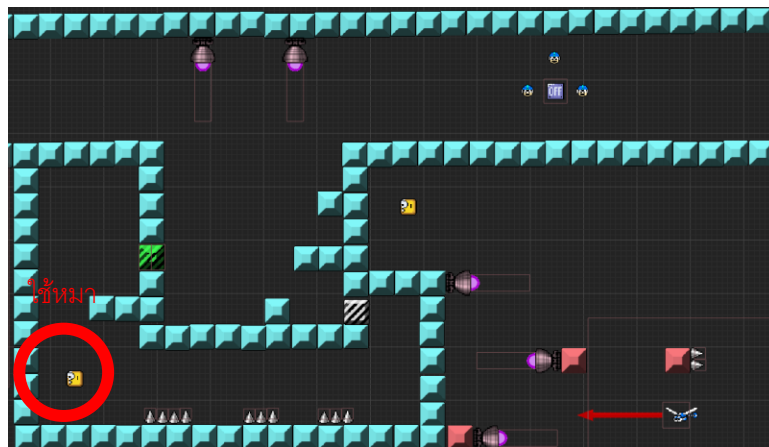
เมื่อมายังอีกฝั่งผู้เล่นจะเจอกับศัตรูตัวใหม่ที่จะบินเข้าหาผู้เล่นและข้อความบอกวิธีรับมือ นั่นคือการกด Barrier (E) หรือยิงให้โดน จุดต่อไปจะเป็นกำแพงสูงที่จะสอนการใช้หมาเพื่อเพิ่มการกระโดด (V) หากขึ้นไปได้จะเจอกับ block สีเหลืองที่จะให้ผู้เล่นเดินผ่านได้จากขวาไปซ้ายและไปยัง Zone ที่ 2 แต่หากผู้เล่นไปทางตรงข้ามกับ block สีเหลือง จะเจอกับศัตรู 1 ตัวและรางวัล 3 ชิ้น ทั้งยังจะเจอกับ block สีเขียวที่จะให้ผู้เล่นเดินผ่านได้จากซ้ายไปขวาเท่านั้น

## แนวคิด Zone 2



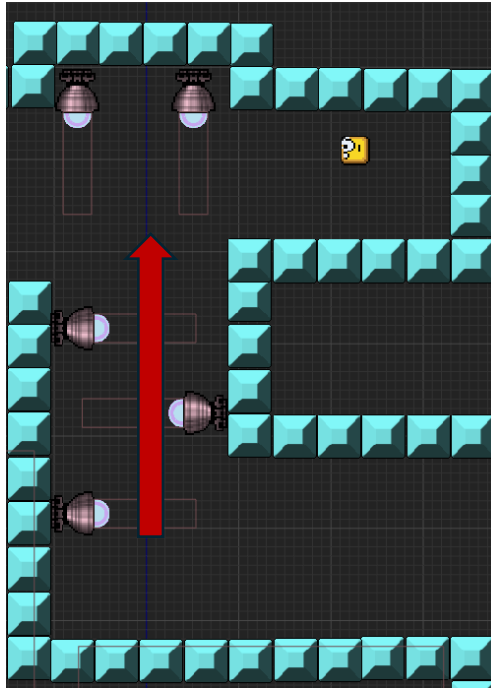
Zone ที่ 2 จะเน้นการใช้ทักษะการกระโดดและการร่อนของผู้เล่น ทำให้ zone นี้จะไม่มีศัตรูเลย แต่จะมีอุปสรรคที่ผู้เล่นต้องประยุกต์ใช้กับการร่อนคือเครื่องแรงโน้มถ่วงที่จะดึงผู้เล่นเข้าหาผนังผสมกับกับดักหนามที่หากโดนก็จะกลับไปยังจุด checkpoint

---



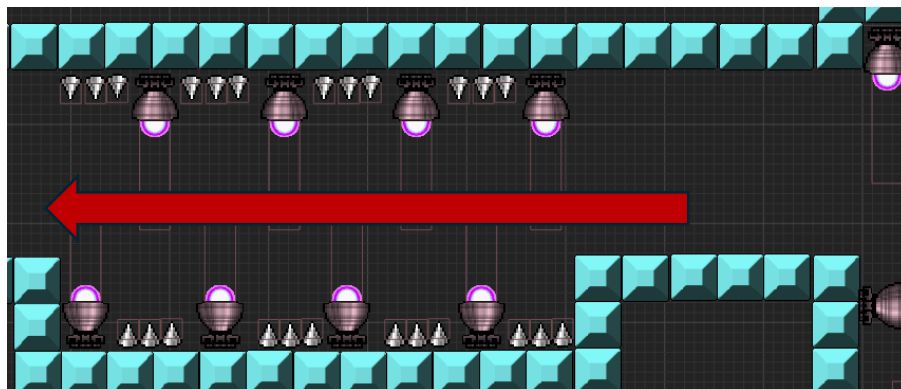
เมื่อผ่านประตูสี่เหลี่ยม ผู้เล่นจะเจอจุด checkpoint และยาเพื่อให้ผู้เล่นได้พัก จากนั้นผู้เล่นจะเจอกับเครื่องแรงโน้มถ่วงที่จะดึงดูดผู้เล่นเข้าหาตัวมันระยะเวลาหนึ่ง โดยจุดแรกผู้เล่นต้องประยุกต์ตัวมันกับการร่อนเพื่อผ่านหลุมจุดแรกไปได้ แต่หากพลาดผู้เล่นก็สามารถขึ้นไปเริ่มใหม่ได้ แต่ด้านล่างก็จะมีห้องลับที่จะให้รางวัลกับผู้เล่นหากผู้เล่นเข้าไปผ่านทาง block ลายทางสีขาวและออกมาจากประตูสี่เหลี่ยมได้โดยโดดหลบหนามและใช้หามาเพื่อกระโดดไปยังประตูสี่เหลี่ยม

---



จุดต่อไปจะเป็นการให้ผู้เล่นกระโดดขึ้นไปโดยใช้เครื่องแรงโน้มถ่วงเป็นตัวช่วยกระโดด และสามารถเหยียบเพื่อใช้เป็นที่ยืนได้เช่นกัน หากเดินไปทางซ้ายจะเป็นทางไปต่อ แต่หากไปทางขวาก็จะมีรางวัล 1 ชิ้น

---



จุดต่อไปจะเป็นการให้ผู้เล่นร่อนผ่านช่องหนามโดยใช้เครื่องแรงโน้มถ่วงเป็นตัวช่วยพุงไปยังอีกฝั่ง หากผู้เล่นลองกระโดด ตัวละครของผู้เล่นจะลอยไปสั้กพักและตกไปยังหนามอันที่ 4 เนื่องจากมีแรงกระโดดที่ไม่มากพอ

---

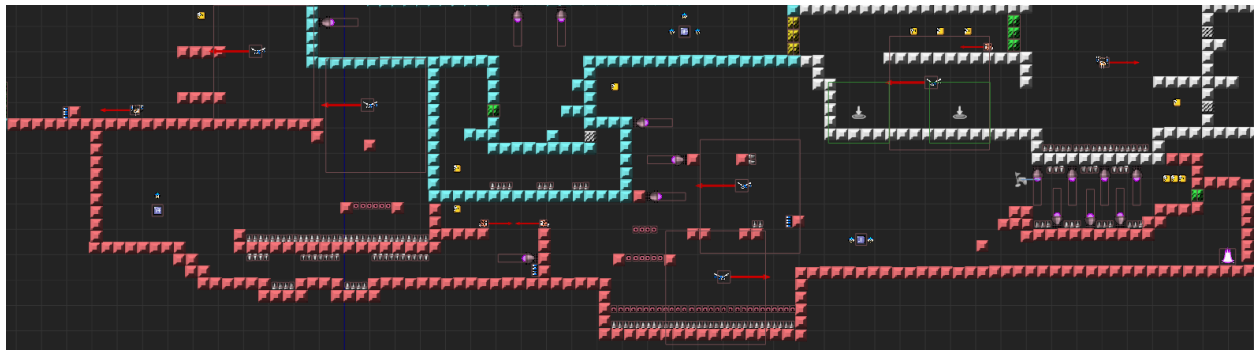


ต่อมาส่วนนี้จะให้ผู้เล่นได้เจอกับ platform แบบใหม่คือเชือกที่หากผู้เล่นยืนอยู่ระยะเวลาหนึ่ง platform นี้จะร่วงลงมา ส่วนนี้มีไว้ให้ผู้เล่นได้รู้จักการทำงานของมันก่อนเข้าสู่ zone ที่ 3 โดยหากผู้เล่นต้องการของรางวัลที่อยู่อีกฝั่งแต่ไปไม่ทัน ผู้เล่นจะตกลงมาด้านล่างและเจอกับจุด checkpoint ผู้เล่นสามารถเลือกได้ว่าจะกลับขึ้นไปเอาของรางวัลที่ต้องใช้เครื่องแรงโน้มถ่วงในการช่วยกระโดดและคอยระวังหนามตามกำแพงหรือเดินผ่านประตูสีเขียวเพื่อไปยัง Zone ใหม่ได้

---

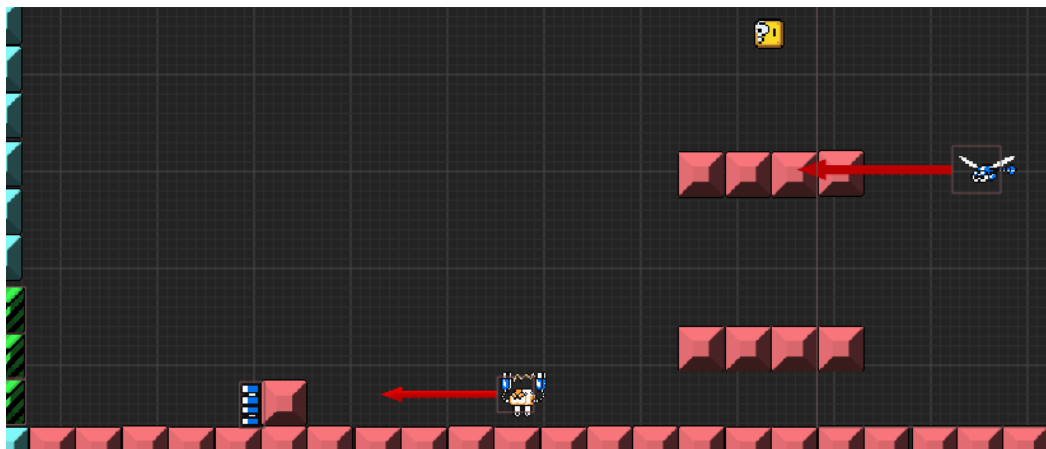


### แนวคิด Zone 3



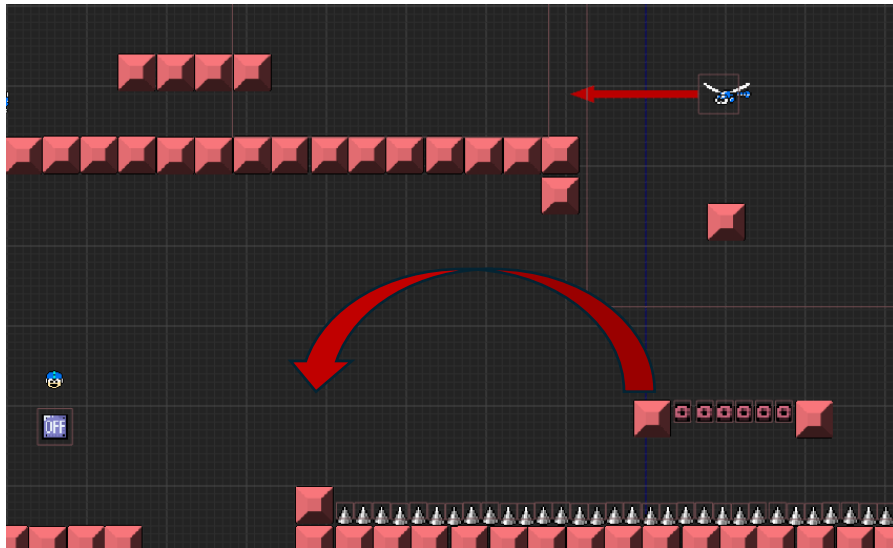
Zone ที่ 3 จะมีแนวคิดที่รวมอุปสรรคต่างๆเข้าด้วยกันทำให้บางจุดจะมีพื้นที่ที่แคบและอุปสรรคที่อันตรายเยอะเพื่อให้ผู้เล่นรู้สึกตึงเครียดและผลาญจำนวนตัวช่วยสำคัญอย่าง Barrier และหมา แต่ก็จะมีจุด checkpoint ที่เปิดโล่งไม่มีศัตรูและยังให้ยากกับผู้เล่นเพื่อไปต่อ ในบางจุดจะออกแบบเพื่อให้ผู้เล่นได้ตัดสินใจในการเลือกเดินหรือจัดการศัตรู มี mechanic ใหม่คือ block สะท้อนที่สามารถสะท้อนกระสุนของผู้เล่นออกไปทิศทางตรงข้ามได้

---



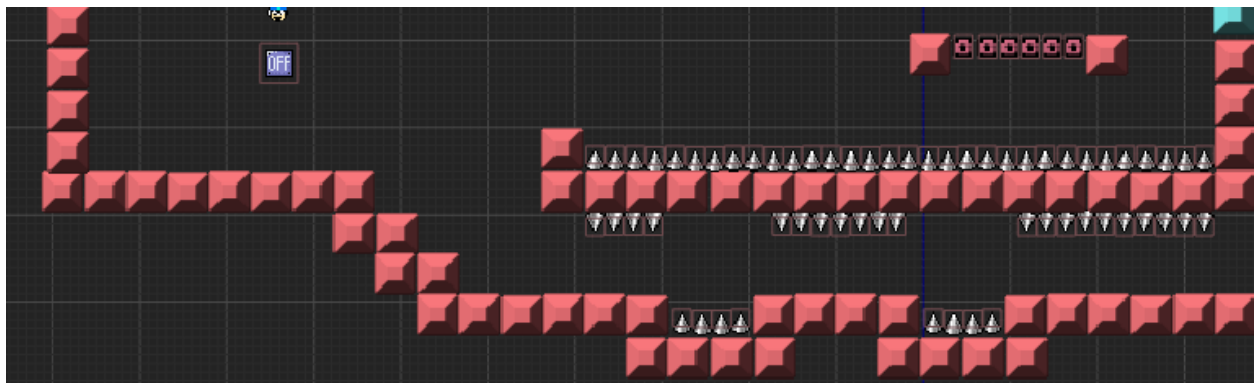
เมื่อผ่านประตูสีเขียวมา ผู้เล่นจะเจอกับ block สะท้อนที่จะขวางการยิงของผู้เล่น ผู้เล่นต้องผ่าน block นั้นและยิงศัตรูที่ขวางทาง ต่อมาจะเจอกับแมลงปอที่จะบินเข้ามาหา สามารถใช้ Barrier ป้องกันได้ ด้านบน platform ต้องใช้หมาเพื่อกระโดดขึ้นไปเอารางวัล

---



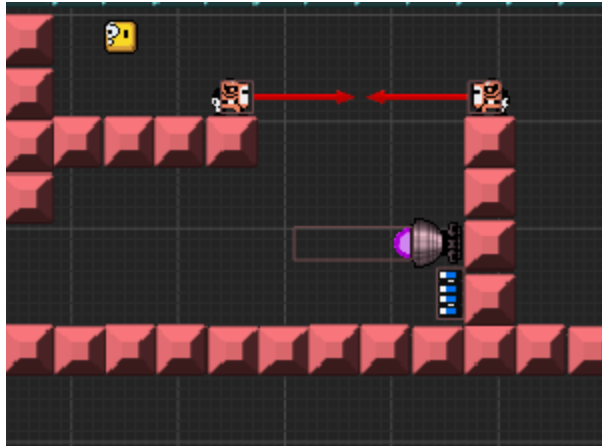
ต่อมาผู้เล่นต้องลงไปด้วยที่มีแมลงปอขวางทางอยู่ ส่วนด้านล่างจะมี platform ที่น้อยและมีเชือกที่บังคับให้ผู้เล่นรีบตัดสินใจ ผู้เล่นต้องยืนอยู่ริมซ้ายของ platform แล้วร่อนไปยังจุด Checkpoint

---



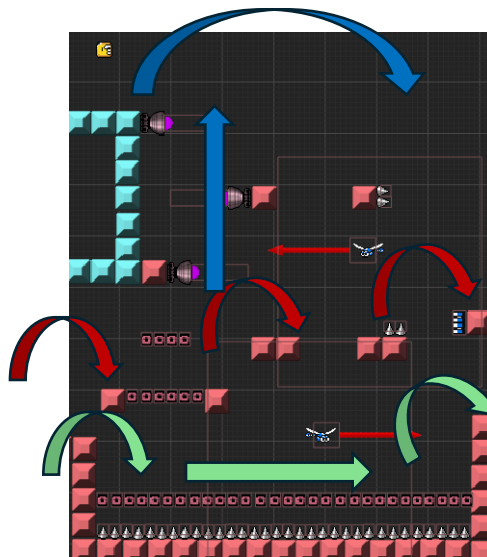
จุด checkpoint หากผู้เล่นต้องการยาผู้เล่นต้องใช้หมาเพื่อ boost การกระโดดขึ้นไปเก็บ จุดต่อไปผู้เล่นต้องกระโดดผ่านช่องหนามที่แคบและจำกัดช่องการกระโดดเพื่อไปต่อ

---



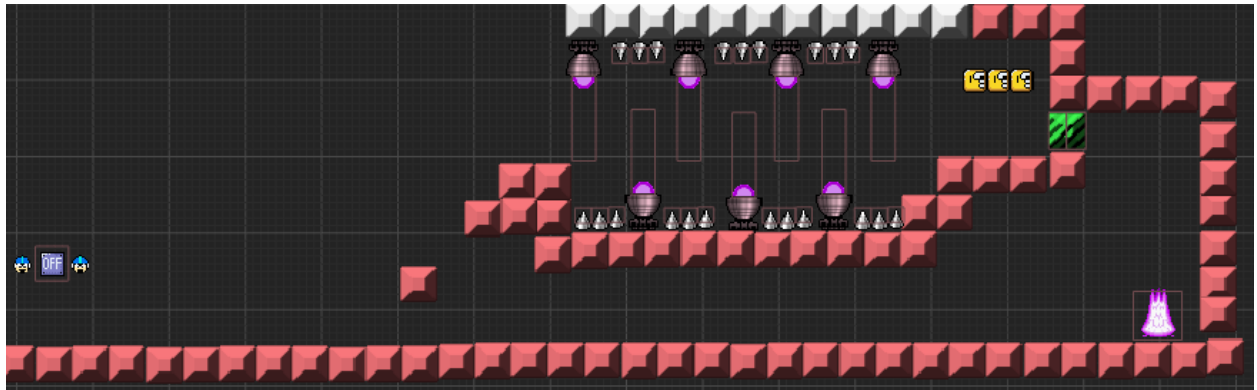
ส่วนนี้ผู้เล่นสามารถยิงกระสุนไปที่ block สะท้อนเพื่อจัดการศัตรูฝั่งซ้ายและใช้เครื่องแรงโน้มถ่วงเพิ่มแรงกระโดดไปยังศัตรูฝั่งขวาได้ โดยมีของรางวัลให้ตรงฝั่งซ้าย

---



จุดนี้จะเป็นจุดที่มีอุปสรรคที่เยอะและอันตราย แต่ผู้เล่นสามารถเลือกได้ว่าจะไปทางไหนหรือจัดการอะไรก่อน หากเลือกเส้นทางเชือกด้านล่าง ผู้เล่นต้องใช้ Barrier ในการฆ่าแมลงปอ หาก Barrier หมดก่อนมาถึงตรงนี้ก็สามารยใช้ปืนได้ แต่ต้องไวพอก่อนที่เชือกจะขาด เมื่อไปจนสุดทางต้องใช้หมาในการโดดเท่านั้น หากหมดก่อนมาถึงหรือโดดพลาดผู้เล่นก็จะตกลงไปที่หลุมหนาม ด้านบนสุดของด้านจะมีของรางวัลให้หากไปถึงและร่อนลงมาอีกฝั่งได้แต่เสียงที่จะตกลงมาหรือเจอกับแมลงปอ ส่วนทางตรงกลางผู้เล่นสามารถยิงปืนให้กระสุนสะท้อนไปโดนแมลงปอด้านบนและโดดผ่านหนามไปอีกฝั่งได้

---



เมื่อผ่านมาจะเจอกับจุด checkpoint และยา ผู้เล่นสามารถเลือกที่จะไปเส้นทางด้านล่างเพื่อจบเกมหรือขึ้นด้านบนผ่านช่องหนามที่มีเครื่องแรงโน้มถ่วงและรางวัล โดยช่องนี้สามารถกระโดดข้างผ่านไปได้เลย แต่หากใช้การร่อนอาจจะทำให้ชนกับหนามด้านบนเนื่องจากเครื่องแรงโน้มถ่วงที่อยู่ติดกันมาก

---