

Zombie Shooter Game Design



โดย

นายธีระภัทร	เขื่อนกขั้ม	66011212103
นางสาวบุญนิษา	พิชชาวงศ์	66011212184

Table of content

Table of content	2
เกี่ยวกับเกม	3
สรุปข้อมูลย่อ	4
หน้าเมนูเกม	6
องค์ประกอบภายในขณะเล่นเกม.....	7

เกี่ยวกับเกม

ชื่อเกม: Zombie Shooter Game

แรงบันดาลใจ:

เกมนี้ได้รับแรงบันดาลใจจากเกมแนว Survivor Shooter ที่ผู้เล่นต้องต่อสู้เพื่อเอาชีวิตรอดท่ามกลางฝูงซอมบี้ โดยมีจุดเด่นคือ

- **ความท้าทายที่ไม่สิ้นสุด:** เกมไม่มีจุดจบที่แน่นอน ผู้เล่นจะต้องต่อสู้กับซอมบี้ที่เพิ่มจำนวนและความแข็งแกร่งขึ้นเรื่อยๆ เพื่อทดสอบขีดจำกัดของตัวเอง
- **การเล่นแบบร่วมมือกัน:** ผู้เล่นสามารถร่วมมือกับเพื่อนอีก 3 คนเพื่อเพิ่มโอกาสในการเอาชีวิตรอด
- **การพัฒนาตัวละคร:** ยิ่งผ่านด่านและเอาชีวิตรอดได้นานขึ้น เลือดและดาเมจที่สร้างแก่ซอมบี้ จะเพิ่มขึ้น

คอนเซ็ปต์เกม:

Zombie Shooter Game คือเกมที่อยู่ในโลกล่มสลาย ภัยพิบัติครั้งใหญ่ทำให้มนุษย์กลายเป็นซอมบี้ ผู้เล่นจะต้องรับบทเป็นผู้รอดชีวิตคนหนึ่งที่ต่อสู้เพื่อเอาชีวิตรอดในเมืองที่เต็มไปด้วยซอมบี้ โดยมีเป้าหมายหลักคือ การเอาชีวิตรอดให้นานที่สุดเท่าที่จะเป็นไปได้

สรุปข้อมูลย่อ

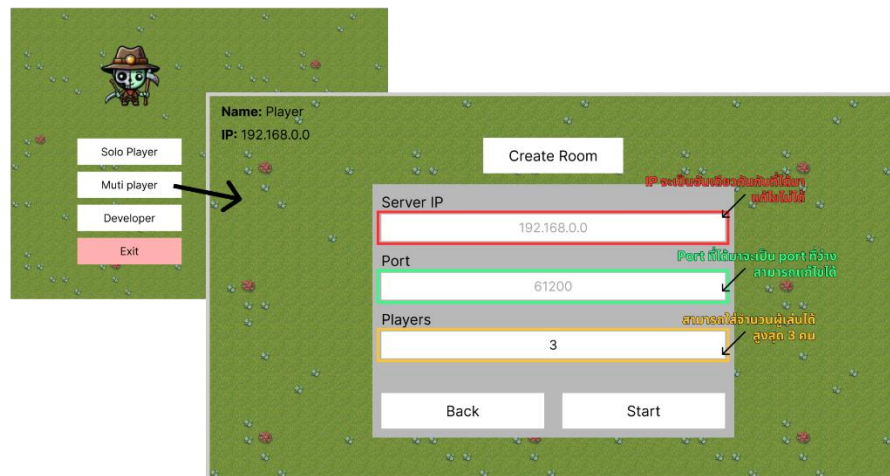
คำอธิบาย	
แนวเกม	<ul style="list-style-type: none"> ● เกมเอาชีวิตรอด ไม่รู้จบ
ส่วนประกอบหลัก	<ul style="list-style-type: none"> ● ผู้รอดชีวิต ● การยิง ● การเอาชีวิตรอด ● จำนวนศัตรูตามจำนวนผู้เล่น ● จำนวนศัตรูตามด่านที่ผ่าน ● สร้างห้องสำหรับเล่นหลายคน
ธีม	<ul style="list-style-type: none"> ● โลกล่มสลาย
จำนวนผู้เล่น	<ul style="list-style-type: none"> ● 1 – 3 คน
ภาษา	<ul style="list-style-type: none"> ● Java
ผู้พัฒนา	<ul style="list-style-type: none"> ● ชีระภัทร เชื้อนกขุ่ม – 66011212103 (Design & Development) ● บุญณิศา พิษชาวงค์ – 66011212184 (Design & Development)
อุปกรณ์	<ul style="list-style-type: none"> ● คอมพิวเตอร์
คุณสมบัติของเกม	<ul style="list-style-type: none"> ● การเดินของตัวละคร ● การสุมเป้าหมายที่ขอมปีจะโจมตี ● การเพิ่มค่าสถานะต่างๆของตัวละคร ทั้งของศัตรูและผู้เล่น ● สรุปสถิติของผู้เล่นเมื่อตายทั้งหมด

	<ul style="list-style-type: none">● แสดงสถานะต่างๆในระหว่างการเล่น● ในโหมดผู้เล่นหลายคน (<i>Multi Player</i>) เมื่อผู้เล่นถูกฆ่า จะทำให้ผู้เล่นนั้นกลายเป็นซอมบี้
--	--

หน้าเมนูเกม

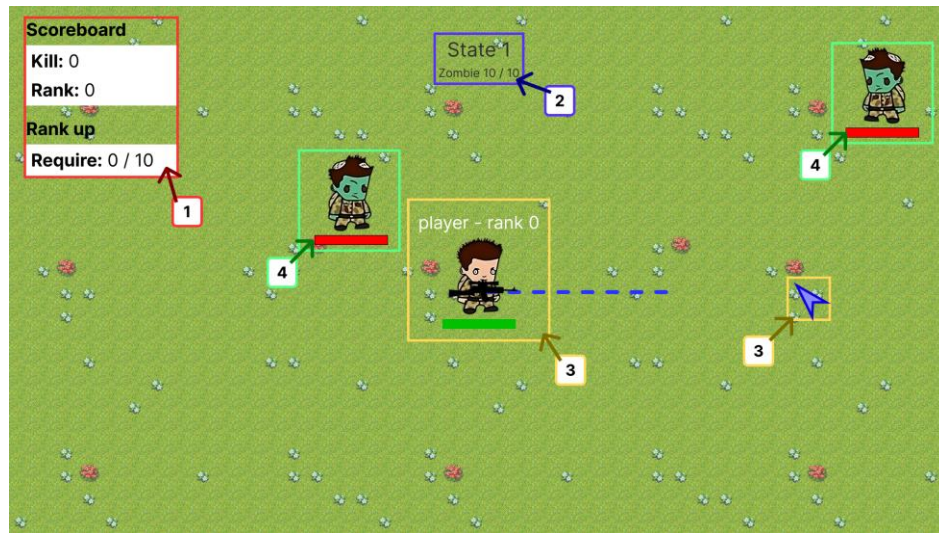


เมื่อผู้เล่นเข้าสู่เกมจะต้องใส่ชื่อก่อน เพื่อแสดงชื่อภายในเกม



หลังจากเข้าเกมจะได้ IP เป็น IP ที่ว่าง ฝั่ง Client จะหาภายในเครื่องเพื่อใช้สำหรับโหมตผู้เล่นหลายคน

องค์ประกอบขณะเล่นเกม



1. ค่าสถิติของผู้เล่น

- Kill : จำนวนซอมบี้ที่ฆ่า
- Rank : ระดับของผู้เล่น จะส่งผลกับพลังชีวิตและพลังโจมตีที่ทำได้
- Rank up : จำนวนการฆ่าซอมบี้ที่ต้องการในการเลื่อนขั้น

2. ด้านและจำนวนของซอมบี้

- State : ด้าน จะเพิ่มจำนวนซอมบี้ขึ้นเรื่อยๆ
- Zombie : จำนวนของซอมบี้ในด้านนั้นๆ โดยจะคำนวณตามจำนวนของผู้เล่นที่เข้ามา คำนวณตามสูตร

$$\text{Zombie} = (10 + (\text{จำนวนผู้เล่นที่เข้ามา} * 5)) * (\text{ด้าน} * 0.5)$$

3. ผู้เล่น

- ชื่อผู้เล่น
- rank : ระดับ rank ของผู้เล่น
- hp bar : หลอดเลือดสีเขียวจะแสดงเลือดของผู้เล่น
- อาวุธ : จะหมุนตามตำแหน่งของเมาส์ เมื่อคลิก จะยิงกระสุนออกไป สร้างความเสียหายแก่ซอมบี้

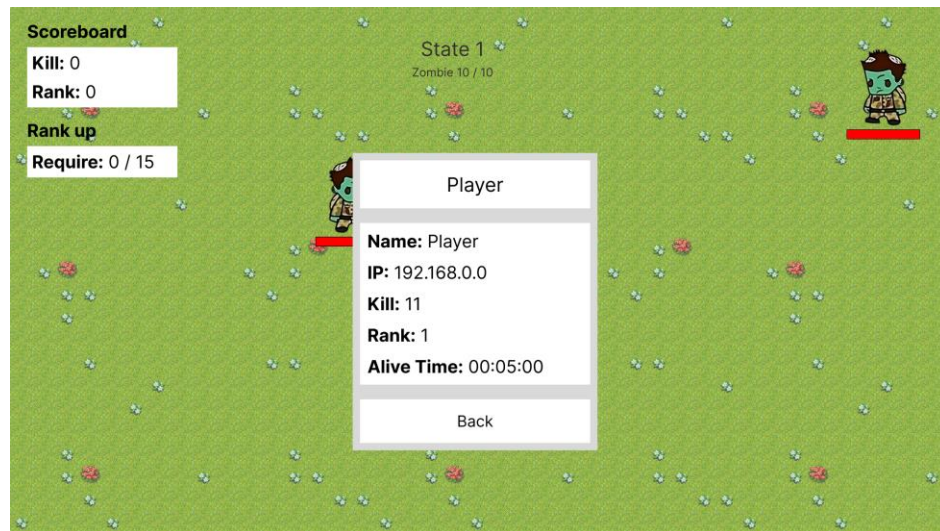
- เส้นวิถี : แสดงเส้นทางของกระสุน
- กดปุ่ม w, a, s, d เพื่อควบคุมตัวละครในทิศทางต่างๆ

4. ซอมบี้

- แสดงหลอดเลือดของซอมบี้
- การเคลื่อนที่ของซอมบี้ จะสุ่มเป้าหมายและตามผู้เล่นไปเรื่อยๆ

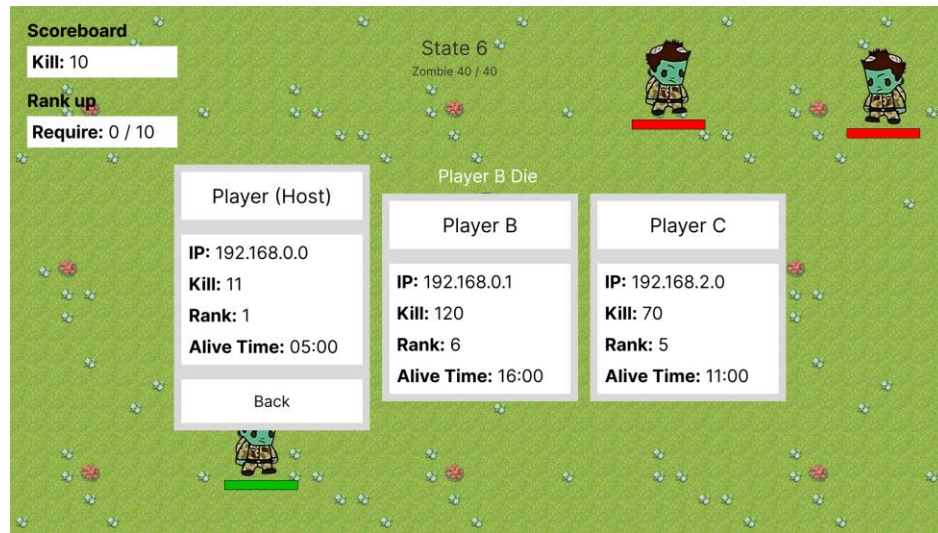
5. เมื่อผู้เล่นตาย

(ผู้เล่นคนเดียว)



- เมื่อผู้เล่นตายจะแสดงจำนวนซอมบี้ที่ฆ่าไป, ระดับของผู้เล่น, และระยะเวลาที่ผู้เล่นเอาชีตรอด

(ผู้เล่นหลายคน)



- เมื่อผู้เล่นทั้งหมดภายในเกมตาย จะแสดงสถานะทั้งหมดของผู้เล่น

6. เมื่อผู้เล่นติดเชื้อ



- เมื่อติดเชื้อ หลอดเลือดจะเปลี่ยนเป็นสีส้มและตัวละครจะกลายเป็นซอมบี้