



โครงการ การพัฒนาเกมโดยใช้ภาษาจาวา (Dungeon Chaos)

โดย

นายคาชญา โค้มท์ชี รหัสนักศึกษา 60070007

นายเจตวัฒน์ อรรถการพงษ์ รหัสนักศึกษา 60070011

นายชญานิน ลำยอง รหัสนักศึกษา 60070012

เสนอ

เสนอ ผศ.ดร.ธนิศา นุ่มนนท์

โครงการนี้เป็นส่วนหนึ่งของรายวิชาการสร้างโปรแกรมเชิงออบเจกต์ 06016317

OBJECT-ORIENTED PROGRAMMING หลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขา
เทคโนโลยีสารสนเทศ คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้า
เจ้าคุณทหารลาดกระบัง ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2561

หัวข้อโครงการ การพัฒนาเกมโดยใช้ภาษาจาวา (ชื่อเกม: Chaos Dungeon)

ประเภทโครงการ โครงการพัฒนาโปรแกรมเพื่อการศึกษา

ผู้เสนอโครงการ 1. นาย คาซุยา โคมัทซึ 60070007

2. นาย เจตวัฒน์ อรรถการพงษ์ 60070011

3. นาย ชญานิน ล้ายอง 60070012

บทคัดย่อ

ในปัจจุบัน เกม Action มีความหลากหลายมากขึ้นแต่ก็ยังคงความอาชีพไว้มากมาย เช่น อาชีพหลัก (ธนู ดาบ เวทย์) ซึ่งการมีหลายอาชีพนั้นทำให้เรายากแก่การตัดสินใจเลือกที่จะเล่น รวมถึงทำให้แนวทางการพัฒนาเกมไม่มีทิศทางที่ชัดเจน ดังนั้นพวกเราจึงสร้างเกมที่มีความคลาสสิก ให้มีเพียง**อาชีพเดียว**เท่านั้น เพื่อสร้างความเป็นเอกลักษณ์ให้กับตัวเกม สร้างแนวทางการพัฒนา และเน้นไปที่ ability ของตัวละครให้น่าสนใจยิ่งขึ้น

ทางคณะผู้จัดทำ จึงได้ตัดสินใจสร้างเกมส์ที่มีอาชีพ Mage เป็นหลักเพื่อตอบสนองแนวคิดดังกล่าวให้เป็นจริง โดยใช้เทคนิควิธีการที่ต่อยอดมาจากวิชา Object-Oriented Programming โดยไม่ใช้ Library ใดๆเพิ่มเติม เพียงแต่ใช้ภาษา Java อย่างเดียวเท่านั้น ทั้งนี้ในระหว่างการพัฒนาสร้างความท้าทายให้กับคณะผู้จัดทำเป็นอย่างมาก แต่ในที่สุดพวกข้าพเจ้าก็ได้สร้างสิ่งที่ เป็นเอกลักษณ์ได้

Chaos Dungeon

ที่มาและความสำคัญ

ในปัจจุบัน เกม Action มีความหลากหลายมากขึ้นแต่ก็ยังคงความอาชีพไว้มากมาย เช่น อาชีพหลัก (ธนู ดาบ เวทย์) ซึ่งการมีหลายอาชีพนั้นทำให้เรายากแก่การตัดสินใจเลือกที่จะเล่น รวมถึงทำให้แนวทางการพัฒนาเกมไม่มีทิศทางที่ชัดเจน ดังนั้นพวกเราจึงสร้างเกมที่มีความคลาสสิก ให้มีเพียง**อาชีพเดียว**เท่านั้น เพื่อสร้างความเป็นเอกลักษณ์ให้กับตัวเกม สร้างแนวทางการพัฒนา และเน้นไปที่ ability ของตัวละครให้น่าสนใจยิ่งขึ้น

ด้วยเหตุนี้เราจึงเลือก อาชีพ Mage มาเป็นอาชีพหลักของตัวเกม โดยนำระบบ Element มากำหนดให้แต่ละตัวละครมีความ Unique และมีลูกเล่นที่น่าสนใจจาก skills ต่างๆ ทางคณะผู้จัดทำจึงคิดว่า ด้วยเหตุนี้จะสามารถสร้างความประทับใจให้กับการเล่นได้

วัตถุประสงค์และเป้าหมาย

วัตถุประสงค์

1. เพื่อที่จะสร้างความแปลกใหม่ของประสบการณ์ที่จะได้รับจากการเล่นเกม Action rpg จากเดิมที่สามารถคาดเดาถึงลูกเล่น ลักษณะ แนวทางของเกมได้ เปลี่ยนเป็นไม่อาจคาดเดาได้
2. เพื่อที่จะสร้างประสบการณ์ที่ดี และ ใหม่ ให้กับการเล่นเกม Action rpg
3. เพื่อพัฒนาความสามารถของคณะผู้จัดทำ รวมไปถึงการสร้างความรู้ความคุ้นเคยกับการพัฒนา Java game และนำไปต่อยอด พัฒนาต่อไปในอนาคต

เป้าหมาย

ทางคณะผู้จัดทำมีเป้าหมายที่จะสร้างเกม Chaos Dungeon ให้มีความสมบูรณ์และมีลูกเล่นที่น่าสนใจ รวมถึงการทำให้ Chaos Dungeon กลายเป็น Action rpg ที่แท้จริง และสามารถนำไปพัฒนาต่อไปในอนาคต

Tools

Eclipse Java Photon

Adobe Photoshop

How to play

กด ลูกศรเพื่อทำการเคลื่อนไหว กด สเปคบาร์ในการกระโดด

กด Z ในการปล่อยสกิลออกมา

กด X ในการเพิ่มพลังในการปล่อยสกิล

รายละเอียดของสกิล

กด Q 3 ครั้ง จะเป็นการปล่อยลูกไฟขนาดยักษ์ ซึ่งเป็นการทะลุมอนสเตอร์ทุกตัว ยกเว้น Boss กับ Slime

กด W 3 ครั้ง จะเป็นการปล่อยพายุขนาดยักษ์ออกมาก เพื่อทำการยกศัตรูให้ลอยขึ้น ยกเว้น Harpy กับ Boss

กด E 3 ครั้ง จะเป็นการยิงน้ำ จากข้างบน

ไม่กดอะไรเลย จะเป็นการปล่อยสกิลธรรมดา

รายละเอียดมอนสเตอร์

Snails จะแพ้ธาตุลม

Slime จะแพ้ธาตุไฟ

Harpy แพ้ธาตุธรรมชาติ

Imp แพ้ธาตุน้ำ

Boss ชนะทุกธาตุ มีพลังชีวิตเยอะ

รายละเอียดในการครอบของ

Snail จะครอบ เสื้อ

Slime จะครอบ เข็มขัด

Harpy จะครอบ ถุงมือ

Imp จะครอบ รองเท้า

Boss จะครอบ ดาบ

รายละเอียดในการผ่านด่าน

มีทั้งหมด3กรณีในการผ่านด่านเพื่อเข้าวาร์ป

1. เก็บเสื้อให้ครบ 3 ตัว
2. เก็บเข็มขัด และ เก็บรองเท้า อย่างละตัว
3. เก็บรองเท้า และ เข็มขัดอย่างละตัว และ เก็บถุงมือ 2 ตัว

****ด่านบอส จะทำการเก็บดาวให้ครบ3ดวง เมื่อครบแล้วเข้าวาร์ป จะเป็น การปิดตัวเกมลง****

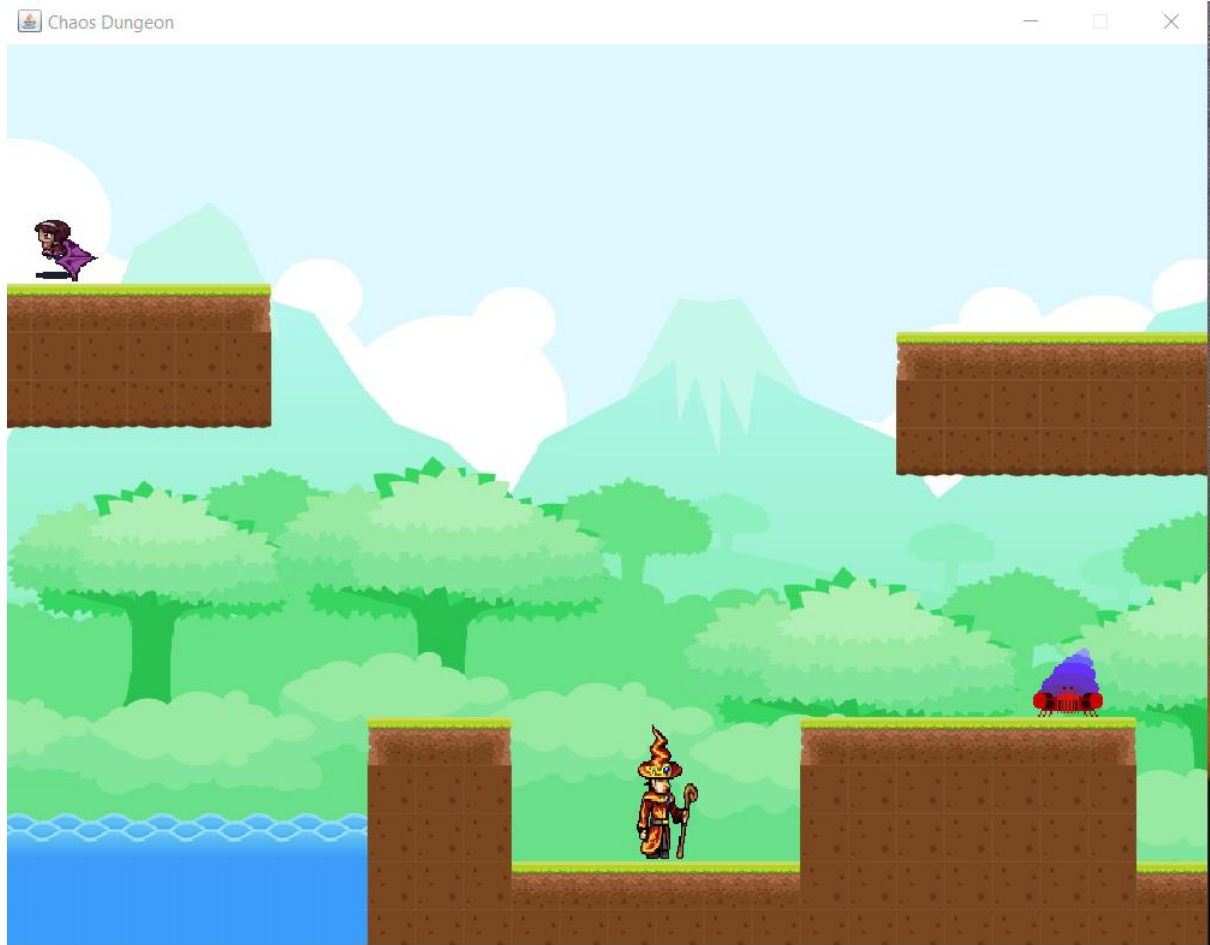
รายละเอียดในการตาย

1. เมื่อตกน้ำจะปิดเกมลง
2. เมื่อโดนมอนสเตอร์หนีบกับขอบจะตาย
3. เมื่อชนมอนสเตอร์หลายครั้งเกินไป

บัคของเกม

- ถ้ากดสกิลเร็วจะ ทำให้เกิดการ Error
- ถ้ากระโดดแล้วกดสกิล จะทำให้เกิด Error

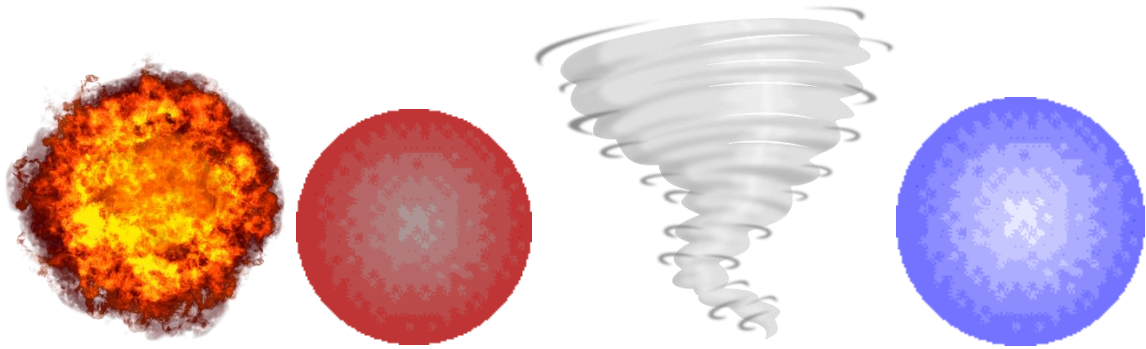
รูปหน้าตาเกม

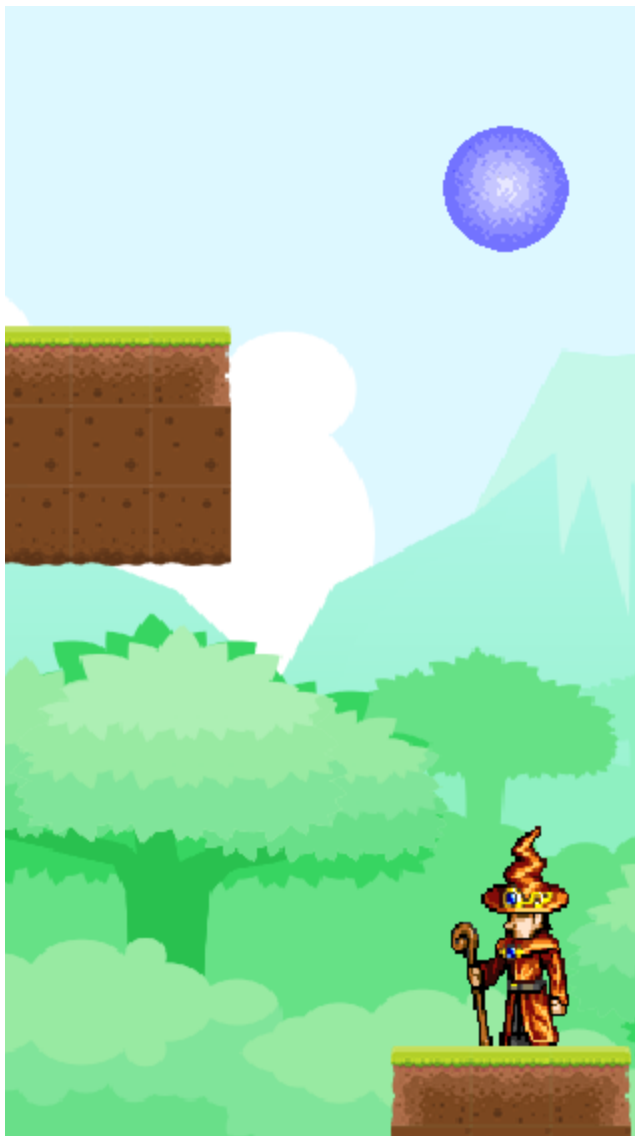
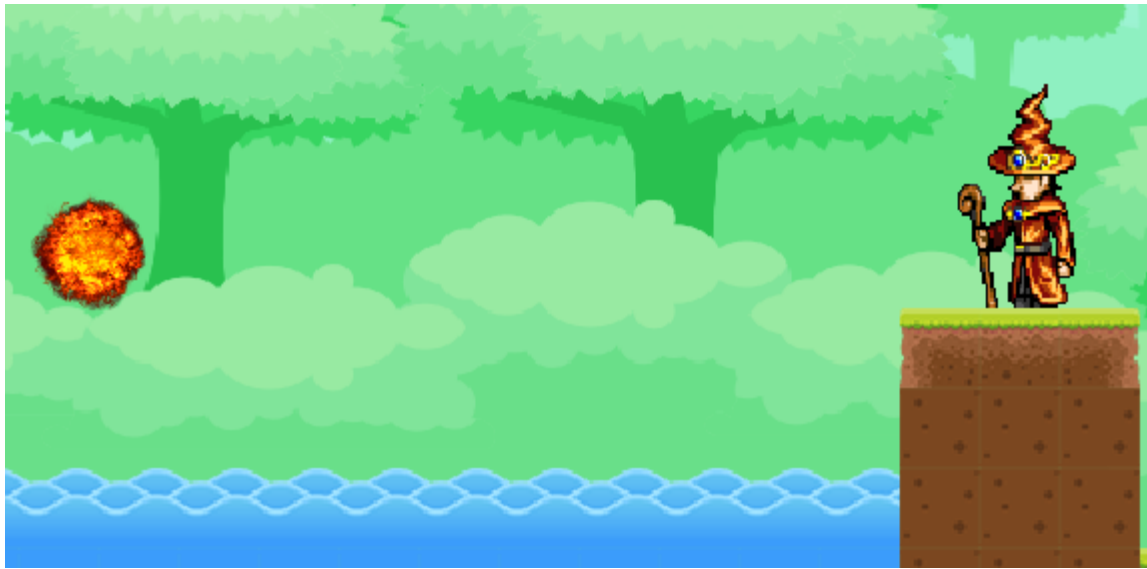


รูปไอเทม



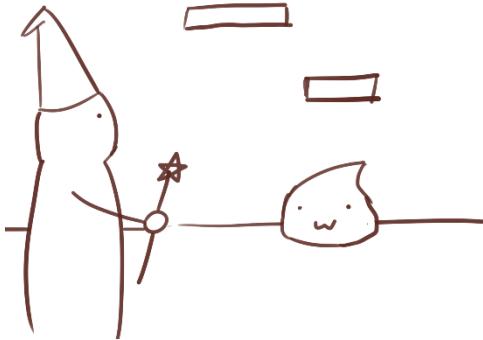
รูปสกิล



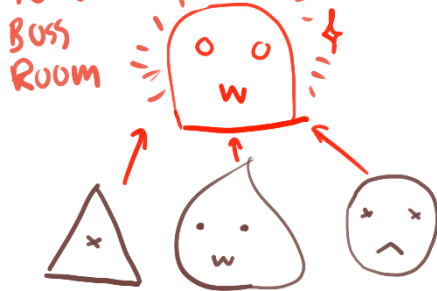


Storyboard

* PLAYER ARRIVED
AT 1st MAP



THERE ARE SPECIFIC ITEMS
FROM EACH MONSTERS AND
PLAYER HAVE TO COLLECT ALL
TO UNLOCK



PLAYER FIGHT A BOSS



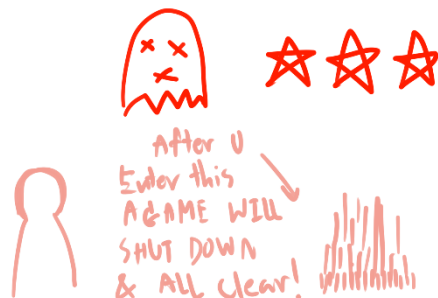
PLAYER MUST
ATTACK MONSTER
TO FIND A
SPECIFIC
"ITEM"



WHEN PLAYER HAVE CLEARED
ALL CONDITION. PLAYER WILL
BE ABLE TO ENTER BOSS-ROOM
PORTAL



AFTER PLAYER DEFEATED BOSS,
THERE WILL APPEAR 3 ★
AND THE PORTAL APPEAR



Credit Image :

Kingdom : <https://rawfury.com/>

Darkest dungeon : <https://www.darkestdungeon.com/>

Dungeon maker

:<http://gamecoaster.com/><https://www.gameart2d.com/>

<https://opengameart.org/>

<https://forums.rpgmakerweb.com/index.php>