

Meech

TOURNAMENT

A J A S T U H U S U

# Mech TOURNAMENT

๓ ๑ ๓ ๕ ๑ ๒ ๕ ๓ ๒ ๒

## ผู้พัฒนา

ศุภศรณ์ สุวจนกรณ์

ณัฐรัชย์ เลหาหชัย

ภูมิ พีชวณิชย์

## อาจารย์ที่ปรึกษา

อ. อมรินทร์ อ่ำพลพงษ์

โรงเรียน สาธิตจุฬาลงกรณ์ มหาวิทยาลัย ฝ่ายมัธยม



# Mech TOURNAMENT

ศ ร ม ค ร ร บ ม ห อ ม ร ม

## บทคัดย่อ

- ส่งเสริมและพัฒนาความสนใจของเยาวชนในวงการอุตสาหกรรมเกมและพัฒนาซอฟต์แวร์ที่สร้างความบันเทิง
- สนับสนุนการใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์ฝึกการใช้ทักษะต่างๆ เช่น การใช้เมาส์ คีย์บอร์ด
- ลักษณะเกมจะเป็นเกม shooting แนว 2 มิติที่เน้นการตอบสนองแบบ real-time
- จัดการแข่งขันประลองหุ่นยนต์ ในอนาคต
- MechTournament สนับสนุนการเชื่อมต่อผ่าน network โดยสามารถเล่นพร้อมกันได้ทีละหลาย ๆ คน
- ทำให้หุ่นยนต์ของฝ่ายตรงข้ามหยุดการทำงานโดยการใช้อาวุธต่างๆที่มีให้ในเกม และ การใช้กลยุทธ์ในการต่อสู้เป็นทีม การร่วมมือกับเพื่อนๆ และความคล่องแคล่วในการควบคุม



# Mech TOURNAMENT

## ให้หลักการและเหตุผล

เกมนั้นไม่ได้สร้างแต่ความรุนแรงอย่างเดียว หากแต่สามารถนำมาใช้เพื่อให้เกิดประโยชน์ต่างๆได้ และได้จัดทำเกมนี้ เพื่อพิสูจน์ว่า เกมสามารถสร้างสรรค์จินตนาการ และเกิดแรงบันดาลใจ ให้ผู้เล่นเกิดความผ่อนคลาย และสร้างความสนุกสนานในหมู่เพื่อนได้เป็นอย่างดี



# Mech TOURNAMENT

ค บ ก ร ๑ ๒ ๓ ๔ ๕ ๖ ๗ ๘ ๙ ๐

# วัตถุประสงค์

- เพื่อสร้างความบันเทิง
- ฝึกการใช้ทักษะในการแก้ปัญหาเฉพาะหน้า
- ฝึกทักษะในการใช้คอมพิวเตอร์ เช่น เม้าส์และคีย์บอร์ด
- ฝึกกระบวนการคิดวิเคราะห์ ฝึกทักษะการสังเกต และความสัมพันธ์ของระบบประสาท
- สนับสนุนการเล่นเป็นทีมของผู้เล่นหลายคน เพื่อให้เกิดความสามัคคี (Teamwork)



# Mech TOURNAMENT

## รายละเอียดการพัฒนา

- พัฒนาโดย DirectX ผ่านโปรแกรม Visual Basic 6.0
- DirectPlay เป็นไลบรารีจัดการด้าน Network โดยจะสนับสนุนการเล่นผ่านระบบ LAN IPX protocol
- การส่งข้อมูล แบบ peer to peer โดยไม่มีเครื่องเซิร์ฟเวอร์ส่งข้อมูล
- เทคนิคประมวลผลภาพเพื่อสร้าง edge ในการกำหนดขอบเขตของการเคลื่อนที่ของ ตัวละครในเกม



# Mech TOURNAMENT

ศ ร ก ร ๑ ๒ ๓ ๔ ๕ ๖ ๗ ๘ ๙ ๐

## แนวทางพัฒนาต่อ

- เพิ่มฟังก์ชันเพื่อสนับสนุนการเล่นแบบ ออนไลน์ และการเล่นแบบ Lobby
- เพิ่มความหลากหลายของฉาก อาวุธ ตัวละครและความสามารถ
- ปรับเปลี่ยนความสมดุลของตัวละคร



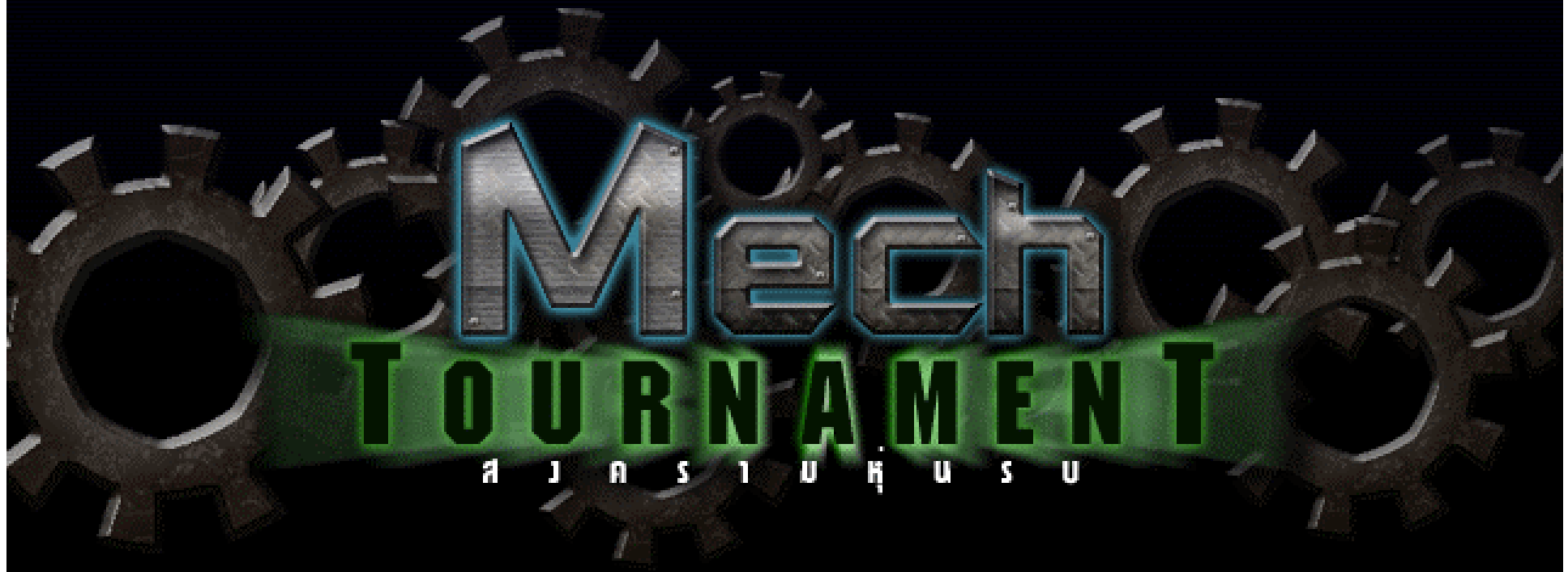
# Mech TOURNAMENT

## แหล่งอ้างอิง

- Microsoft Visual Basic Game Programming with DirectX by Jonathan S. Harbour  
LaMothe Game Development
- Website ต่างๆ
- MSDN Library Visual Studio 6.0
- MSSDK DirectX 7.0







A J A S T U H U S U

Thank you