

โครงการ	:	เกมกระต่ายล่ากระดาดไร้พิกัด
โดย	:	นายปราโมช บุญล้อม
อาจารย์ที่ปรึกษา	:	ดร.เกรียงศักดิ์ ศรีประพิน
ระดับการศึกษา	:	วิทยาศาสตร์บัณฑิต สาขาวิทยาการคอมพิวเตอร์
ปีการศึกษา	:	2558

บทคัดย่อ

เกมกระต่ายล่ากระดาดไร้พิกัดเป็นเกมประเภทแคชชวลในมุมมองการเล่นแบบสองมิติ ถูกพัฒนาให้ใช้งานบนโทรศัพท์สมาร์ทโฟนระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์ โดยใช้ยูนิโต้เป็นเกมเอนจินช่วยในการพัฒนาเกมกระต่ายล่ากระดาดไร้พิกัด ตัวเกมมีจุดประสงค์ให้ผู้เล่นเหยียบกระดาดบนพื้นเหยียบเพื่อนำตัวละครกระดาดสูงขึ้นไปในฉากและเก็บสะสมคะแนนให้สูงที่สุดที่ผู้เล่นสามารถทำได้ ตัวเกมประกอบไปด้วยระบบหลักในการเล่นดังนี้ ระบบสกิลของตัวละครเพื่อสนับสนุนให้ผู้เล่นสามารถใช้เพื่อทำคะแนนสูงสุด ระบบการทำคอมโบหากผู้เล่นสามารถเล่นได้อย่างรวดเร็วระหว่างการเล่น ระบบเก็บสะสมความสำเร็จเพื่อปลดล็อคเพิ่มความสามารถของตัวละครหรือสกิลของตัวละคร ระบบเพิ่มความเร็วในเกมตามเวลาการเล่นเพื่อเพิ่มระดับความยากของเกม ระบบคุณสมบัติที่แตกต่างกันไปของพื้นเหยียบในฉาก ตัวเกมถูกพัฒนาให้สามารถเล่นได้โดยไม่ต้องเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตและเป็นเกมที่ใช้เวลาแต่ละรอบการเล่นน้อยจึงเป็นเกมที่เหมาะกับคนในสังคมที่เร่งรีบในปัจจุบัน

คำสำคัญ : เกม แคชชวล ยูนิโต้ แอนดรอยด์ เกมสองมิติ กระต่าย