



เกม FantasyWorld

นาย เอกพันธ์ นามสมบูรณ์

นาย พิทักษ์ ตีกสุอินทร์

อาจารย์ที่ปรึกษา

อาจารย์นิชา ศักดิ์ชูวงศ์

อาจารย์สุดารัตน์ หนองหารพิทักษ์

โครงการเล่นนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรบริหารธุรกิจบัณฑิต

สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ คณะวิทยาการจัดการ

มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี

ปีการศึกษา 2562

เกม FantasyWorld

นาย เอกพันธ์ นามสมบูรณ์

นาย พิทักษ์ ตีกสุวินทร์

อาจารย์ที่ปรึกษา

อาจารย์นิชา ศักดิ์ชูวงศ์

อาจารย์สุدارัตน์ หนองหารพิทักษ์

โครงการเล่นนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรบริหารธุรกิจบัณฑิต

สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ คณะวิทยาการจัดการ

มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี

ปีการศึกษา 2562



ใบรับรองโครงการ

คณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏอุตรธานี
ปริญญา บริหารธุรกิจบัณฑิต (คอมพิวเตอร์ธุรกิจ)

ชื่อโครงการ เกม FantasyWorld

- เสนอโดย
1. นายเอกพันธ์ นามสมบูรณ์
2. นายพิทักษ์ ตีกสุนทร

สาขาวิชา คอมพิวเตอร์ธุรกิจ
อาจารย์ที่ปรึกษาโครงการ
1. อาจารย์นิชา ศักดิ์ชูวงศ์
2. อาจารย์สุดารัตน์ หนองหารพิทักษ์

ได้พิจารณาเห็นชอบโดยคณะกรรมการสอบโครงการแล้ว

(อาจารย์สุดารัตน์ หนองหารพิทักษ์)

ประธานและกรรมการที่ปรึกษา

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ปนิธาน เมฆกมล)

กรรมการ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์วราพร กรีเทพ)

กรรมการ

(อาจารย์นิชา ศักดิ์ชูวงศ์)

กรรมการที่ปรึกษาหลัก

(ดร.สาวิตรี บุญมี)

กรรมการ

(อาจารย์เสกศิลป์ มณีศรี)

กรรมการ

(อาจารย์สมารร์ ชนศรีพนิชชัย)

กรรมการ

(อาจารย์ฐานี เพ็งสุข)

กรรมการ

หัวข้อโครงการ เกม Fantasy World
ชื่อผู้เขียน นาย เอกพันธ์ นามสมบูรณ์
 นาย พิทักษ์ ตีกสุวินทร์
อาจารย์ที่ปรึกษา 1. อาจารย์นิชา ศักดิ์ชูวงศ์
 2. อาจารย์สุดารัตต์ หนองหารพิทักษ์
สาขาวิชา คอมพิวเตอร์ธุรกิจ
ปีการศึกษา 2562

บทคัดย่อ

โครงการนี้มีวัตถุประสงค์ เพื่อให้ผู้เล่นได้รู้จักองค์ประกอบรวมของการทำธุรกิจ ผ่านทาง เกม Fantasy World เพื่อสามารถให้ผู้เล่นได้เพลิดเพลิน และทำให้ผู้เล่นได้ฝึกการทำธุรกิจในโลก สมมุติขึ้นมา เพื่อฝึกการบริหารผ่านตัวละครโลกในเกม การค้ากับต่างผ่านพันธุ์ที่สมมุติขึ้นภายในเกม ได้ฝึกการหาข้อมูลในเกม

การพัฒนาเกม FantasyWorld ดำเนินการวิเคราะห์และออกแบบโดยมีนิทานและ นิวยายในโลกที่มีเวทย์มนตร์เป็นต้นแบบ ร่วมถึงต้านทานต่างๆ ที่ผู้คนสามารถพบเห็นได้บ่อย ทั้งใน ภาคยนต์ เกม การตูน หรือสื่ออื่นๆ โดยใช้โปรแกรม RPG Maker MV ในการออกแบบตัวละคร แผน ที่ เมือง ภูมิประเทศขึ้น โดยโปรแกรม RPG Maker MV ใช้ภาษา JavaScript ที่เป็นคำสั่งในโปรแกรม กำหนดมาให้

จากการพัฒนาเกม FantasyWorld พบว่า เกมนี้เหมาะสมสำหรับผู้เล่นกลุ่มวัยรุ่นที่มีความ สนใจทางด้านธุรกิจและชอบเล่นเกม โดยผู้เล่นได้เพลิดเพลินพร้อมกับการฝึกทักษะการบริหารกิจการ ไปพร้อมกัน และทำให้ผู้เล่นได้รู้จักการบริหารทรัพยากรที่มีอยู่อย่างจำกัด ให้เกิดประโยชน์สูงสุด โดย การสำรวจโลกภายในเกมที่มีแผนที่ขนาดใหญ่และหาข้อมูลภายในเกมไปพร้อมกัน

กิตติมा�กรรมประกาศ

โครงการนี้สำเร็จลุล่วงได้ด้วยความกรุณาจาก อาจารย์นิชา ศักดิ์ชูวงศ์ อาจารย์สุดารัต
หนองหารพิทักษ์ และอาจารย์ท่านอื่นๆ ที่ได้ให้มาเป็นอาจารย์ที่ปรึกษาโครงการที่ได้ให้คำเสนอแนะ
แนวคิด ตลอดจนแก้ไขข้อบกพร่องต่างๆ มาโดยตลอดจนโครงการเล่มนี้เสร็จสมบูรณ์ ผู้ศึกษาจึงทราบ
ขอบพระคุณเป็นอย่างสูง

ขอรับขอบพระคุณพ่อ คุณแม่ ผู้ปกครอง ที่ให้คำปรึกษาในเรื่องต่างๆ รวมทั้งเป็นกำลังใจ
และให้กำลังใจที่ดีเสมอมา

ขอบคุณ มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานีที่ช่วยแบ่งปันสถานที่สำหรับการศึกษา ค้นคว้า และ
อินเตอร์เน็ต WIFI สำหรับการเข้าถึงข้อมูลในอินเตอร์เน็ตที่ใช้ในมหาวิทยาลัย ที่มีส่วนช่วยในโครงการ
เล่มนี้

ขอบคุณเพื่อนๆ ที่เป็นกำลังใจและสนับสนุนในการทำโครงการนี้ที่ได้ให้ความร่วมมือในการ
แสดงความคิดเห็นจนทำให้โครงการสำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดี

ขอบคุณ เพจ GW.thailand และ Youtube ช่อง GameWorldTH Channel ที่ให้คำแนะนำ
ในการใช้โปรแกรม RPG Maker MV และความรู้ในการพัฒนาแพลตฟอร์มเกม

เอกสารนี้ นามสมบูรณ์
พิทักษ์ ตีกสุวินทร์

สารบัญ

หน้า

สารบัญ	ค
สารบัญตาราง	ช
สารบัญภาพ	ซ
บทที่ 1 บทนำ	1
1.1 ความเป็นมาและความสำคัญ	1
1.2 วัตถุประสงค์ของโครงการ.....	2
1.2.1 เพื่อออกแบบเกมให้ผู้คนได้ผ่อนคลาย เพลิดเพลิน.....	2
1.2.2 เพื่อพัฒนาเกมให้ออกแบบตามความต้องการของตลาด	2
1.2.3 เพื่อช่วยลดระยะเวลาในการออกแบบงาน	2
1.2.4 เพื่อให้ผู้เล่นได้รู้จักองค์ประกอบรวมของการทำธุรกิจ	2
1.2.5 เพื่อให้ผู้เล่นได้ฝึกฝนการคิดและวางแผนในการบริหารจัดการทรัพยากร	2
1.3 เป้าหมายของโครงการ	2
1.3.1 ได้เกมที่สามารถวางแผนจัดสรรทรัพยากร.....	2
1.3.2 ได้เกมที่คำนวนราคาแต่ละสถานที่.....	2
1.3.3 ได้ทราบถึงสภาพอากาศของแต่ละสถานที่	2
1.3.4 ได้เกมที่สามารถตอบอภิถึงความต้องการของแต่ละกลุ่มคน.....	2
1.3.5 ได้ฝึกการบริหารกิจการ	2
1.4 ขอบเขตของโครงการ	2
1.4.1 ขอบเขตด้านเนื้อหา	2
1.5 ขอบเขตด้านระบบ	3
1.5.1 ระบบเมืองจะมีทั้งหมด 4 เผ่าพันธุ์	3
1.5.2 ระบบข้อมูลภายในเกม	4
1.5.3 ระบบคลังของเกม	4
1.6 เทคโนโลยีที่ใช้	4
1.6.1 Hardware	4
1.6.2 Software	4

สารบัญ(ต่อ)

1.7 เอกสารที่เกี่ยวข้อง	4
1.7.1 หนังสือต้านทานสัตว์ในเทพนิยาย	4
1.7.2 หนังสือตามรอยเท้ายกษัตริย์.....	4
1.7.3 หนังสือโลกเป็นของเมริกา การค้าเป็นของยิว.....	4
1.8 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ.....	4
1.8.1 ทำให้ผู้เล่นเพลิดเพลินกับการเล่นเกม.....	4
1.8.2 ทำให้สามารถวางแผนความต้องการของกลุ่มตลาดได้ชัดเจนขึ้น	4
1.8.3 ทำให้ลดระยะเวลาในการวางแผนธุรกิจ	4
1.8.4 ทำให้เข้าใจภาพรวมของธุรกิจ	4
1.8.5 ทำให้ฝึกฝนการคิดวิเคราะห์เอกสารสูญหาย	4
1.9 นิยามศัพท์.....	5
บทที่ 2 ทบทวนวรรณกรรม.....	6
2.1 เทคโนโลยีที่เกี่ยวข้อง	6
2.1.1 Unity3D	7
2.1.2 RPG Maker MV	11
2.2 แนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง	16
2.2.1 วงจรชีวิตของการพัฒนาซอฟต์แวร์.....	16
2.2.2 หลักการออกแบบเกม	6
2.2.3 การสร้างเกม	6
2.2.4 การตั้งเป้าหมายแบบ SMART GOALS	18
2.3 เอกสารที่เกี่ยวข้อง	19
2.3.1 หนังสือต้านทานสัตว์ในเทพนิยาย	19
2.3.2 หนังสือตามรอยเท้ายกษัตริย์.....	20
2.3.3 หนังสือโลกเป็นของเมริกา การค้าเป็นของยิว.....	20
2.4 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	22
2.4.1 เกมที่พัฒนาโดยโปรแกรม Unity 3D	22
2.4.2 ระบบเกมที่เกี่ยวข้อง	25

สารบัญ(ต่อ)

หน้า

บทที่ 3 ผลการวิเคราะห์และออกแบบระบบ	28
3.1 ผลการวิเคราะห์และออกแบบระบบเกม	28
3.1.1 ระบบเกมส์ปัจจุบัน.....	28
3.1.2 ระบบที่ใช้ในการสร้างโปรแกรม RPG Maker MV.....	26
3.1.3 ความเป็นไปได้ทางเทคนิค (Technical Feasibility).....	29
3.1.4 ความเป็นไปได้ในการปฏิบัติงาน (Operational Feasibility).....	29
3.1.5 ความเป็นไปได้ในเชิงเศรษฐศาสตร์ (Economic Feasibility).....	30
3.1.6 โครงสร้างของเนื้อหาและเส้นทางการควบคุม.....	35
3.1.7 แผนภาพกิจกรรมของระบบ (Activity Diagram)	37
3.2 โครงร่างหน้าจอ (Interface Layout).....	41
3.3 สตอรี่บอร์ด (Storyboard).....	47
บทที่ 4 ผลการพัฒนาระบบ.....	60
4.1 การหาทรัพยากรเหมืองแร่.....	62
4.2 การทำธุรกิจเกี่ยวกับการล่าสัตว์ หรือ สัตว์ประหลาด.....	64
4.3 การค้าขายในโลกแฟนตาซี.....	66
4.4 การเดินทางในโลกแฟนตาซี.....	69
4.5 ความแตกต่างของแต่ละผ่านพ้นชั้น.....	70
4.6 ระบบเวลาแสดงค่าสถานะเป็นระดับชั้น.....	72
4.7 ระบบการขนส่ง.....	72
4.8 หาข้อมูลเบื้องหลังของแต่ละผ่านพ้นชั้น.....	76
4.9 รวบรวมข้อมูลเพื่อหาจุดได้เปรียบในการค้าและพัฒนาตัวละคร.....	77
4.10 ระบบจัดการกลุ่มผู้ร่วมเดินทาง.....	78
4.11 ระบบการกิจและช่วยเหลือผู้คน.....	79
4.12 ระบบแผนที่.....	80
4.13 ระบบที่เก็บของของผู้เล่น.....	81

สารบัญ(ต่อ)

	หน้า
บทที่ 5 สรุป อภิปรายผลและข้อเสนอแนะ.....	83
5.1 สรุปผลการดำเนินโครงการ.....	83
5.1.1 ได้เกมที่สามารถวางแผนจัดสรรทรัพยากร.....	83
5.1.2 ได้เกมที่คำนวณราคาแต่ละสถานที่.....	85
5.1.3 ได้ทราบถึงสภาพอากาศของแต่ละสถานที่.....	86
5.1.4 ได้เกมที่สามารถตอบอภิถึงความต้องการของแต่ละกลุ่มคน.....	88
5.1.5 ได้ฝึกการบริหารกิจการ.....	89
5.2 อภิปรายผลการดำเนินโครงการ.....	90
5.3 ปัญหาและข้อจำกัด.....	94
5.4 ข้อเสนอแนะ.....	95
บรรณานุกรม.....	96

สารบัญตาราง

ตารางที่	หน้า
ตารางที่ 3.1 ตารางเศรษฐศาสตร์	30
ตารางที่ 3.1 ตารางเศรษฐศาสตร์(ต่อ)	31
ตารางที่ 3.2 ตารางเนื้อหา กลวิธี และวิธีปฏิสัมพันธ์กับผู้ใช้	32
ตารางที่ 3.2 ตารางเนื้อหา กลวิธี และวิธีปฏิสัมพันธ์กับผู้ใช้(ต่อ)	33
ตารางที่ 3.2 ตารางเนื้อหา กลวิธี และวิธีปฏิสัมพันธ์กับผู้ใช้(ต่อ)	34
ตารางที่ 3.3 ตารางแสดงอ้อมบเจกต์ในเกม	46
ตารางที่ 3.3 ตารางแสดงอ้อมบเจกต์ในเกม(ต่อ)	47
ตารางที่ 3.3 ตารางแสดงอ้อมบเจกต์ในเกม(ต่อ)	48
ตารางที่ 3.3 ตารางแสดงอ้อมบเจกต์ในเกม(ต่อ)	49
ตารางที่ 3.3 ตารางแสดงอ้อมบเจกต์ในเกม(ต่อ)	50
ตารางที่ 3.4 ตารางแสดงสตอรี่บอร์ดแต่ละเฟรม	51
ตารางที่ 3.4 ตารางแสดงสตอรี่บอร์ดแต่ละเฟรม(ต่อ)	52
ตารางที่ 3.4 ตารางแสดงสตอรี่บอร์ดแต่ละเฟรม(ต่อ)	53
ตารางที่ 3.4 ตารางแสดงสตอรี่บอร์ดแต่ละเฟรม(ต่อ)	54

สารบัญภาพ

	หน้า
ภาพที่ 2.1 หน้าจอทั้งหมดของโปรแกรม Unity3D.....	8
ภาพที่ 2.2 หน้าต่าง Hierarchy.....	9
ภาพที่ 2.3 หน้าต่าง Scene.....	10
ภาพที่ 2.4 หน้าต่าง Game.....	11
ภาพที่ 2.5 หน้าต่าง Project.....	11
ภาพที่ 2.6 หน้าต่าง Inspector.....	12
ภาพที่ 2.7 หน้าจอทั้งหมดของโปรแกรม Smile Game Builder.....	13
ภาพที่ 2.8 หน้าต่าง Menu.....	14
ภาพที่ 2.9 หน้าต่าง Map List.....	14
ภาพที่ 2.10 หน้าต่าง Edit Map.....	15
ภาพที่ 2.11 หน้าต่าง Map Parts.....	16
ภาพที่ 2.12 หนังสือตำนานสัตว์ในเทพนิยาย.....	20
ภาพที่ 2.13 หนังสือตามรอยเท้ายักษ์.....	21
ภาพที่ 2.14 หนังสือโลกเป็นของอเมริกา การค้าเป็นของยิว.....	22
ภาพที่ 2.15 Mobius Final Fantasy.....	23
ภาพที่ 2.16 Wasteland 2 GamePlay.....	23
ภาพที่ 2.17 Cuphead Gameplay.....	24
ภาพที่ 2.18 ระบบเมืองในโปรแกรม RPG Marker.....	25
ภาพที่ 2.19 หน้าต่างสถานะเลเวลของเกม Final Fantasy.....	25
ภาพที่ 2.20 การเดินทางโดยรถม้าในเกม Black Desert Online.....	26
ภาพที่ 2.21 ระบบข้อมูลและการกิจของเกม Skyrim.....	26
ภาพที่ 2.22 ระบบคลังเก็บของจากเกม Blade and Soul.....	27
ภาพที่ 3.1 แผนภาพยุสเคลสเกม Fantasy World.....	34
ภาพที่ 3.2 ภาพแผนผังโครงสร้างระบบเกม Fantasy World.....	36
ภาพที่ 3.3 แผนภาพกิจกรรม อธิบายเกม.....	37
ภาพที่ 3.4 แผนภาพกิจกรรม ตั้งค่า.....	38

สารบัญภาพ(ต่อ)

	หน้า
ภาพที่ 3.5 แผนภาพกิจกรรม โหลดเซฟเกม.....	39
ภาพที่ 3.6 หน้าจอเมนูหลักเกม.....	40
ภาพที่ 3.7 ภาพหน้าจอเมนู Config หรือ ตั้งค่า.....	41
ภาพที่ 3.8 ภาพหน้าจอเมนู Continue.....	41
ภาพที่ 3.9 หน้าจอเล่นเกม.....	42
ภาพที่ 3.10 ภาพหน้าจอแสดงสถานะต่างๆ.....	43
ภาพที่ 3.11 ภาพหน้าจอ สิ่งของ.....	44
ภาพที่ 3.12 ภาพหน้าจอ ทักษะ.....	44
ภาพที่ 3.13 ภาพหน้าจอ แสดงสิ่งของที่สุ่มได้.....	45
ภาพที่ 3.14 ภาพหน้าจอสถานะต่างๆ.....	45
ภาพที่ 4.1.1 การหารหัสพยากรเหมืองแร่.....	62
ภาพที่ 4.1.2 ทำการเก็บแร่.....	62
ภาพที่ 4.1.4 แสดงไอเทมที่ผู้เล่นเก็บได้.....	63
ภาพที่ 4.2.1 การล่าสัตว์.....	64
ภาพที่ 4.2.2 วิธีการต่อสู้.....	64
ภาพที่ 4.2.3 หลังจากกำจัดคู่ต่อสู้ได้.....	65
ภาพที่ 4.2.4 โอกาสได้รับพิเศษ.....	65
ภาพที่ 4.2.5 ตรวจสอบสินค้า.....	66
ภาพที่ 4.3.1 ตรวจสอบสิ่งของประเภทอาวุธ.....	66
ภาพที่ 4.3.2 ตรวจสอบสิ่งของประเภทชุดเกราะ.....	67
ภาพที่ 4.3.3 ขั้นตอนการพูดคุยเพื่อขายสินค้า.....	67
ภาพที่ 4.3.4 ภาพการขายสินค้าที่มีอยู่.....	68
ภาพที่ 4.3.5 ภาพหลังจากการขายสินค้า.....	68
ภาพที่ 4.4.1 ภาพแผนที่ของโลกในเกม.....	69
ภาพที่ 4.4.2 ภาพการเดินทาง.....	69
ภาพที่ 4.5.1 ฝ่าพันธุ์มนุษย์.....	70
ภาพที่ 4.5.2 ฝ่าพันธุ์เอลฟ์.....	70

สารบัญภาพ(ต่อ)

	หน้า
ภาพที่ 4.5.3 ผ่านพื้นที่คนและรถ.....	71
ภาพที่ 4.5.4 ผ่านพื้นที่อิฐ.....	71
ภาพที่ 4.6.1 หน้าต่างแสดงสถานะและระดับของตัวละคร.....	72
ภาพที่ 4.7.1 การขึ้นเรือเล็ก.....	73
ภาพที่ 4.7.2 การเดินทางด้วยเรือเล็ก.....	73
ภาพที่ 4.7.3 การขึ้นเรือใบใหญ่.....	74
ภาพที่ 4.7.4 การเดินทางด้วยเรือใบใหญ่.....	74
ภาพที่ 4.7.5 การขึ้นเรือหาง.....	75
ภาพที่ 4.7.6 การเดินทางด้วยเรือหาง.....	75
ภาพที่ 4.8.1 การพูดคุยตามข้อมูลที่จำเป็นต่างๆ.....	76
ภาพที่ 4.8.2 การพูดคุยตามข้อมูลด้านการค้าของผ่านพื้นที่เอลฟ์.....	76
ภาพที่ 4.8.3 การพูดคุยตามข้อมูลเบื้องหลังของผ่านพื้นที่มนุษย์.....	76
ภาพที่ 4.8.4 การพูดคุยตามข้อมูลเบื้องหลังของผ่านพื้นที่อิฐ.....	77
ภาพที่ 4.9.1 แสดงถึงตัวเลือกในการตอบคำถามเพื่อถามหาข้อมูลด้านการค้าของผ่านมนุษย์.....	77
ภาพที่ 4.9.2 แสดงถึงการตอบคำถามเพื่อถามหาข้อมูลด้านการค้าของผ่านเอลฟ์.....	77
ภาพที่ 4.10.1 การจ้างงานเพื่อนร่วมทาง.....	78
ภาพที่ 4.10.2 หลังจากจ้างเพื่อนร่วมทาง.....	78
ภาพที่ 4.11.1 การรับภารกิจช่วยเหลือผู้คน.....	79
ภาพที่ 4.11.2 หลังจากทำภารกิจช่วยเหลือผู้คน.....	79
ภาพที่ 4.12.1 ภาพแผนโดยที่ทั้งหมดของเกม.....	80
ภาพที่ 4.13.1 เมนูของตัวละคร.....	81
ภาพที่ 4.13.2 ภาพแสดงถึงที่เก็บของ ของผู้เล่น.....	81
ภาพที่ 4.13.3 ภาพแสดงข้อความเมื่อได้รับสิ่งของ.....	82
ภาพที่ 4.13.4 ภาพแสดงถึงที่เก็บของ ของผู้เล่นหลังจากมีสิ่งของเข้ามา.....	82
ภาพที่ 5.1.1 ภาพการต่อสู้แล้วพ่ายแพ้(ด้านซ้าย) ภาพการต่อสู้ที่ใช้ชุดยาฟ์นพลัง(ด้านขวา).....	83
ภาพที่ 5.1.2 การขายชุดยาเพื่อหากำไรมาต่อยอดและปรับปรุงรูปแบบของผู้เล่น.....	84
ภาพที่ 5.1.3 ภาพการขายสินค้าในแหล่งซื้อขายทั่วไป.....	85
ภาพที่ 5.1.4 ภาพการขายสินค้าให้แก่แหล่งที่ต้องการสินค้าโดยเฉพาะ.....	85
ภาพที่ 5.1.5 ภาพพื้นที่ภูมิประเทศที่มีอากาศหนาวเย็นและหิมะปกคลุม.....	86

สารบัญภาพ(ต่อ)

	หน้า
ภาพที่ 5.1.6 ภาพพื้นที่ภูมิประเทศเป็นป่าใหญ่และมีความอุดมสมบูรณ์.....	86
ภาพที่ 5.1.7 ภาพพื้นที่ภูมิประเทศเป็นที่ราบกว้างลุ่มแม่น้ำและมีภูมิอากาศอบอุ่น.....	87
ภาพที่ 5.1.8 ภาพพื้นที่ภูมิประเทศเป็นทุ่งรากะเพราและมีอากาศร้อน.....	87
ภาพคนในหมู่บ้านบอกความต้องการสินค้าแก่ผู้เล่น(ผ่านเครื่อง).....	88
ภาพคนในหมู่บ้านบอกความต้องการสินค้าแก่ผู้เล่น(ผ่านอร์ค).....	88
ภาพที่ 5.1.11 การบริหารเงินไปต่อยอดทางการเดินทาง.....	89
ภาพที่ 5.1.12 การจ้างงานเพื่อนร่วมทางมาช่วยในการเดินทาง.....	89
ภาพที่ 5.2.1 ภาพฉากรในเกมที่พัฒนาด้วยโปรแกรม RPG Maker แบบ 2D.....	91
ภาพที่ 5.2.2 ภาพฉากรในเกมที่พัฒนาด้วยโปรแกรม Unity 3D.....	92
ภาพที่ 5.2.3 ภาพฉากรในเกมที่การต่อสู้ด้วยโปรแกรม RPG Maker แบบ 2D (turn based).....	93
ภาพที่ 5.2.4 ภาพฉากรในเกมการต่อสู้ด้วยโปรแกรม Unity 3D (turn based).....	94

บทที่ 1

บทนำ

1.1 ความเป็นมาและความสำคัญ

เริ่มแรกเดิมที่ผู้พัฒนามีความต้องการที่จะสร้างเกมอยู่ก่อนหน้าแล้วและมีความฝันที่จะสร้างเกมที่สามารถกำหนดกฎเกณฑ์ขึ้นเองอย่างรุ่งขบวนการทำงานของตัวโปรแกรมที่เอาไว้สร้างนั้นมีเครื่องมือและวิธีใช้อย่างไรบ้าง เพราะ ในตอนเด็กๆ ผู้พัฒนามีความสนใจในกระบวนการสร้างของเกม ว่ามีขั้นตอนอย่างไรบ้าง จนทำผู้เรียนเลือกเรียนในสายสาขานี้ เนื่องจากมีความสนใจในกระบวนการสร้างของเกม เลือกเรียนที่สาขานี้ และเริ่มที่อยากรู้จะสร้างผลงานอะไรสักอย่างที่เกี่ยวกับคอมพิวเตอร์บ้าง เลิกน้อยใจ สามารถนำไปต่อยอดในการทำงานในอนาคตได้ซึ่งในตัวโปรแกรมนั้นมีภาษาที่ใช้กันอย่างแพร่หลาย ก็คือ ภาษา C# ซึ่งเป็นภาษาที่ผู้พัฒนาไม่เคยเรียนรู้มาก่อนแต่ผู้พัฒนา ก็พยายามศึกษาด้วยความรู้ที่มี สอนในอินเทอร์เน็ต และเพื่อเป็นตัวอย่างในการสร้างเกมให้รุ่นต่อไปได้ลองพัฒนาเกมขึ้นมา ผู้พัฒนา จึงได้ลองจะที่ทำมันให้สำเร็จเพื่อเป็นทักษะให้ตัวผู้พัฒนานำไปใช้ในอนาคตได้

เกมนี้ถูกสร้างมาเพื่อต้องการให้ผู้ที่เล่นสามารถวางแผนการคิดวิเคราะห์ หรือใช้ภาษา C# ในการจัดสรรทรัพยากรที่มีอยู่มาใช้หรือเพื่อต่อยอดทางธุรกิจได้ซึ่งจะมีระบบที่ทำให้ผู้เล่นคิดหรือใช้ภาษา C# ในการขายสินค้า ระบบจำลองเหตุการณ์สภาพอากาศของแต่ละสถานที่ ระบบวางแผนการขนส่งสินค้า ระบบความต้องการของลูกค้าระบบปัญหาที่จะเจอระหว่างเล่นระบบเฝ้าพันธ์ที่ต่างวัฒนธรรมและความคิดกันกัน หากต้องการที่จะไปให้ถึงจุดสูงสุดจะต้องหาวิธีชนะเกมและจบเนื้อเรื่องหลัก คำนวนปริมาณทรัพยากรที่ผู้เล่นมีสภาพอากาศความต้องการของลูกค้าแต่ละกลุ่ม เป้าหมายและสุดท้ายอย่างให้คนที่เล่นสนุกไปกับเกมและสามารถนำไปเป็นแนวทางในการต่อยอดธุรกิจได้

โดยโปรแกรมที่จะนำมาใช้ในการพัฒนาเกมมือถือ 2 โปรแกรมดังต่อไปนี้ Unity3D และ RPG Maker MV เพื่อที่จะใช้ในการพัฒนา เพราะโปรแกรมนี้ทำได้หลากหลายรูปแบบ สามารถกำหนดตัวละคร กำหนดเหตุการณ์ภาพในเกมที่มีมากมายหลากหลายตามความต้องการของผู้พัฒนา ว่าต้องการแนวทางของเกมแบบไหน แต่โปรแกรมที่ก่อ威名นี้จะเอื้ออำนวยกับการทำเกม แนว Turn Base Role-Playing Game (RPG) แต่จะผสมเนื้อหาเกี่ยวกับการบริหารการค้ากิจการและการบริหารเข้ามาเป็นเนื้อหาเกมหลักๆ ของเกม จะเน้นไปทางการค้า

ด้านเนื้อเรื่องเกมหลักๆ นั้นจะแบ่ง成ผ่านรูปเป็น 4 ผ่านรูปเป็นหลัก ม努ชย์ เอลฟ์ คนแคระ ออร์ค เป็นการเล่าเรื่องหลังสุดของสามผ่านรูป เอลฟ์ คนแคระ ออร์ค แต่มนุษย์นั้นไม่ได้ทำสกิลกับใคร(มนุษย์เป็นผู้อยู่เบื้องหลัง) โดยแต่ละผ่านรูปที่เคยสู้รบกันมาก่อนและสกิลนั้นได้จบลงแต่ความเกลียดชังและการที่แต่ละผ่านรูปนั้นเคยฆ่าพันกันมาก่อนทำให้การค้าขายข้ามผ่านรูปนั้นทำได้ยาก และจะเกินการเอาเปรียบกัน ดูถูกเหยียดผ่านรูปกัน

ซึ่งจะเป็นหน้าที่ของผ่านรูปมนุษย์นั้นจะเป็นการค้าขายเป็นหลักโดยแต่ละผ่านรูปนั้นจะมีจุดเด่นจุดด้อย

1.2 วัตถุประสงค์ของโครงงาน

- 1.2.1 เพื่อออกแบบเกมให้ผู้คนได้ผ่อนคลาย เพลิดเพลิน
- 1.2.2 เพื่อพัฒนาเกมให้ออกแบบมาตามความต้องการของตลาด
- 1.2.3 เพื่อช่วยลดระยะเวลาในการออกแบบวางแผนงาน
- 1.2.4 เพื่อให้ผู้เล่นได้รู้จักองค์ประกอบรวมของการทำธุรกิจ
- 1.2.5 เพื่อให้ผู้เล่นได้ฝึกฝนการคิดและวางแผนในการบริหารจัดการทรัพยากร

1.3 เป้าหมายของโครงงาน

- 1.3.1 ได้เกมที่สามารถวางแผนจัดสรรทรัพยากร
- 1.3.2 ได้เกมที่คำนวนราคาแต่ละสถานที่
- 1.3.3 ได้ทราบถึงสภาพอากาศของแต่ละสถานที่
- 1.3.4 ได้เกมที่สามารถบอกถึงความต้องการของแต่ละกลุ่มคน
- 1.3.5 ได้ฝึกการบริหารกิจการ

1.4 ขอบเขตของโครงงาน

- 1.4.1 ขอบเขตด้านเนื้อหา
 - เนื้อหาทางผ่านรูปในโลกแฟนตาซี
 - 1.4.1.1 การหาทรัพยากรเหมืองแร่
 - 1.4.1.2 การทำธุรกิจเกี่ยวกับการล่าสัตว์ หรือ สัตว์ประหลาด
 - 1.4.1.3 การค้าขายในโลกแฟนตาซี เช่น การขายของที่นำมาได้หรือซื้อมาจากที่อื่นให้กับ NPC ภายในเกม
 - 1.4.1.4 การเดินทางในโลกแฟนตาซี เช่น การเดินทางโดยรถม้าที่อาจถูกโจมตีขึ้นได้
 - 1.4.1.5 การแก้ปัญหา เจอกับอุปสรรคต่างๆ ในโลกแฟนตาซี

1.4.1.6 ความต่างของแต่ละผ่านรัฐ

- ผ่านรัฐมนุษย์ : เด่นทางด้าน การเกษตร การทูต เปิดรับทุกผ่านรัฐ ปฏิสัมพันธ์ดี มีความหลากหลาย
- ผ่านรัฐเอลฟ์ : เด่นทางด้าน การรักษา ผลิตน้ำยารักษา เวทย์มนต์ ไสยาสตร์ และมีความรุ่มรุ้งมาก ประชากรไม่ค่อยกินเนื้อสัตว์
- ผ่านรัฐคนแคระ : เด่นทางด้าน การทำเหมืองแร่ เทคโนโลยี ประชากรร่าวย แต่ขึ้นกหัวเลือด ปฏิสัมพันธ์ไม่ดี
- ผ่านรัฐอร์ค : เด่นทางด้าน การทหารการต่อสู้ การล่าสัตว์ อยู่กันเป็นชนเผ่าอยๆ ป้าเตือนอารมณ์ร้อน ชอบกินเนื้อมาก

1.5 ขอบเขตด้านระบบ

1.5.1 ระบบเมืองจะมีทั้งหมด 4 ผ่านรัฐ

- 1.5.1.1 ผ่านรัฐมนุษย์ : เมืองชื่อ Saharian หน้าที่หลัก เป็นเมืองการค้าการเกษตรที่ทุกผ่านรัฐสามารถอยู่ได้ชั่วคราว
- 1.5.1.2 ผ่านรัฐเอลฟ์ เมืองชื่อ Forestian หน้าที่หลัก เป็นเมืองที่อุดมสมบูรณ์เด่นทางด้านการรักษาและเวทมนต์
- 1.5.1.3 ผ่านรัฐคนแคระ เมืองชื่อ Mountian หน้าที่หลัก เป็นเมืองที่ร่าวยมีจุดเด่นทางเทคโนโลยีเหมืองแร่
- 1.5.1.4 ผ่านรัฐอร์ค Chaoctian หน้าที่หลัก เป็นเมืองทางการทหารการต่อสู้ที่ล้าหลัง และอยู่แบบแยกเป็นฝ่ายๆ
- 1.5.1.5 ระบบlevelแสดงค่าสถานะเป็นระดับชั้น
levelจะเพิ่มขึ้นจากการทำงานและการหาของหรือทรัพยากร
- 1.5.1.6 ระบบการขนส่งจะมีทั้ง 3 อย่าง
- 1.5.1.7 เรือ ใช้ในการขนส่งทางน้ำ = ใช้ต้นทุนต่ำเคลื่อนที่ทางน้ำกำจัดเส้นทางที่ไปเนาะเขตน้ำฟ้าใส
- 1.5.1.8 เรือใบใหญ่ ใช้ในการขนส่งทางน้ำ = ใช้ต้นทุนปานกลางเคลื่อนที่ทางน้ำแล่นเรือไปได้ทุกหนแห่งของมหาสมุทร
- 1.5.1.9 เรือเหาะ จะใช้ในการขนส่งทางอากาศ = ใช้ต้นทุนสูงเดินทางไปได้ทุกหนแห่ง

1.5.2 ระบบข้อมูลภายในเกม

- 1.5.2.1 หาข้อมูลเบื้องหลังของแต่ละผู้พันธุ์ = คุยกับคนที่เกิดในช่วงสงคราม
- 1.5.2.2 รวบรวมข้อมูลเพื่อหาจุดได้เปรียบในการค้าและพัฒนาตัวละคร = รวบรวมจากชาวบ้านในแต่ละเมือง
- 1.5.2.3 ระบบจัดการกลุ่มผู้ร่วมเดินทาง = แต่ละคนจะมีความสามารถที่แตกต่างกัน
- 1.5.2.4 ระบบการกิจ ช่วยเหลือผู้คน = ตามความต้องการ จะได้ผลตอบแทนมากน้อยแตกต่างกัน
- 1.5.2.5 ระบบแผนที่ = เพื่อการเดินทาง

1.5.3 ระบบที่เก็บของ

- 1.5.2.1 สามารถเก็บของ เก็บเงินฝากไว้ในตัวละครของผู้เล่นได้

1.6 เทคโนโลยีที่ใช้

1.6.1 Hardware

- 1.6.1.1 เครื่องคอมพิวเตอร์ 2 เครื่อง
- 1.6.1.2 เครื่องพิมพ์ 1 เครื่อง

1.6.2 Software

- 1.6.2.1 โปรแกรม Unity3D
- 1.6.2.2 โปรแกรมออกแบบตัวละคร RPG Maker MV

1.7 เอกสารที่เกี่ยวข้อง

- 1.7.1 หนังสือตำนานสัตว์ในเทพนิยาย
- 1.7.2 หนังสือตามรอยเท้ายักษ์
- 1.7.3 หนังสือโลกเป็นของอเมริกา การค้าเป็นของยิว

1.8 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

- 1.8.1 ทำให้ผู้เล่นเพลิดเพลินกับการเล่นเกม
- 1.8.2 ทำให้สามารถวางแผนความต้องการของกลุ่มตลาดได้ชัดเจนขึ้น
- 1.8.3 ทำให้ลดระยะเวลาในการวางแผนธุรกิจ
- 1.8.4 ทำให้เข้าใจภาพรวมของธุรกิจ
- 1.8.5 ทำให้ฝึกฝนการคิดวิเคราะห์เอกสารสูญหาย

1.9 นิยามศัพท์

1. **เกม** คือ เป็นลักษณะของกิจกรรมของมนุษย์เพื่อประโยชน์อย่างได้อย่างหนึ่ง เช่น เพื่อความสนุกสนานบันเทิง เพื่อฝึกทักษะ เป็นต้น
2. **เกมอิเล็กทรอนิกส์** คือ เป็นอุปกรณ์เกมสมัยใหม่ที่ใช้เครื่องไฟฟ้าอิเล็กทรอนิกส์เข้ามาเป็นอุปกรณ์หลักในการเล่น โดยจะมีความสามารถในการเปลี่ยนเกมจากเกมหนึ่งไปสู่อีกเกมหนึ่งได้สามารถเล่นเกมได้ตามเว็บไซด์ต่าง ๆ ด้วยอุปกรณ์ใดๆ ที่สร้างขึ้น เพื่อเครื่องเกมนั้น ๆ ซึ่งสร้างความหลากหลาย และความสมจริงได้ใกล้เคียงกับความเป็นจริง โดยอาจแบ่งได้โดยตามคุณลักษณะเด่น ดังนี้
3. **ภารกิจ** คือ งานที่ต้องทำการหน้าที่ที่ต้องทำ ภายในเกม ภารกิจคือสิ่งที่ได้รับมอบหมายจาก NPC ภายในเกม เพื่อที่จะได้รับรางวัลหากผู้เล่นได้ทำการกิจสำเร็จแล้ว
4. **NPC** คือ ตัวละครที่ผู้เล่นไม่ได้ควบคุม หรือ เอ็นพีซี (NPC) ในเกมหมายถึง ตัวละครใด ๆ ที่ไม่ได้ถูกควบคุมโดยผู้เล่น โดยปกติในวิดีโอเกมหมายถึง ตัวละครที่ถูกควบคุมโดยคอมพิวเตอร์
5. **เอลฟ์** คือ คือสิ่งมีชีวิต omnivore ในตำนานนอร์สและตำนานปรัมปราในกลุ่มประเทศเจอร์แมนิกเมื่อแรกเริ่ม แนวคิดเกี่ยวกับพวกเอลฟ์คือ ชนเผ่าที่เกี่ยวข้องกับธรรมชาติและเทพแห่งความอุดมสมบูรณ์ ภาพวาดของชนเหล่านี้มักเป็นมนุษย์ทั้งชายและหญิงที่แลดูอ่อนเยาว์และงาม อาศัยอยู่ในป่ามักเชื่อกันว่าพวกเขามีชีวิตยืนยาวมาก รวมทั้งมีพลังเวทมนตร์วิเศษ
6. **ออร์ค** คือ omnivore ในนิยาย เชื่อกันว่าจิตใจโหดร้ายมีรูปร่างใหญ่โตน่ากลัว มีเขี้ยวกินมนุษย์ และสัตว์เป็นอาหาร ออร์ค (Orc) ในปกรณ์มีชุดมิดเดิลเอนด์ ของ เจ. อาร์. อาร์. โทลคีน หมายถึง สิ่งมีชีวิตชนิดหนึ่งที่มีรูปร่างวิกฤติการ วิปริต จิตใจชั่วช้า เป็นสมุนของเทพฝ่ายมารนับแต่อดีต
7. **คนแคระ** คือ สิ่งมีชีวิตที่ปรากฏในตำนานปรัมปราในกลุ่มประเทศเจอร์แมนิก (สแกนดิเนเวียและเยอรมัน) ปรากฏในเทพนิยาย นิยายแฟนตาซี มักมีพรสวรรค์อันวิเศษโดยเฉพาะด้านเกี่ยวกับการเหมืองและการโลหะ
8. **Fantasy World** คือ โลกในจินตนิยายประเภทหนึ่งที่มีเนื้อหา มักจะเป็นในเชิงของดาบและเวทมนตร์ ความเจริญต่าง ๆ อยู่ในขั้นของยุคกลางหรือยุคโบราณ มีเรื่องอำนาจเหนือธรรมชาติ หรือ เทพเจ้า มีปีศาจและสัตว์ประหลาดต่าง ๆ เข้ามาเกี่ยวข้อง

บทที่ 2

ทบทวนวรรณกรรม

ในการจัดทำเกม Fantasy World ได้มีการศึกษาเทคโนโลยี เอกสาร หนังสือ ที่เกี่ยวข้อง ในหัวข้อต่อไปนี้

2.1 เทคโนโลยีที่เกี่ยวข้อง

2.1.1 Unity3D

2.1.2 RPG Maker MV

2.2 แนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

2.2.1 วัจ儒ชีวิตของการพัฒนาซอฟต์แวร์

2.2.2 หลักการออกแบบเกม

2.2.3 การสร้างเกม

2.2.4 การตั้งเป้าหมายแบบ SMART GOALS

2.3 เอกสารที่เกี่ยวข้อง

2.4 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

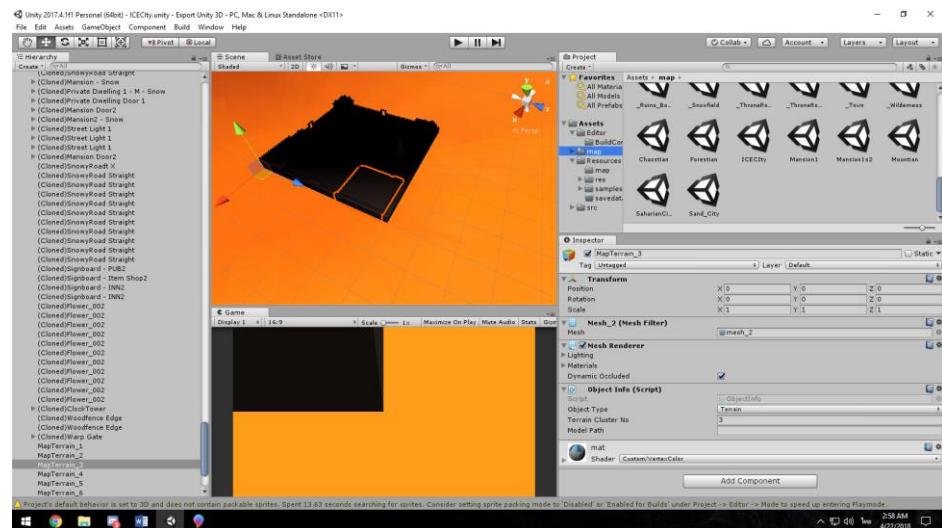
2.1 เทคโนโลยีที่เกี่ยวข้อง

2.1.1 Unity3D

Unity3D เป็นโปรแกรมที่ผู้พัฒนาใช้ในการเขียนโค้ดเป็นหลัก ส่วนอย่างๆ ก็จะเป็นการปรับแต่ง การวางแผน การจัดเฟรมของเกม การสร้างตั้งแต่พื้นดิน น้ำ สภาพอากาศ การสร้างตัวละคร และอื่นๆ ช่วงโค้ดที่ใช้ในการเขียนเป็นหลักจะเป็นการใช้โค้ดภาษา C# ส่วนการทำงานจะแบ่งออกเป็น 5 ส่วนหลักๆ ดังนี้

หน้าจอทั้งหมดของโปรแกรม Unity3D

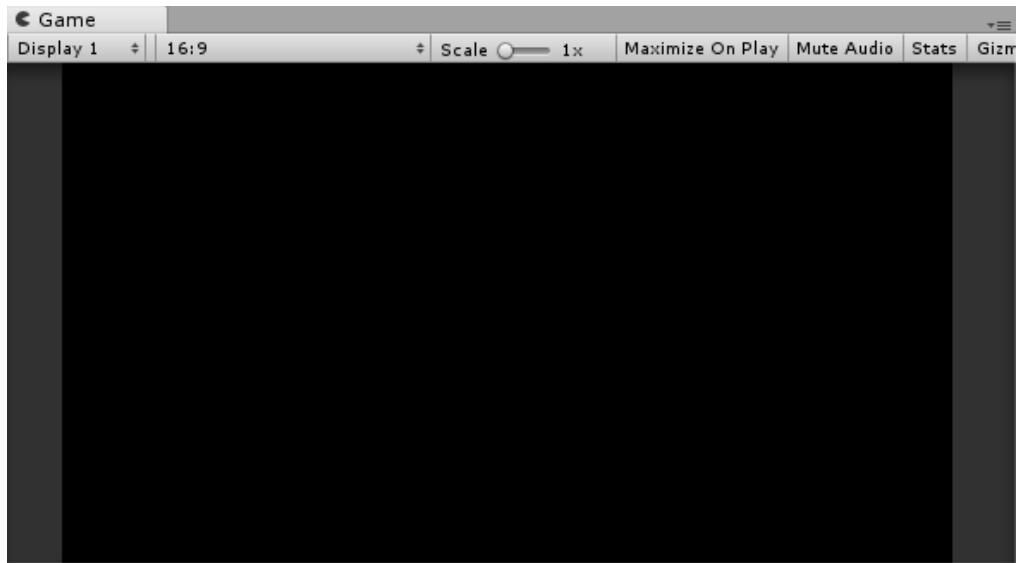
เป็นภาพหน้าจอโดยรวมของโปรแกรม Unity3D ทั้งหมด สามารถกำหนดลักษณะต่างๆ แบบต่างๆ ของโปรแกรม โดยที่จะแยกส่วนต่างๆ ออกได้เป็นส่วนๆ ของโปรแกรม



ภาพที่ 2.1 หน้าจอทั้งหมดของโปรแกรม Unity3D

ส่วนที่ 3 Game

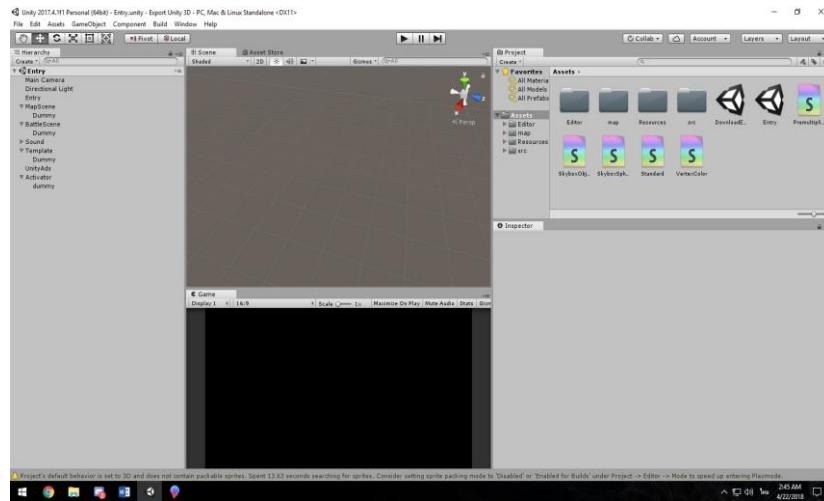
Game คือ หน้าจอแสดงผลรวมของเกมหรือตัวอย่างเกมที่จะแสดงให้ผู้เล่นเห็นในมุมมองของผู้เล่น ทดสอบตัวเกม หากความผิดพลาดของตัวเกมที่ทำขึ้นเพื่อจะทำเกมให้ออกมาได้สมบูรณ์ที่สุดก่อนจะจะเป็นตัวเกมฉบับสมบูรณ์



ภาพที่ 2.4 หน้าต่าง Game

ส่วนที่ 4 Project

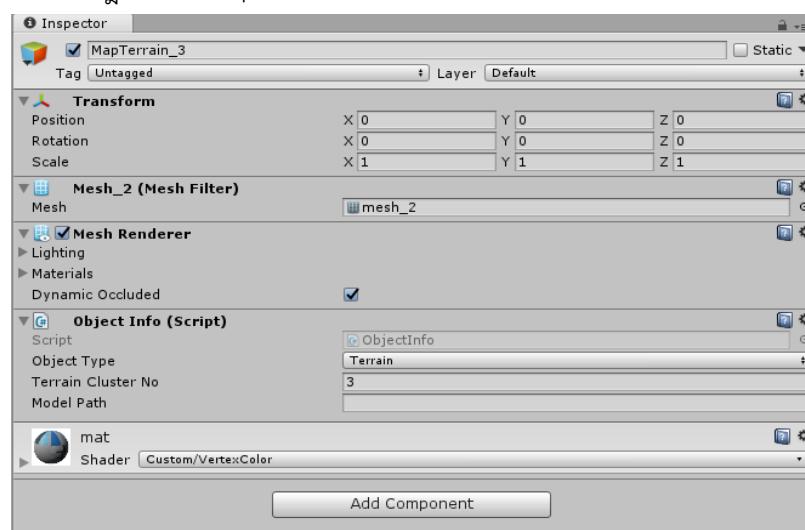
Project คือ หน้าต่างแฟ้ม ที่เก็บไฟล์และรวบรวม Object ที่สร้างขึ้น และแยกประเภทของ Object ต่างๆ เพื่อง่ายต่อการใช้งานและลดความซับซ้อนของ Object และยังเป็นหน้าต่างที่เอาไว้สร้าง Object ก่อนนำไปวางในส่วนของ Scene



ภาพที่ 2.5 หน้าต่าง Project

ส่วนที่ 5 Inspector

Inspector คือ หน้าต่างในการกำหนดค่าต่างๆ ของ Object เช่น กำหนดแกน X, Y, Z ความเร็วของตัวละครที่เดิน แรงโน้มถ่วงของวัตถุ และยังรวมไปถึงการเขียน Script ด้วยภาษา C# เพื่อใช้ในการกำหนดกฎเกณฑ์ต่างๆ ภายในเกม



ภาพที่ 2.6 หน้าต่าง Inspector

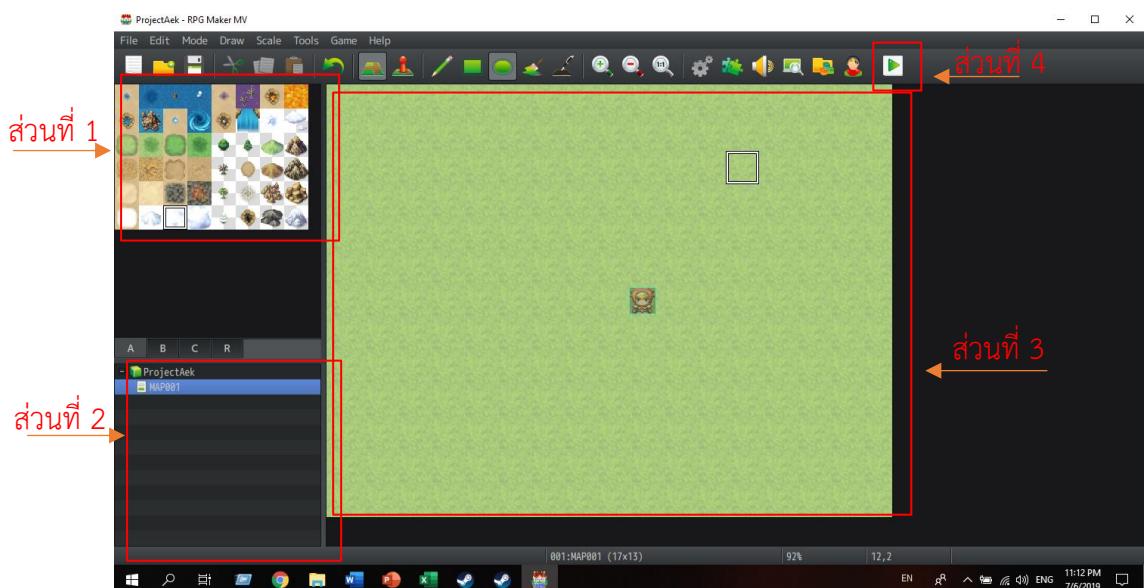
เหตุผลที่ใช้โปรแกรมนี้ เพราะเป็นโปรแกรมที่ใช้ในการเขียนโค้ดภาษา C# กำหนดค่าต่างๆ เช่น กำหนดแรงโน้มถ่วง ความเร็วของวัตถุ เป็นต้น นิยมใช้กันเป็นส่วนมากในการทำเกม 3 มิติ และ เป็นโปรแกรมที่เปิดกว้างประยุกต์แก้ไข หรือ ปรับเปลี่ยนในการใช้งานในอนาคตได้สามารถเข้าถึงผู้คน ได้ค่อนข้างมาก และ สามารถรองรับハードแวร์ได้หลายระดับ และ ยังสามารถลงได้หลายระบบปฏิบัติ การ เช่น MAC PC IOS ANDORID ฯลฯ

2.1.2 RPG Maker MV

ลักษณะการทำงานพื้นฐานเป็นโปรแกรมที่ใช้สำหรับสร้างเกมที่มี Object ต่างๆ และตัว ละครให้เลือกใช้ในการออกแบบ จาก แผนที่ เมือง ขึ้นมาใหม่โดยจะสามารถปรับเปลี่ยนหรือแต่งเติม ได้ โดยตัวโปรแกรมจะมีข้อกำหนดในการใช้เป็นแบบอย่างมาเป็นแนวทางให้ โดยไม่สามารถทำ นอกเหนือจากนี้ได้

หน้าจอทั้งหมดของโปรแกรม RPG Maker MV

เป็นหน้าจอแสดงการทำงานทั้งหมดของโปรแกรม RPG Maker MV ที่สามารถสร้างแผนที่ กำหนด Event ตกแต่งแผนที่ เพื่อให้เป็นไปตามองค์ประกอบแบบที่ผู้จัดทำอย่างให้เป็น โดยตัวโปรแกรม นั้นจะมีข้อกำหนดไว้โดยเป็นมาตรฐานของโปรแกรมเพื่อไม่ให้โปรแกรมนั้นเกิดการขัดข้อง และ หน้าจอทั้งหมดของโปรแกรม จะสามารถแบ่งแยกส่วนการทำงานจะแบ่งออกเป็น 4 ส่วนหลักๆ ดังต่อไปนี้



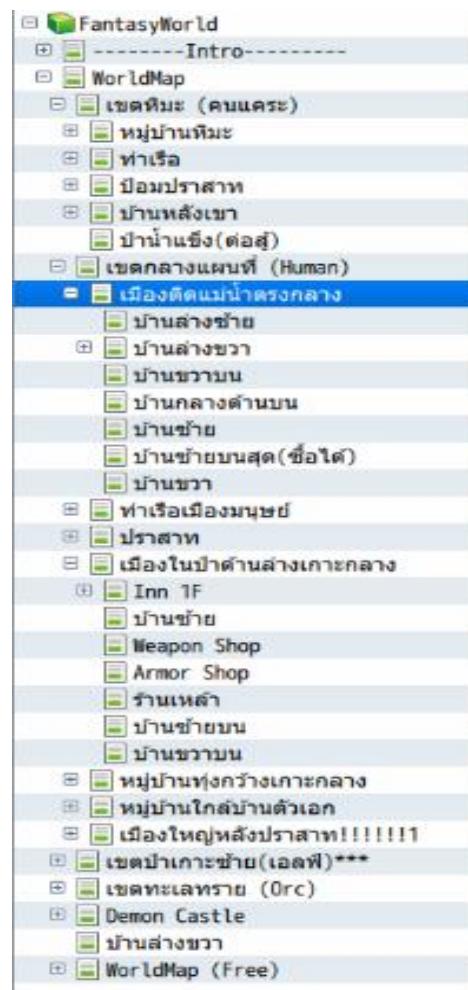
ภาพที่ 2.7 หน้าจอทั้งหมดของโปรแกรม RPG Maker MV

ส่วนที่ 1 Menu คือ หน้าต่างที่เอาไว้ เลือกไฟล์เกมที่บันทึกไว้บันทึกงาน เพิ่ม Object เสริมที่ในโปรแกรมไม่ได้มีไว้ให้ Export ไฟล์เกม ตั้งค่าทุกส่วนภายในเกม สามารถปรับแต่งไฟล์เกม ดูความช่วยเหลือหากโปรแกรมมีปัญหาได้ และแสดงตัวอย่างของเกม ทดสอบเล่นเกมได้ ก่อนทำจะดีที่สุดตัวเกมฉบับสมบูรณ์



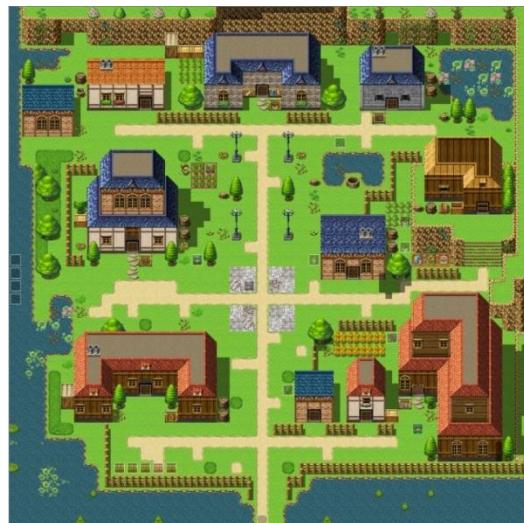
ภาพที่ 2.8 หน้าต่าง Menu

ส่วนที่ 2 Map List คือเมนู ที่แสดงแผนที่ ที่สร้างขึ้นมาไว้ที่หน้าต่างเอาไว้ เพิ่มจาก ลบจาก ตั้งค่าจากทั้งหมดของเกม และสลับ สามารถแก้ไขได้แผนที่ได้ให้สมเหตุผลตามเนื้อเรื่องของเกมได้ให้ เป็นไปตามแบบที่ผู้จัดทำได้กำหนดไว้



ภาพที่ 2.9 หน้าต่าง Map List

ส่วนที่ 3 Edit Map คือ ส่วนการออกแบบเกมตำแหน่งผู้เล่น ปรับแต่งโครงสร้างของแผนที่ จุดเชื่อมต่อแผนที่หรือจาก การจัดวาง Object ต่างๆ ออกแบบแผนที่ในการลงรายละเอียดต่างๆ เพื่อให้เป็นไปตามอย่างที่ผู้จัดทำได้ออกแบบไว้ก่อนหน้า และสามารถปรับแต่งได้ตามต้องการหากการเชื่อมต่อกันของแผนที่นั้นไม่สมเหตุสมผล



ภาพที่ 2.10 หน้าต่าง Edit Map

ส่วนที่ 4 Object Parts คือ หน้าต่างรวมทั้งหมดของ Object ที่แยกเป็นประเภทต่างๆ ไว้แล้วที่สามารถนำมาใช้ในหน้าโปรแกรมในส่วนของ Edit Map ในการใส่รายละเอียดของแผนที่ ที่สามารถ

นำไปใช้ในตัวเกมได้ เช่น พื้นดิน น้ำ สภาพอากาศ อาคารบ้านเรือน ตัวละคร บันได เนินเขา น้ำพุ และอื่นๆ เป็นต้น



ภาพที่ 2.11 หน้าต่าง Map Parts

เหตุผลที่ผู้พัฒนาใช้โปรแกรมนี้ เพราะตัวละครและวัตถุในโปรแกรมนี้ทั้งหมดเป็น 3 มิติ ที่สามารถเชื่อมโยงเข้าหากันกับโปรแกรม Unity3D ที่กล่าวมาข้างต้นนี้ได้ และสามารถสร้างจาก แผนที่ สภาพอากาศ ฯลฯ ที่ง่ายต่อการออกแบบ และจัดวางท่าทางของตัวละคร และ การออกแบบโดยใช้ โปรแกรมนี้นั้นเป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัวที่โดดเด่นไปจากโปรแกรมอื่น ตัวละครผู้เล่นมีแรงดึงดูด ตัว ละครดูเป็นมิตรต่อผู้เล่น ทำให้สามารถเข้าถึงผู้เล่นในวัยเด็กได้โดยไม่ดูรุนแรงทำให้ตัวเกมลดความ ตึงเครียดเกี่ยวกับธุรกิจลงมาในระดับนึง เพื่อผ่อนคลายแก่ผู้เล่น ไม่ให้ดูจริงจังมากเกินไป ซึ่ง โปรแกรมนี้ทำให้ผู้พัฒนาสามารถนำไปพัฒนาเกมต่อได้ง่ายขึ้นและไม่ต้องออกแบบตัวละครเองแต่ สามารถกำหนดกฎเกณฑ์ต่างๆ ด้วยการใช้โปรแกรม Unity3D ในการเปลี่ยนแปลงกฎเกณฑ์ต่างๆ

2.2 แนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

2.2.1 วงจรการพัฒนาระบบ

วงจรการพัฒนาระบบ (System Development Life Cycle : SDLC) คือ การแบ่งขั้นตอน กระบวนการพัฒนาระบบงาน หรือระบบเทคโนโลยีสารสนเทศด้วย เพื่อช่วยแก้ปัญหาทางธุรกิจหรือ ตอบสนองความต้องการขององค์กรโดยระบบที่จะพัฒนานั้นอาจเป็นการพัฒนาระบบใหม่หรือการ ปรับปรุงระบบเดิมให้ดีขึ้นก็ได้ การพัฒนาระบบแบ่งออกเป็น 7 ขั้นตอน ดังนี้

1. การค้นหาปัญหาขององค์กร (Problem Recognition) เป็นกิจกรรมแรกที่สำคัญใน การกำหนดเป้าหมายที่ชัดเจนในการปรับปรุงโดยใช้ระบบเข้ามาช่วยนำข้อมูลปัญหาที่ได้มาจำแนกจัด กลุ่มและจัดลำดับความสำคัญ เพื่อใช้คัดเลือกโครงการที่เหมาะสมที่สุดมาพัฒนา โดยโครงการที่จะทำ การพัฒนาต้องสามารถแก้ปัญหาที่มีในองค์กรและให้ประโยชน์กับองค์กรมากที่สุด

โดยการดำเนินงานอันดับแรกคือค้นหาเป้าหมายว่าจะทำเกมอย่างไรกำหนด เป้าหมายให้ชัดเจน และนำมาปรับปรุงให้เข้ากับเป้าหมายของเกมที่ตั้งไว้ เพื่อคัดเลือกให้สอดคล้องกับ จุดประสงค์ที่สุด รวมถึงการหาแรงบันดาลใจในการออกแบบสร้างเกม สร้างโลกของเกมเป็นต้น

2. การศึกษาความเหมาะสม (Feasibility Study) ว่าเหมาะสมหรือไม่ที่จะปรับเปลี่ยน ระบบ โดยให้เสียค่าใช้จ่าย (Cost) และเวลา (Time) น้อยที่สุดแต่ให้ได้ผลลัพธ์ที่น่าพอใจ และหา ความต้องการของผู้เกี่ยวข้องใน 3 เรื่อง คือ เทคนิคเครื่องมือหรืออุปกรณ์ที่ใช้ บุคลากรและความ พร้อม และความคุ้มค่า เพื่อใช้นำเสนอต่อผู้บริหารพิจารณาอนุมัติดำเนินการต่อไป

โดยการดำเนินงานในส่วนนี้ผู้จัดทำได้ทำการคิดคำนวนราคาโปรแกรมในหลายๆ โปรแกรมเพื่อให้ตรงกับจุดประสงค์ของโครงการที่สุดและตรงกับเป้าหมายของโครงการที่สุด และ เหมาะสมกับการทำงาน โดยคำนึงถึง คอมพิวเตอร์ของผู้จัดทำสามารถใช้งานโปรแกรมได้หรือไม่ ผู้จัดทำสามารถเข้าใจในการใช้โปรแกรมอย่างพูกต้องหรือไม่ รวมถึงความคุ้มค่าของราคาโปรแกรมที่ ซื้อมาในการทำหรือไม่

3. การวิเคราะห์ (Analysis) เป็นการรวบรวมข้อมูลปัญหาความต้องการที่มีเพื่อนำไปออกแบบระบบ ขั้นตอนนี้จะศึกษาจากผู้ใช้ โดยวิเคราะห์การทำงานของระบบเดิม (As Is) และความต้องการที่มีจากระบบใหม่ (To Be) จากนั้นนำผลการศึกษาและวิเคราะห์มาเขียนเป็นแผนภาพผังงานระบบ (System Flowchart) และทิศทางการไหลของข้อมูล (Data Flow Diagram)

โดยหลังจากที่ได้ศึกษาความเหมาะสมแล้วต่อมา ได้ทำการวิเคราะห์ข้อมูลที่รวบรวมมาเพื่อออกแบบเกมให้ตรงตามวัตถุประสงค์ และออกแบบ Storyboard เพื่อให้การออกแบบเกมได้เห็นเป็นรูปร่าง มีแนวทางทำงานตามแบบแผน มีแผนผังการทำงานชัดเจน โดยการทำเนื้อเรื่องภายในเกม แบ่งออกเป็นสองตอนเป็นหลัก ได้แก่ ตอนแรกคือ การกำหนดปูมหลังของโลกในเกมว่าเกิดอะไรขึ้น บ้าง มีความเป็นมาอย่างไรเพื่อให้ผู้เล่นได้สำรวจ ตอนสองคือ การกำหนดเนื้อเรื่องของตัวละครหลัก ซึ่งเป็นผู้เล่น

4. การออกแบบ (Design) นำผลการวิเคราะห์มาออกแบบเป็นแนวคิด (Logical Design) เพื่อแก้ไขปัญหา โดยในส่วนนี้จะยังไม่ได้มีการระบุถึงรายละเอียดและคุณลักษณะอุปกรณ์มากนัก เน้นการออกแบบโครงสร้างบนกระดาษ และส่งให้ผู้ออกแบบระบบนำไปออกแบบ (System Design) ซึ่ง ขั้นตอนนี้จะเริ่มมีการระบุลักษณะการทำงานของระบบทางเทคนิค รายละเอียดคุณลักษณะอุปกรณ์ที่ใช้ เทคโนโลยีที่ใช้ ชนิดฐานข้อมูลการออกแบบ เครื่องข่ายที่เหมาะสม ลักษณะของการนำข้อมูลเข้า ลักษณะรูปแบบรายงานที่เกิด และผลลัพธ์ที่ได้

ในส่วนออกแบบนี้ได้ทำการออกแบบตัวละครเพื่อให้สอดคล้องกับStoryboard ออกแบบจากต่างๆภายในเกม ให้เป็นรูปร่างชัดเจน ออกแบบแผนที่ในเกมให้เหมาะสมน่าเล่น รวมถึง ออกแบบโลกของเกมให้น่าสนใจ รวมถึงการออกแบบสคริปในเกม บทพูดตัวละคร เพื่อให้เกม สมเหตุสมผล ไม่เกิดเป็นช่องโหว่ และข้อผิดพลาดในเกม

5. การพัฒนาและทดสอบ (Development & Test) เป็นขั้นตอนการการเขียนโปรแกรม (Coding) เพื่อพัฒนาระบบจากแบบบนกระดาษให้เป็นระบบตามคุณลักษณะที่กำหนดไว้ จากนั้นทำการทดสอบหาข้อผิดพลาด (Testing) เพื่อตรวจสอบความถูกต้อง จนมั่นใจว่าถูกต้องและตรงตามความต้องการ หากพบว่ามีข้อผิดพลาดเกิดขึ้นจากการทำงานของระบบต้องปรับแก้ไขให้เรียบร้อย พร้อมใช้งานก่อนนำไปติดตั้งใช้จริง

ในส่วนการทดสอบเกมนั้น ผู้จัดทำได้ทดสอบเกมทุกรุ่งหลังจากเขียนสคริปและ เหตุการลงในตัวเกม เพื่อให้ง่ายต่อการตรวจสอบได้ง่าย และแก้ไขได้ง่าย เพื่อจะได้แก้ไขไปตลอดไม่ ต้องกลับมาแก้ใหม่ในภายหลัง

6. การติดตั้ง (Implementation) เป็นขั้นตอนการนำระบบที่พัฒนาจนสมบูรณ์มาติดตั้ง (Installation) และเริ่มใช้งานจริง ในส่วนนี้ออกแบบติดตั้งระบบใช้งานแล้ว ยังต้องมีการจัดเตรียม ขั้นตอนการสนับสนุนส่งเสริมการใช้งานให้สามารถใช้งานได้อย่างสมบูรณ์ โดยจัดทำหลักสูตร

ฝึกอบรมผู้ใช้งาน (Training) เอกสารประกอบระบบ (Documentation) และแผนการบริการให้ความช่วยเหลือ (Support) เพื่อให้ระบบสามารถใช้งานได้อย่างต่อเนื่อง

หลังจากที่ทดสอบมาจนมั่นใจว่าเกมนั้นสมบูรณ์แล้ว ได้เริ่มนำมาส่งออกเพื่อเผยแพร่ตัวเกม โดยการส่งออกนั้นจะต้องทำให้ผู้ที่ได้ไฟล์เกมนั้นสามารถใช้ได้ แม้จะไม่มีโปรแกรมในการเขียนเกม สามารถติดตั้งตัวเกมได้ง่ายที่สุด เพื่อให้ง่ายต่อการใช้งาน

7. การซ่อมบำรุงระบบ (System Maintenance) เป็นขั้นตอนการบำรุงรักษาระบบต่อเนื่องหลังจากเริ่มดำเนินการ ผู้ใช้ระบบอาจจะพบกับปัญหาที่เกิดขึ้นภายหลัง เช่น ปัญหานี้อาจมาจากความไม่คุ้นเคยกับระบบใหม่ จึงควรกำหนดแผนค้นหาปัญหาอย่างต่อเนื่อง ติดตามประเมินผล เก็บรวบรวมคำร้องขอให้ปรับปรุงระบบ วิเคราะห์ข้อมูลร้องขอให้ปรับปรุงระบบ จนกว่าจะออกแบบการทำที่ต้องการปรับปรุงแก้ไขและติดตั้ง ซึ่งต้องมีการฝึกอบรมการใช้งานระบบให้แก่ผู้ใช้งาน เพื่อที่จะทราบความพึงพอใจของผู้ใช้

หลังจากที่ได้เผยแพร่ตัวเกมออกไปโดยการส่งออกแล้ว ผู้จัดทำยังแก้ไขตัวเกมให้ดีขึ้นได้เรื่อยๆ หรือ เพิ่มลูกเล่นได้ในภายหลัง โดยการออก Patch ใหม่ให้แก่ผู้เล่นได้อัพเดทตัวเกม โดยที่หากไม่อัพเดทตัวเกมก็สามารถเล่นเกมต่อไปได้ แต่ถ้าอัพเดทด้วยตัวเอง ตัวเกมจะเพิ่มสิ่งใหม่ๆเข้าไปภายในเกม เพื่อเพิ่มหรือแก้ไขสิ่งที่ผิดพลาดที่ผู้จัดทำอาจจะไม่พบเจอก่อนหน้านี้

การที่องค์กรมีการดำเนินการตามแนวทางของการพัฒนาระบบจะช่วยให้สามารถดำเนินการได้อย่างมีประสิทธิภาพ มีแนวทางและขั้นตอนในการดำเนินงานที่ชัดเจน สามารถควบคุมเวลาและงบประมาณได้ง่าย โดยจะเลือกดำเนินการตามแนวทางทั้งหมดหรือเพียงบางส่วน ซึ่งอาจมีความแตกต่างกันไปตามวิธีการหรือขั้นตอนที่จะนำมาใช้ ซึ่งสามารถปรับเปลี่ยนเพื่อให้เหมาะสมกับความพร้อมของแต่ละองค์กรได้ และควรมีการทำซ้ำในขั้นตอนการติดตามประเมินผล และหาวิธีการปรับปรุงอย่างต่อเนื่อง เพื่อการพัฒนาที่ดียิ่งๆ ขึ้นไป

(อ้างอิง: <https://th.wikipedia.org>)

2.2.1.1 ลำดับว่างจรชีวิตของการพัฒนาซอฟต์แวร์

1. การวางแผน (Planning) เป็นขั้นตอนการวางแผนงานโดย กำหนดรูปแบบของซอฟต์แวร์ ประมาณการต้นทุนในการพัฒนาระบบ กำหนดแนวทางของการพัฒนาระบบ กำหนดระยะเวลา เป็นต้น
2. การวิเคราะห์ความต้องการ (Analysis) เป็นขั้นตอนของการค้นหา ความต้องการของระบบ และวิเคราะห์ความต้องการนั้น เพื่อให้เข้าใจ ภาพรวมและหน้าที่การทำงานของระบบ
3. การออกแบบ (Design) เป็นขั้นตอนการออกแบบส่วนประกอบต่างๆ ของซอฟต์แวร์ เพื่อให้ตรงกับความต้องการที่ได้วิเคราะห์มาแล้ว
4. การเขียนโปรแกรม (Development) เป็นขั้นตอนการสร้างระบบโดย การเขียนโปรแกรม ตามแนวทางการออกแบบจากขั้นตอนที่ผ่านมา

5. การทดสอบ (Testing) เป็นขั้นตอนการนำระบบที่ทำมาทดสอบการใช้งาน ว่าทำงานถูกต้องตามความต้องการที่ได้หรือไม่ ซึ่งการทดสอบนี้จะรวมถึงการทดสอบการเชื่อมโยงกับระบบซอฟต์แวร์อื่นๆ ที่เกี่ยวข้องด้วย
6. การประเมิน เป็นขั้นตอนการประเมินว่าระบบที่ผ่านการทดสอบแล้ว เหมาะสมที่จะนำไปใช้งานได้หรือไม่
7. การโอนย้ายข้อมูล (Data Conversion) เป็นขั้นตอนการนำข้อมูลเก่าเข้าระบบใหม่ก่อนการนำระบบไปใช้จริง
8. การนำไปใช้งานงานจริง (Production) เป็นขั้นตอนที่นำระบบที่พัฒนา สำเร็จและผ่านการทดสอบแล้วไปใช้งาน โดยทำการติดตั้ง และสอนวิธีการใช้งานแก่ผู้ใช้
9. การให้ความช่วยเหลือ (Support) เป็นขั้นตอนของการให้ความช่วยเหลือต่อผู้ใช้ เมื่อพบปัญหา โดยหากปัญหาที่เกิดไม่สามารถแก้ไขได้ จะต้องทำการพัฒนาระบบทêm แก้ไข จนกว่าจะสามารถแก้ไขได้ (อ้างอิง: <https://th.wikipedia.org>)

2.2.2 หลักการออกแบบเกม

การสร้างเกมหนึ่งๆ ต้องใช้ทีมงานมากมาย หลังจากเสร็จสิ้นขั้นตอนการออกแบบโครงเรื่อง (Storytelling)

ขั้นตอนนี้ผู้จัดทำต้องออกแบบ และวางแผนโครงเรื่องของเนื้อเรื่อง ให้เห็นภาพชัดเจนที่สุด โดยการวาดหลังจากนั้น ไปต่อขั้นตอนต่อไป

คือการออกแบบตัวละครและฉาก (Character and Environmental Design) ขั้นต่อไปคือ การนำสิ่งที่อยู่ในกระดาษออกแบบทั้งหมดมาสร้างให้เป็นจริงขึ้นมาเริ่มจาก

ทีม Specialists จะต้องวางแผนแนวทางในการสร้างให้ออกมาเป็นรูปเป็นร่าง โดยที่จะต้อง กำหนดการทำงาน ว่าจะทำอันไหนก่อนหรือหลังเพื่อให้การทำงานนั้นเป็นไปตามแบบแผน จะได้มี สับสนและเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน

ทีม Engine Programmers วางแผนสร้างทางกราฟิกและวัตถุต่างๆ สร้างให้เป็นมิติภายใน เกม โดยที่จะต้องกำหนด โครงสร้างของภาพต่างๆ ในเกม เช่น การสร้างก้อนหิน ของประกอบฉาก แสงเงา เป็นต้น

ทีม Modelers มีหน้าที่ในการขึ้นรูปตัวละคร Animators จะรับงานมาจาก Modelers แล้ว ใส่การเคลื่อนไหวให้กับตัวละคร AI โดยที่จะกำหนดลักษณะต่างๆ ของตัวละคร เช่น สีผิว ลักษณะการเดิน ให้เป็นหนึ่งตัวละคร เป็นต้น

ทีม Programmers จะกำหนดนิสัยและหลักการวางแผนตัวละครครรจะประพฤติในโลกที่สร้างขึ้น โดยที่จะกำหนดจากลักษณะภายนอกให้สอดคล้องกับนิสัย และนำมาจาก Storytelling มาปรับให้ตรงตามแบบแผนที่วางไว้

ทีม Texture Artists ใส่สีสัน เสื้อผ้า และพื้นผิวให้กับตัวละคร ช่วยระบายนอกสีเทาให้กลายเป็นจริงขึ้นมา โดยที่มันจะมีหน้าที่หลักๆ คือแต่งเติมสี ในวัตถุต่างๆ ตามที่ขึ้นตอนก่อนหน้านี้ได้กำหนดมา

Composers สร้างเสียงเพลงให้เข้ากับลักษณะของเรื่อง โดยจะสามารถเลือกเพลงให้เข้ากับลักษณะของโครงเรื่อง และจากนั้นควรจะมีดันตรีประกอบอุกมาอย่างไร เพื่อให้ผู้เล่นได้เข้าถึงอารมณ์ที่สุด

Audio Technicians คิดค้นเสียงต่างๆ เอฟเฟคต่างๆ โดยให้เหมาะสมกับเกมมากที่สุด และควบคุมความต้องของเสียง ต้องให้เสียงแต่ละอย่างไม่ทับกันเกินไปจนพังไมรู้เรื่อง หรือ เสียงมีความแปรกติ ออกมายากเสียงประกอบเสียงอื่น เป็นต้น

ที่มีความจำเป็นกับตัวงานนำเสนอเป็นแนวทางใน การสร้างเกมแบบสูตรสำเร็จที่สามารถนำไปขยายได้ในอนาคต ตามขั้นตอนที่มีแบบแผนเพื่อที่จะได้ให้เกมไม่ออกไปจากแผนการที่วางไว้แต่แรก

2.2.3 การสร้างเกม

จะแบ่งออกเป็น 6 ส่วนในการวางแผนในการสร้างเกมจนจะออกมาเป็นเกมที่สมบูรณ์

- 2.2.3.1 ร่างโครงการคิดคอนเซ็ปของเกมและจุดขายของเกมว่าจะนำเสนออะไรและร่างเป็นโครงการออกแบบได้รับอนุมัติจะเริ่มขั้นตอนการทำเกม
- 2.2.3.2 กำหนดเค้าโครงเค้าโครงที่ว่ามีคือกำหนดวิธีการสร้างเกมที่จะรวมสิ่งจำเป็นทุกอย่างที่ต้องกำหนดเพื่อสร้างเกมในอุดมคติ ซึ่งอาจมีการลงละเอียดปลีกย่อยไว้มากมาย
- 2.2.3.3 ลงมือปฏิบัติงานเป็นการปฏิบัติงานแต่ละฝ่ายตามรายละเอียดที่ได้กำหนดในเค้าโครงซึ่งในระหว่างการทำงานจำเป็นต้องสื่อสารกับแผนกอื่นที่เกี่ยวข้องมากมาย

- 2.2.3.4 ฉบับ Alpha เสร็จสมบูรณ์ฉบับ Alpha คือ ฉบับที่ใช้ในการทดสอบเกม หรือเรียกได้ว่าเป็นฉบับที่ยังไม่เสร็จสมบูรณ์ เพื่อใช้ตรวจสอบเพื่อแก้ไขจุดบกพร่อง
- 2.2.3.5 แก้ Bug เกมขั้นตอนที่ขาดไม่ได้ในการสร้างเกมเพื่อแก้ไขจุดบกพร่องหลังจากลองเล่นฉบับ Alpha แล้ว
- 2.2.3.6 ฉบับ Master เสร็จสมบูรณ์หลังจากแก้ Bug ในเกมทั้งหมด และตรวจสอบความถูกต้องจากเค้าโครงเกมแล้วนำมาเป็นแนวทางในการวางแผนในการสร้างเกมจนจะออกมาเป็นเกมที่สมบูรณ์ โดยจะต้องคำนึงถึงข้อต่าง ๆ ดังนี้ ร่างโครงร่าง กำหนดเวลา โครงสร้าง ลงมือทำตามแผน เกมฉบับทดสอบ แก้ไขจุดเสีย ข้อผิดพลาด ของเกม จากเกม ฉบับทดสอบ เกมฉบับสมบูรณ์พร้อมวางขาย เป็นตามขั้นตอน และประเมินผลงานว่าอยู่ในระดับไหน ควรแก้ไขหรือทำยังไงต่อ(อ้างอิง: <https://th.athuman.com/html/game/sp/index.html>)

2.2.4 การตั้งเป้าหมายแบบ SMART GOALS

เป็นการตั้งเป้าหมายแบบมีจุดหมายที่ชัดเจน โดยเป็นตัวย่อของแต่ละอักษรภาษาอังกฤษ ดังนี้

S = Specific (มีความชัดเจน)

M = Measurable (สามารถวัดได้)

A = Attainable (สามารถบรรลุได้)

R = Realistic (อยู่บนพื้นฐานความเป็นจริงของคุณ)

T = Timely (มีกำหนดเวลาแน่นอน)

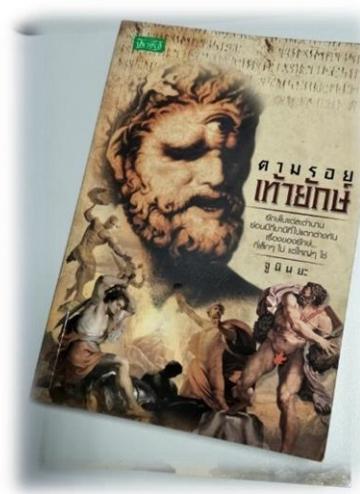
นำมาเป็นแนวทางในการทำโครงงาน สร้างเกม เพื่อจะได้มีความชัดเจนของเป้าหมาย และจะต้องสามารถวัดผลความสำเร็จได้ สามารถบรรลุจุดหมายที่จะทำได้ อยู่บนพื้นฐานความเป็นไปได้ ไม่ยากเกินไป ทั้งหมดนี้จะต้องทำตามเวลาที่กำหนดไว้ได้ทัน แล้วนำรวมกันจะได้คำว่า SMART (อ้างอิง: Besterlife. (2016). เป้าหมายชีวิต SMART ใช้ผู้และความหวัง เป็นแรงบันดาลใจ)

2.3 เอกสารที่เกี่ยวข้อง

2.3.1 หนังสือตำนานสัตว์ในเทพนิยาย

เป็นหนังสือที่บอกเล่าเรื่องราวต่างๆ ตามตำนานมากมายที่อยู่บนโลกนี้มาสรุปโดยรวมเล่าโดยการอธิบายแบบเข้าใจง่าย ส่วนใหญ่จะนำเรื่องมาจากตำนานกรีก โรมัน เป็นหลัก จุดประสงค์ของหนังสือเล่มนี้นั้นจะบอกเล่าความเป็นมาของสัตว์ในเทพนิยายนั้นๆ ที่ผู้คนได้พบเจอนอกในเกม ในภาพยนตร์ และ

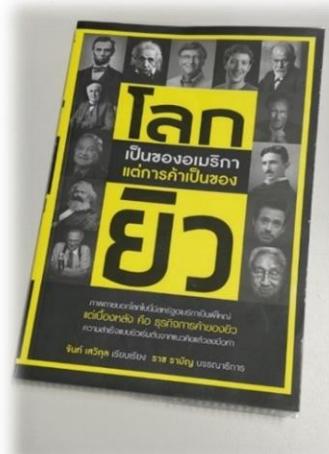
อื่นๆ อีกมากมาย แต่ผู้คนไม่รู้ที่มาที่ไปของตำนานเหล่านั้น ผู้คนส่วนใหญ่ได้เห็นผ่านตา หนังสือเล่มนี้ จะเล่ามาให้ฟังสักงี้



ภาพที่ 2.12 หนังสือตำนานสัตว์ในเทพนิยาย

2.3.1 หนังสือตามรอยเท้ายักษ์

เป็นหนังสือที่บอกเล่าความเป็นมา และการพยายามหาหลักฐานว่ายักษ์นั้นมีอยู่จริง และการบอกรักษาและยักษ์ในแต่ละความเชื่อและความแตกต่างกัน จุดเด่นจุดด้อย



ภาพที่ 2.14 หนังสือโลกเป็นของอเมริกา การค้าเป็นของยิว

2.3.1 หนังสือโลกเป็นของอเมริกา การค้าเป็นของยิว

เป็นหนังสือที่บอกความคิดก้าวหน้าทางด้านการค้า การบริหาร การแก้ปัญหาของชาวยิว ที่ถูกกดดันทางด้านสังคมต่างๆ รอบด้านแต่ยังประสบความสำเร็จได้ และวิธีการแก้ปัญหา การหาความสำเร็จจากเรื่องรอบตัว ที่สามารถนำมาประกอบเป็นกิจการจนไปสู่ความสำเร็จได้

2.4 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

2.4.1 เกมที่พัฒนาโดยโปรแกรม Unity 3D

2.4.1.1 Mobius Final Fantasy



ภาพที่ 2.15 Mobius Final Fantasy (อ้างอิง : Square Enix, 2558)

เป็นเกม Turn-base หรือ สลับกันเทринต่อเทрин เป็นเกมส์ RPG ตามเนื้อเรื่อง และ มีระบบสุ่มของในเกม มีหลากหลายอาชีพให้เลือกเล่น แต่งตัวละครได้ มีตัวละครที่เป็นเอกลักษณ์ของแนว การ์ตูนญี่ปุ่น Mobius Final Fantasy เป็นหนึ่งในผลงานจากทีมผู้สร้างในสังกัด Square Enix อยู่ใน ซีรีย์ Final Fantasy ที่มาร่วมตัวกันในโปรเจค Mobius Final Fantasy ที่เพิ่งจะได้ Most Beautiful Game 2016 จาก Google Play Store

2.4.1.2 Wasteland 2



ภาพที่ 2.16 Wasteland 2 GamePlay (อ้างอิง : inXile Entertainment,2556)

เป็นเกม Turn-base strategy หรือ วางแผนและรบกันเทrinต่อเทrin เป็นเกมRPG ที่ผู้สร้างนั้นใช้เวลาเกือบ 20 ปีในการพัฒนามาตั้งแต่ภาคแรก เมื่อปี 1988 และเป็นเกมต้นแบบสำหรับเกมในตำนานอย่าง Fallout ด้วยจุดเด่นที่สภาพแวดล้อมถูกทำออกมาให้เป็นโลกโลกาภินาศ หรือ Post-Apocalypse พร้อมทั้งตัวละครที่ออกแบบมาอย่างเหมาะสมกับเกมไม่ว่าจะเป็น หน้ากากแก๊ซ ชุดคลุม กระเบื้อง หรือ ปืนต่างๆ ความเสื่อมโทรม ไฟไหม้ ตึกที่พังทลาย และศัตรูที่หลอกหลอนสายพัน เริ่มต้นจาก แมลงตัวเล็กๆ กลุ่มโจร รวมไปถึงสิ่งมีชีวิตที่ติดเชื้อ และซอมบี้ ทุกๆอย่างถูกออกแบบมาให้ผู้เล่นได้รับความรู้สึกของการกำเนินเรื่องในเชิงค้นหาและเอาตัวรอดไปพร้อมๆกัน

2.4.1.3 Cuphead

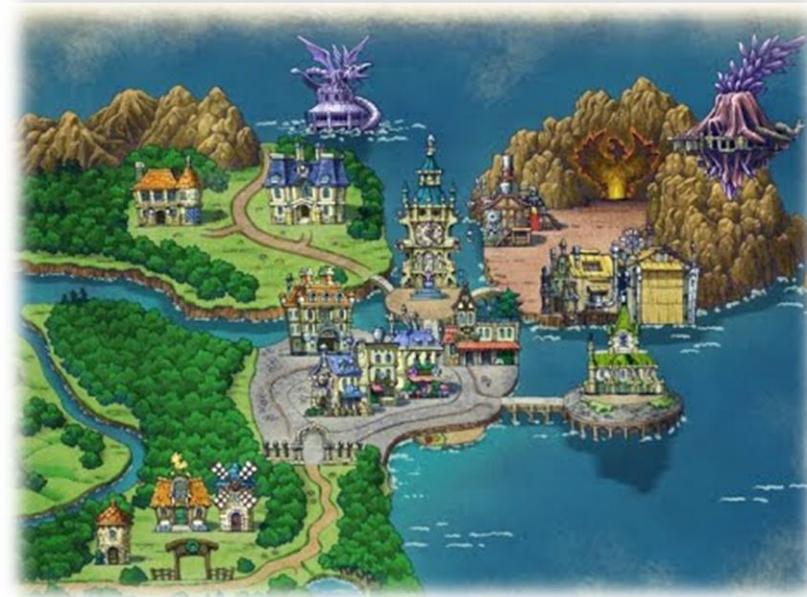


ภาพที่ 2.17 Cuphead Gameplay (อ้างอิง : Studio MDHR, 2560)

Cuphead เป็นเกมแนว Side-scrolling Shooter ตะลุยด่านมุ่งมองด้านข้างจากซ้ายไปขวา ผู้เล่นจะได้สู้กับศัตรูและผู้เล่นจะได้ปะทะกับbossey่างต่อเนื่อง ผ่านการควบคุมที่ต้องใช้ปฏิริยา อันรวดเร็ว สามารถเล่นได้มากสุด 2 คนในเครื่องเดียวกัน ที่มีความยากมากของเกมเป็นเกมที่ออกแบบมา ใหม่ที่ตั้งใจทำหน้าตาให้ดูเหมือนกับ การ์ตูนยุคเก่า ยุค ค.ส 1930 – 1960 “Animation old School” เนื้อเรื่องของเกมนั้นตัวเอกจะต้องไปทวงของที่ถูกยึดไปแต่ไม่ได้คืนมาจ่ายๆ ในเกมยังมีมุข ตลกร้ายอยู่ภายนอกmanyที่น่าสนใจ

2.4.2 ระบบเกมที่เกี่ยวข้อง

2.4.2.1 ระบบเมืองในเกม



ภาพที่ 2.18 ระบบเมืองในโปรแกรม RPG Marker (อ้างอิง : RPG Tsukuru รุ่น Super Dante,2543)

เป็นระบบที่จะแยกเมืองต่าง ๆ ออกจากกัน โดยที่ต้องเดินทางไปหากันได้ และมีความแตกต่างของลักษณะทางกายภาพและรูปแบบของสังคมภายในเมือง

2.4.2.2 ระบบlevel และแสดงค่าสถานะ



ภาพที่ 2.19 หน้าต่างสถานะเลเวลของเกม Final Fantasy VIII (อ้างอิง : Square Enix,2544) เป็นระบบที่จะบ่งบอกความก้าวหน้าของตัวละครของผู้เล่น ความสามารถต่าง ๆ เพื่อที่จะบรรลุเป้าหมายของเกม ถ้าหากตัวละครของผู้เล่นไม่มีความก้าวหน้า ผู้เล่นก็จะไม่บรรลุเป้าหมายของเกม

2.4.2.3 ระบบการขนส่ง



ภาพที่ 2.20 การเดินทางโดยรถม้าในเกม Black Desert Online (อ้างอิง : Pearl Abyss,2558)

เป็นระบบที่สามารถเคลื่อนที่ภายในโลกของเกมระหว่างสถานที่หนึ่งไปยังอีกสถานที่หนึ่ง โดยมีภาระในการเดินทาง โดยภาระแต่ละอย่างก็จะมีความเร็วที่แตกต่างกัน และมีข้อจำกัดที่แตกต่างกัน

2.4.2.4 ระบบข้อมูลภายในเกม



ภาพที่ 2.21 ระบบข้อมูลและการกิจของเกม Skyrim (อ้างอิง : Bethesda,2555)

เป็นระบบที่จะบ่งบอกข้อมูลทางด้านการค้า การกิจ และเนื้อเรื่องต่าง ๆ ภายในเกม เพื่อติดตามเนื้อเรื่องและปูมหลักของเนื้อหาภายในเกมเพื่อหาข้อได้เปรียบในทางด้านการค้าและการหารัฐพยากร

2.4.2.5 ระบบคลังของเกม



ภาพที่ 2.22 ระบบคลังเก็บของจากเกม Blade and Soul (อ้างอิง : Team Bloodlust,2555)

เป็นระบบที่ช่วยในการเก็บของ เก็บเงิน แยกสิ่งของต่าง ๆ เพื่อใช้ในการจัดการหรือเรียบเรียง สิ่งของ สินค้าภายในตัวละครที่สามารถนำไปขายได้ในเมืองต่าง ๆ ถ้าหากตัวละครมีสินค้าหรือสิ่งของ ที่มากเกินไป ฝากไว้ในคลังได้

บทที่ 3

ผลการวิเคราะห์และออกแบบระบบ

การทำโครงการครั้งนี้มีวัตถุประสงค์พัฒนาเกมขึ้นมา ชื่อเกม Fantasy World โดยมีผลการวิเคราะห์และออกแบบเกมดังกล่าว ตามลำดับหัวข้อ ดังต่อไปนี้

- ผลการวิเคราะห์และออกแบบเกม
- ผลการวิเคราะห์ความต้องการของผู้ใช้
- ผลการศึกษาความเป็นไปได้
- คำอธิบายกระบวนการ
- การออกแบบส่วนนำเข้าข้อมูล
- การออกแบบส่วนนำเสนอข้อมูล

3.1 ผลการวิเคราะห์และออกแบบระบบเกม

3.1.1 ระบบเกมส์ปัจจุบัน

ชื่อเกม Fantasy World เป็นเกมดำเนินการเกี่ยวกับธุรกิจเพื่อต้องการให้ผู้ที่เล่นสามารถวางแผนการคิดวิเคราะห์หาวิธีในการจัดสรรทรัพยากรที่มีอยู่ เพื่อต่อยอดทางธุรกิจได้ ซึ่งจะมีระบบที่ทำให้ผู้เล่นคิดหาวิธีในการขายสินค้าและหาสินค้ามาขาย ระบบจำลองเหตุการณ์สภาพอากาศของแต่ละสถานที่ ระบบวางแผนการขนส่งสินค้า ระบบปัญหาที่จะเจอระหว่างเล่น ระบบผ่าพันธ์ที่ต่างวัฒนธรรมและความคิดกันกัน

3.1.2 ระบบโปรแกรมที่ใช้ในการสร้าง RPG Maker MV

1. การออกแบบตัวละคร
2. การออกแบบแผนที่
3. ป้อนคำสั่งต่าง ๆ (เช่น กำหนดบทสนทนาของตัวละคร อีเว้นท์ ภารกิจ)
4. กำหนด Effects ต่าง ๆ (เช่น เสียง สภาพอากาศ แสง เสียง)
5. สร้างวัตถุ (เช่น บ้านเมือง สิ่งของ ต้นไม้) (รูปภาพขั้นการดำเนินงาน)

○ ผลการวิเคราะห์ความต้องการของผู้ใช้

จากความต้องการของผู้จัดทำต้องการศึกษางานโปรแกรมในรูปแบบใหม่เพื่อพัฒนาประสิทธิภาพน์ความรู้ของผู้จัดทำโดยการสร้างเกม ด้วยโปรแกรม RPG Maker MV , Unity 3D สามารถสรุปความต้องการได้ดังนี้

1. คาดหวังว่าจะเปลี่ยนແคิดในมุมของเกมในเชิงที่ดีขึ้น
2. สามารถสร้างรายได้ในอนาคต
3. มีความรู้ในการใช้โปรแกรมนั้น ๆ
4. มีความรู้ในเรื่องของ ธุรกิจ การจัด ดำเนินการพัฒนาชี
5. ทำให้เพลิดเพลิน สนุกสนาน มีความสุข

○ ผลการศึกษาความเป็นไปได้

จากการวิเคราะห์ขั้นตอนการทำงานของเกม การสร้างเกม Fantasy World ด้วยโปรแกรม RPG Maker MV , Unity 3D คาดว่าจะสามารถพัฒนาได้ตามความต้องการของผู้จัดทำ โดยผลการวิเคราะห์ความเป็นไปได้ในการพัฒนาระบบใหม่ มีรายละเอียดดังนี้

3.1.3 ความเป็นไปได้ทางเทคนิค (Technical Feasibility)

วัตถุประสงค์ของการวิเคราะห์ความเป็นไปได้ทางด้านเทคนิคนั้น เพื่อดูความเป็นไปได้ในการพัฒนาระบบโดยเน้นที่การวิเคราะห์ความสามารถพัฒนาเกม ทั้งทางด้านซอฟต์แวร์ บุคคล และกระบวนการที่เกี่ยวข้องในการพัฒนาระบบ โดยมีรายละเอียดครอบคลุมดังหัวข้อต่อไปนี้

1. โปรแกรมที่ใช้ RPG Maker MV , Unity 3D
2. ผู้จัดทำมีความรู้ในการสร้างโปรแกรมจาก YouTube และ บทความสอนเขียนเกมต่าง ๆ
3. โปรแกรมที่ใช้ได้ซื้อทางออนไลน์ ผ่านโปรแกรม Steam มี ค่าลิขสิทธิ์

3.1.4 ความเป็นไปได้ในการปฏิบัติงาน (Operational Feasibility)

จากการเล่นเกม Fantasy World ของผู้ใช้เกมโดยมีข้อดีข้อเสียของ ระบบเกมดังต่อไปนี้ สร้างโดยใช้โปรแกรมและโค้ดในการพัฒนาตัวเกมเมื่อทำการพัฒนาตัวเกมสำเร็จสามารถนำไปใช้ประโยชน์และข้อดีขอเสียได้หลายอย่าง อาทิเช่น

ข้อดี

1. ให้ความรู้แก่ผู้จัดทำในเรื่องของตัวโปรแกรม (เช่น การใช้งานในการทำงานต่างๆ)
2. ให้ความรู้แก่ผู้ใช้ในเรื่องของตัวเกม (เช่น ด้านธุรกิจ การจัดการ ดำเนินการต่าง ๆ)
3. สร้างรายได้ในอนาคตได้
4. เพลิดเพลิน สนุกสนาน
5. ได้รู้จักเกมที่แตกต่างจากเกมทั่วไป

ข้อเสีย

1. ไม่ควรเล่นนานเกินจนทำให้ส่งผลเสียในด้านต่าง ๆ
2. อาจทำให้ผู้อื่นมองในแง่ลบ (เพราะเกมเป็นสื่อด้านลบในสังคม)

3.1.5 ความเป็นไปได้ในเชิงเศรษฐศาสตร์ (Economic Feasibility)

วัตถุประสงค์ของการวิเคราะห์ความเป็นไปได้เชิงเศรษฐศาสตร์นั้นเพื่อพิจารณาความคุ้มค่าจากการลงทุนพัฒนาเกม Fantasy World ทั้งทางด้านผลตอบแทนที่ประเมินมูลค่าได้และผลตอบแทนที่ประเมินมูลค่าไม่ได้ โดยมีรายละเอียดดังนี้

ตารางที่ 3.1 ตารางเศรษฐศาสตร์

ปีที่	0	1	2	3	4	5
ผลตอบแทน						
รายได้จากการขาย		10,000	10,000	10,000	10,000	10,000
รวมผลตอบแทน		10,000	10,000	10,000	10,000	10,000
ปีที่	0	1	2	3	4	5
ค่าใช้จ่ายในการพัฒนาระบบ						
ค่าลิขสิทธิ์โปรแกรม, ค่าใช้จ่ายทั่วไป	2,900					
รวมค่าใช้จ่ายในการพัฒนาระบบ	3,400					

ตารางที่ 3.1 ตารางเศรษฐศาสตร์(ต่อ)

ปีที่	0	1	2	3	4	5
ค่าใช้จ่ายในการดำเนินงาน						
รายการ ค่าใช้จ่ายที่ “เพิ่มขึ้น” เช่น ค่าไฟ ค่า อินเตอร์เน็ต	1,000	1,000	1,000	1,000	1,000	1,000
ค่าฝา ก ขาย และอัพเดท แก้ไขเกมบน Steam	500	500	500	500	500	500
รวมค่าใช้จ่าย ในการ ดำเนินงาน	1,500	1,500	1,500	1,500	1,500	1,500
รวมค่าใช้จ่าย ทั้งหมด	4,400	1,500	1,500	1,500	1,500	1,500
รายได้สุทธิ หรือ กำไรจาก การ ดำเนินงาน	5,100	10,000	10,000	10,000	10,000	10,000
รายได้สะสม สุทธิ	700	17,000	27,000	37,000	47,000	57,000

$$\text{ระยะเวลาคืนทุน} = 6 \quad \text{เดือน} (1+700/10,000)$$

$$\text{ผลตอบแทนการลงทุน} = 1429\%$$

ค่าใช้จ่ายในการพัฒนาระบบและการดำเนินงานต่าง ๆ มีดังต่อไปนี้
ค่าลิขสิทธิ์โปรแกรมในการพัฒนาเกม ค่าไฟ ค่าอินเตอร์เน็ต

1. ค่าลิขสิทธิ์โปรแกรมในการพัฒนาเกม (2,900 บาท แบ่งแยกออกเป็น ตัวเสริมโปรแกรมแกรมในการออกแบบ และ ส่วนของโปรแกรมไปยังโปรแกรม Unity 3D) นอกจากนี้ผลตอบแทนที่ประเมินมูลค่าไม่ได้จากการพัฒนาระบบเกม Fantasy World มีดังต่อไปนี้

- 1) ความพึงพอใจของผู้ใช้ และ ผู้มีส่วนได้ส่วนเสียของระบบคุณภาพของชิ้นงานและการบริการที่ดีขึ้น ส่วนแบ่งทางตลาดที่มากขึ้น ฯลฯ
- 2) จากการศึกษาความเป็นไปได้พบว่าการพัฒนาระบบเกม มีความเหมาะสม

○ ผลการออกแบบระบบงานใหม่

ผลการออกแบบระบบใหม่ของระบบ เกม Fantasy World ได้แบ่งออกเป็น 3 ส่วนสำคัญ คือ การออกแบบเค้าโครงและเนื้อหา การออกแบบส่วนรายละเอียดของงาน และ สถาริบอร์ดตามรายละเอียดดังนี้

● การออกแบบเค้าโครงเรื่องและเนื้อหา

การออกแบบโครงเรื่องและเนื้อหาของเกม Fantasy World เป็นเนื้อหาในโลกแฟนตาซี เทพนิยายต่างๆในแบบร่วมสมัย ที่ผู้เล่นจะต้องบริหารกิจกรรมตัวละครของตนเอง เพื่อความก้าวหน้าต่างๆ ในโลกแฟนตาซี พوجبเกมก็จะสรุปผลออกมาในรูปแบบต่างๆและจุดจบของเนื้อเรื่อง ที่ผู้เล่นได้กระทำต่างๆภายในเกม โดยการพัฒนาธุรกิจและตัวละครนั้น จะต้องหาข้อมูลต่างๆภายในเกม เช่น การทำการกิจ การสำรวจ

3.1.5.1 การกำหนดเนื้อหาและปฏิสัมพันธ์กับผู้ใช้

การออกแบบเกม Fantasy World มีการกำหนดเนื้อหาการนำเสนอ กลวิธีการนำเสนอ และวิธีปฏิสัมพันธ์กับผู้ใช้ดังรายการตามตารางดังต่อไปนี้

ตารางที่ 3.2 ตารางเนื้อหา กลวิธี และวิธีปฏิสัมพันธ์กับผู้ใช้

เนื้อหาการนำเสนอ	กลวิธีการนำเสนอ	วิธีการปฏิสัมพันธ์
การใช้ฟังก์ชันหน้าต่างตัวละคร	แสดงในรูปแบบหน้าต่างตัวละคร ค่าสถานะ และ อื่นๆ	- กด C เพื่อโขวหน้าต่างเมนูตัวละคร - เลือก หัวข้อที่ต้องการ เช่น สิ่งของ ทักษะ อุปกรณ์ส่วน个体 - เพื่อเช็คค่าสถานะและซ่องเก็บของ ของตัวละคร

การเพิ่มระดับขึ้น (เลเวล)	การเพิ่มระดับเพื่อพัฒนาตัว ตัวตนให้มีความสามารถมาก ยิ่งขึ้น	<ul style="list-style-type: none"> - ทำการต่อสู้กับคู่ต่อสู้เพื่อเก็บค่า ประสบการณ์โดยสามารถเจอได้ตาม สถานที่ต่างๆ - เมื่อต่อสู้จนค่าประสบการณ์ถึงตามที่ กำหนดจะมีระดับเพิ่มมา หนึ่งระดับ - ความสามารถเพิ่มขึ้น
---------------------------	-------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

ตารางที่ 3.2 ตารางเนื้อหา กลวิธี และวิธีปฏิสัมพันธ์กับผู้ใช้ (ต่อ)

ลักษณะสถานที่ (เมือง)	แสดงในรูปแบบเมืองแบ่งเป็น ชากต่างๆ ที่แตกต่างกันตาม เฝ้าพันธุ์	<ul style="list-style-type: none"> - สามารถใช้ปุ่มลูกศร ซ้าย ขวา หน้า หลัง ในการเดินของตัวละคร - ผู้เล่นสามารถเลือกได้ว่าจะไปยัง สถานที่ไหน - เดินจากสถานที่หนึ่งไปอีกสถานที่หนึ่ง
สภาพอากาศ	แสดงในรูปสภาพอากาศที่ แตกต่างกันในแต่ละเมือง และ ลักษณะทางกายภาพ	<ul style="list-style-type: none"> - สามารถใช้ปุ่มลูกศร ซ้าย ขวา หน้า หลัง ในการเดินของตัวละคร - ผู้เล่นสามารถเลือกได้ว่าจะไปยัง สถานที่ไหน - หน้า แห้งแล้ง ป่าไม้ رابคลุ่ม
ภาระในการเคลื่อนที่ไป ยังที่ต่างๆ	แสดงในรูปแบบความเร็วและ ลักษณะทางกายภาพที่ แตกต่างกัน	<ul style="list-style-type: none"> - สามารถใช้ปุ่มลูกศร ซ้าย ขวา หน้า หลัง ในการเดินของตัวละคร - เพิ่มระดับความเร็วในการเดินทาง - ถึงที่หมายได้รวดเร็วยิ่งขึ้น
ข้อมูลเนื้อเรื่องต่าง ๆ ภายในเกม	แสดงในรูปแบบการเล่าเรื่อง ผ่านตัวละครต่าง ๆ และการ เก็บข้อมูลโดยอัตโนมัติ	<ul style="list-style-type: none"> - กด C เพื่อคุยกับตัวละครที่ต้องการ - สถานะเล่าเรื่อง ให้การกิจ อื่นๆ - ได้รับข้อมูล ได้รับการกิจ อื่นๆ
การผักผ่อน	แสดงในรูปแบบของการเข้าที่ พักและพื้นที่สำหรับสถานะต่างๆ	<ul style="list-style-type: none"> - ผู้เล่นเดินไปในจุดที่เป็นห้องพัก - กดปุ่ม C เพื่อพูดคุยกับตัวละครที่เป็น เจ้าของห้องพัก

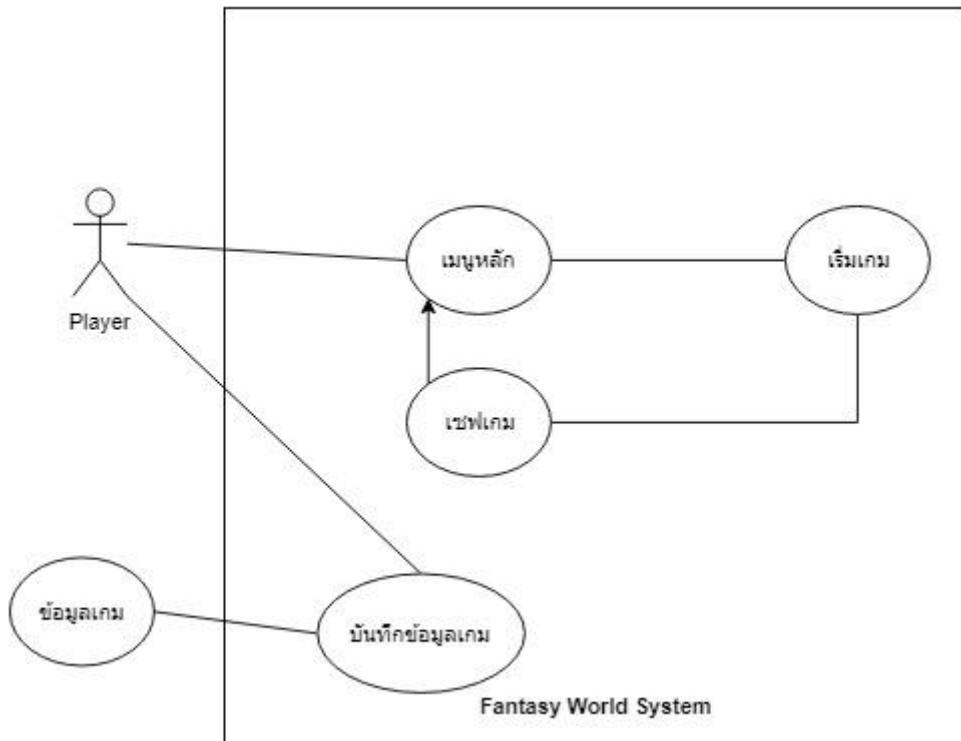
		<ul style="list-style-type: none"> - กดปุ่มตกลงผู้เล่นจะต้องจ่ายเงินเพื่อเข้าพัก
--	--	-------------------------------------------------------------------------------------------------

ตารางที่ 3.2 ตารางเนื้อหา กลวิธี และวิธีปฏิสัมพันธ์กับผู้ใช้ (ต่อ)

ที่เก็บของ	แสดงในรูปกล่องสมบัติเพื่อเก็บของในแต่ละเมือง	<ul style="list-style-type: none"> - กดปุ่ม C เพื่อเปิดช่องเก็บของ - แสดงสินค้าและอุปกรณ์ต่างๆที่มีอยู่ - สามารถนำเข้ามาออกได้ - กดปุ่ม C อีกครั้งเพื่อปิด
โจรตี	แสดงในรูปแบบการทำค่าความเสียหาย	<ul style="list-style-type: none"> - เข้าสู่สถานะในการต่อสู้ - เลือกฟังก์ชัน โจรตี - เลือกคู่ต่อสู้ที่ต้องการโจมตี - ผู้เล่นสามารถทำการตีหนึ่งครั้งต่อรอบ
หักษะพิเศษ	แสดงในรูปแบบเอฟเฟค ค่าความเสียหายมากขึ้น	<ul style="list-style-type: none"> - เข้าสู่สถานะในการต่อสู้ - เลือกฟังก์ชัน หักษะพิเศษ (มีค่าทำความเสียหายมากกว่าโจรตีปกติ แต่เสียค่าMP) - เลือกคู่ต่อสู้ที่ต้องการโจมตี - ผู้เล่นสามารถทำการตีหนึ่งครั้งต่อรอบ
ป้องกันการโจมตี	แสดงในรูปแบบ การตั้งท่าป้องกันเพื่อลดthonค่าความเสียหายที่เกิดขึ้น	<ul style="list-style-type: none"> - เข้าสู่สถานะในการต่อสู้ - เลือกฟังก์ชัน ป้องกัน - จะสามารถลดthonค่าความเสียหายที่เกิดจากคู่ต่อสู้ - ผู้เล่นสามารถป้องกันได้หนึ่งครั้งต่อรอบ
ใช้สิ่งของ	แสดงในรูปแบบ เพิ่มค่าสถานะต่าง ๆ	<ul style="list-style-type: none"> - เข้าสู่สถานะในการต่อสู้ - เลือกฟังก์ชัน ใช้สิ่งของ - เพื่อให้เกิดค่าสถานะต่างๆ เช่น เพิ่ม HP MP ยาพิษ ยาแก้พิษ เป็นต้น - ผู้เล่นสามารถใช้ได้หนึ่งครั้งต่อรอบ

3.1.3.1 แผนภาพยูสเคส (Use Case Diagram)

แผนภาพยูสเคส เป็นแบบจำลองความต้องการของเกมที่นำเสนอ Functional requirement ของเกมโดยรวม จากมุมมองบุคคลภายนอกของเกม Fantasy World ดังภาพ



ภาพที่ 3.1 แผนภาพยูสเคสเกม Fantasy World

3.1.6 โครงสร้างของเนื้อหาและเส้นทางการควบคุม

จากการออกแบบเนื้อหา กลวิธีการนำเสนอ และการปฏิสัมพันธ์กับผู้ใช้ของระบบเกม Fantasy World ในหัวข้อข้างต้น สามารถนำมาออกแบบโครงสร้างเนื้อหาและเส้นทางการควบคุม โดยระบบที่ออกแบบประกอบด้วย

เนื้อหาในหน้าแรก ซึ่งเป็นส่วนที่แสดงชื่อเกม ภาพประกอบ และจะไปสู่หน้าถัดไปแบบ อัตโนมัติ

เนื้อหาน้ำ เมนู : เป็นส่วนที่แสดงตัวเลือกหน้าจอตัวเลือกการทำงานต่างๆ ของเกม ซึ่ง สามารถเลือกได้ 5 หน้าจอต่อไปนี้ เริ่มเกม โหลดเชฟเกม การตั้งค่า คำอธิบายเกม ออกจากเกม โดยสามารถเปิดได้ทีละหน้าจอ

เนื้อหาระบบ : เป็นเนื้อหาที่จะเข้าสู่เนื้อหาเกมหลักทั้งหมดในเกม FantasyWorld โดยจะ เรียกจากเนื้อเรื่องเกมไปตามระดับขั้นตอนตามเหตุการณ์ภายในเกม โดยถ้าผู้เล่นเริ่มเกมไปแล้วไม่

สามารถเล่นจบได้ ผู้เล่นจะสามารถทำการบันทึกเกมไว้ได้ และกลับมาเล่นต่อได้ในภายหลัง ในหน้าโหลดเซฟเกม

เนื้อหาโหลดเซฟเกม : เป็นเนื้อหาที่ผู้เล่นสามารถถกกลับมาเล่นต่อจากที่เล่นข้างไว้ได้ โดยที่ไม่ต้องเริ่มเกมใหม่ทั้งหมด โดยจะสามารถเซฟ(บันทึกเกม)

เนื้อหาเซฟ1 : เป็นการโหลดเนื้อหาเซฟเกมที่ 1 ที่บันทึกไว้ก่อนหน้ามาเล่นต่อโดยไม่ต้องเริ่มเกมใหม่

เนื้อหาเซฟ2 : เป็นการโหลดเนื้อหาเซฟเกมที่ 2 ที่บันทึกไว้ก่อนหน้ามาเล่นต่อโดยไม่ต้องเริ่มเกมใหม่

เนื้อหาเซฟ3 : เป็นการโหลดเนื้อหาเซฟเกมที่ 3 ที่บันทึกไว้ก่อนหน้ามาเล่นต่อโดยไม่ต้องเริ่มเกมใหม่

เนื้อหาตั้งค่า : เป็นเนื้อหาที่สามารถตั้งค่าเกมให้เหมาะสมกับสเปคคอมพิวเตอร์ของผู้เล่นได้ โดยที่ให้สามารถเล่นเกมได้อย่างลื่นไหล

เนื้อหาตั้งค่าหน้าจอ : เป็นเนื้อหาที่สามารถตั้งค่าหน้าจอต่างๆ เช่น รูปแบบหน้าจอ

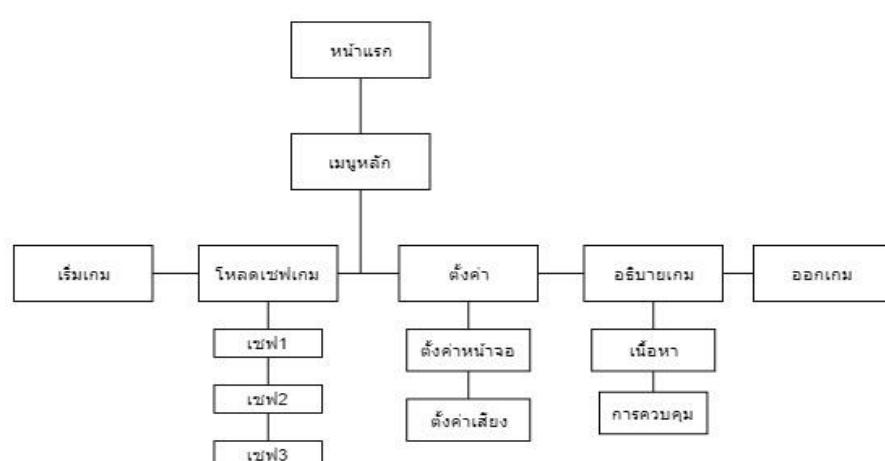
เนื้อหาตั้งค่าเสียง : เป็นเนื้อหาที่สามารถปรับระดับเสียงต่างๆ ภายในเกมได้ สามารถปิดเสียงเพลงประกอบเกมได้ ปิดเสียงเกมทั้งหมดได้

เนื้อหออธิบายเกม : เป็นเนื้อหาที่แสดงเนื้อเรื่องย่อภายในเกม ปูมหลังภายในเกม อธิบายการเล่นเกม การควบคุมต่างๆ

เนื้อหานื้อหาเกม : เป็นเนื้อหาที่แสดงเนื้อเรื่องปูมหลังความเป็นมาต่างๆ ภายในเกม เพื่อ อธิบายหลักการและเหตุต่างๆ ภายในเกมให้สมเหตุสมผล

เนื้อหาการควบคุม : เป็นเนื้อหาที่อธิบายการควบคุมปุ่มต่างๆ ภายในเกม เพื่อให้รู้การควบคุมเบื้องต้นต่างๆ ภายในเกม

เนื้อหាថก : เป็นการปิดตัวเกมออกไปจากระบบเกม



ภาพที่ 3.2 ภาพแผนผังโครงสร้างระบบเกม Fantasy World

1. การออกแบบรายละเอียดของงาน

การออกแบบส่วนรายละเอียดของงานของเกม Fantasy World เป็นการออกแบบรายละเอียดเพิ่มเติมจากการออกแบบโครงสร้างของเนื้อหาและเส้นทางการควบคุม โดยนำเสนอผลการออกแบบจากส่วนต่างๆ รวมถึงการออกแบบตามลำดับขั้นตอนกิจกรรม และรายละเอียดโครงร่างหน้าจอของแต่ละส่วนงานในแผนผังโครงสร้างระบบทั้งหมด

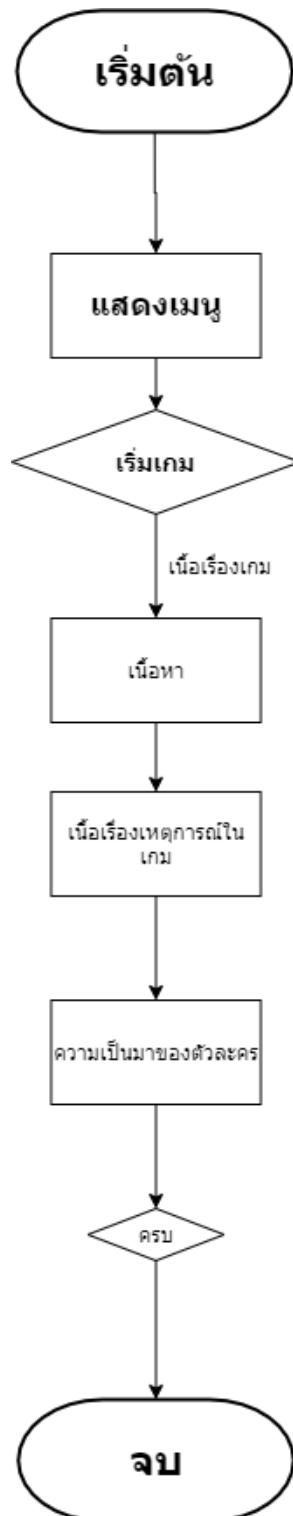
3.1.7 แผนภาพกิจกรรมของระบบ (Activity Diagram)

แผนภาพกิจกรรมของเกม Fantasy World เป็นแผนภาพที่แสดงลำดับขั้นตอนการทำงานของแต่ละการทำงานในแต่ละเนื้อหาทั้งหมดที่อยู่ในแผนผังโครงสร้าง ซึ่งสามารถแบบออกแบบได้เป็นแผนภาพกิจกรรมย่อยได้จำนวน 3 แผนภาพและคำอธิบายแผนภาพ ดังต่อไปนี้

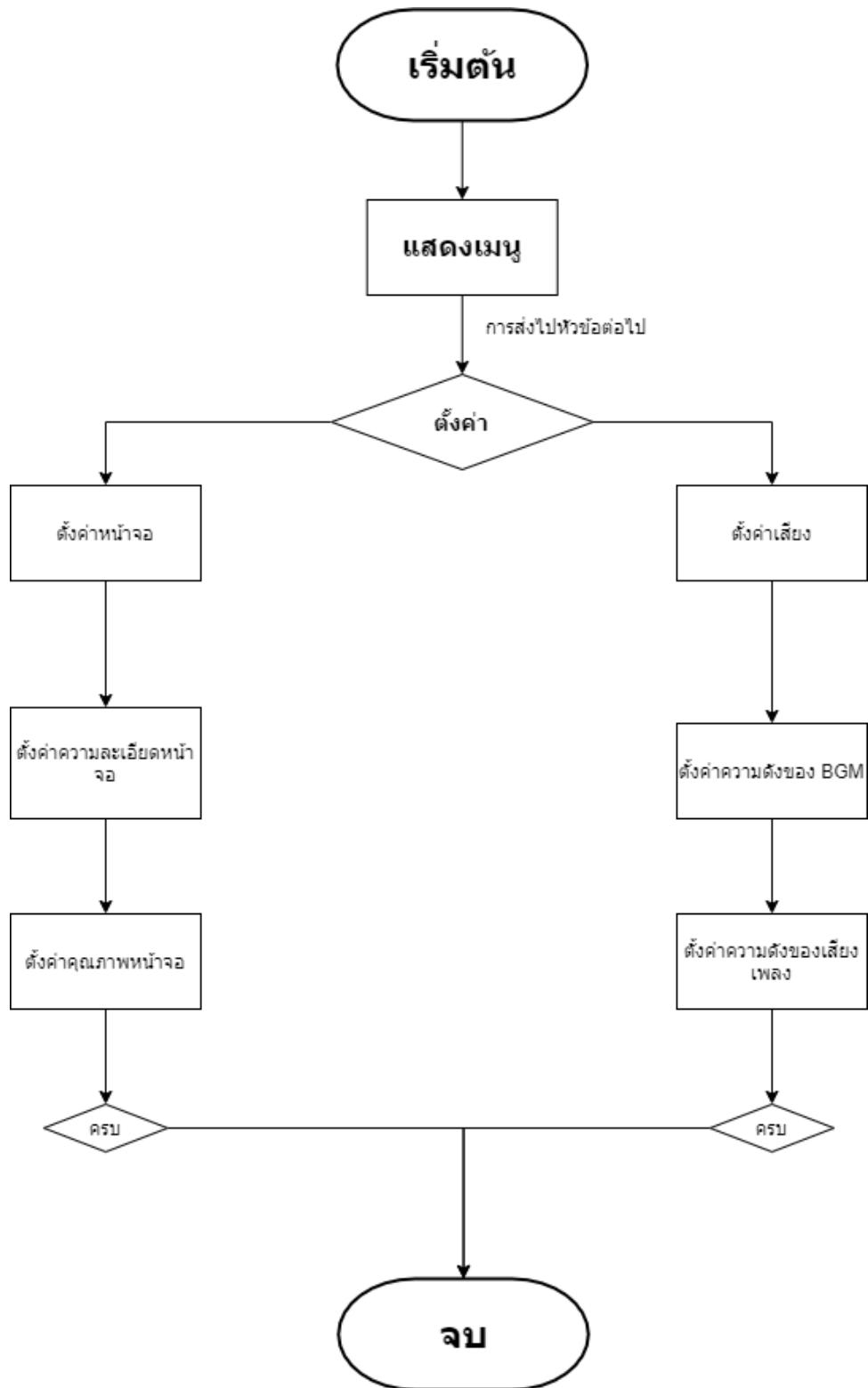
3.17.1 แผนภาพอธิบายเกมเป็นแผนภาพที่แสดงการควบคุมการบังคับ ข้อมูลเกม วิธีการเล่น ต่างๆ

3.17.2 แผนภาพตั้งค่าเกม เป็นแผนภาพที่จะสามารถตั้งค่าภายในเกมต่างๆ ได้ เช่น ตั้งค่าภาพ ตั้งค่าระดับเสียงเกม

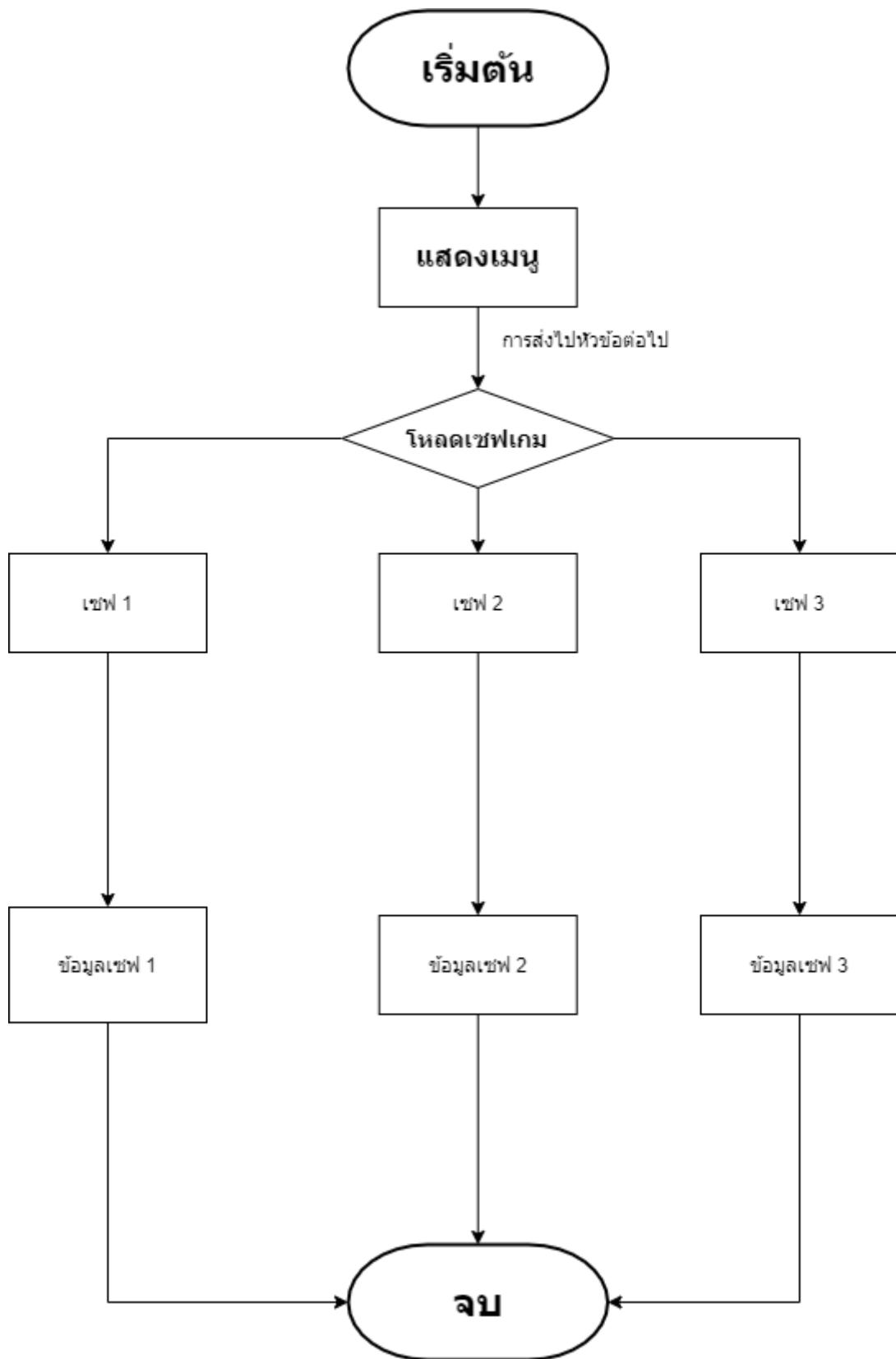
3.17.3 แผนภาพโหลดเซฟเกม เป็นแผนภาพที่แสดงการโหลดข้อมูลเกมที่มีทั้งหมด 3 ข้อมูลที่ทำการบันทึกไว้ก่อนหน้าที่ได้ทำการเล่นเกมไปแล้วแต่ยังไม่จบเกม มาเล่นต่อได้โดยไม่ต้องเริ่มเกมใหม่



ภาพที่ 3.3 แผนภาพกิจกรรม อธิบายเกม



ภาพที่ 3.4 แผนภาพกิจกรรม ตั้งค่า



ภาพที่ 3.5 แผนภาพกิจกรรม โหนดเชฟเกม

3.2 โครงร่างหน้าจอ (Interface Layout)

การออกแบบโครงร่างหน้าจอของระบบ Fantasy World เป็นการออกแบบส่วนประกอบของหน้าจอรวมถึงตำแหน่งการจัดวาง เพื่อใช้เป็นแนวทางในการจัดทำสถาีบอร์ด ซึ่งมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

- 1) หน้าจอเมนูหลักเกม เป็นหน้าจอที่เริ่มเกมแล้วสามารถเลือกได้ 3 เมนู หลัก ได้แก่ เริ่มเกมใหม่ คือเริ่มดำเนินเรื่องราวภายในเกม เล่นต่อ เป็นการเข้าไปเล่นเกมอย่างต่อเนื่องจากเซฟที่เคยบันทึกไว้ครั้งล่าสุด ตัวเลือก เป็นเมนูหน้าจอตั้งค่าเกมต่างๆ



ภาพที่ 3.6 หน้าจอเมนูหลักเกม

- 2) หน้าจอเมนู ตัวเลือก หรือ หน้าจอเมนูตั้งค่า เป็นหน้าจอที่สามารถตั้งค่าต่างๆภายในเกมอย่างเช่น การตั้งค่า ระดับเสียง Background music ความเร็วตัวอักษรที่วิ่ง กลับหน้าหลักโดยการกดปุ่ม Esc



ภาพที่ 3.7 ภาพหน้าจอเมนู ตั้งค่า

- 3) หน้าจอเมนู เล่นต่อ เป็นหน้าจอที่สามารถโหลดเซฟเกมมาเล่นต่อจากเดิมที่สามารถเซฟได้สูงสุดถึง 20 เซฟที่ผู้เล่นบันทึกไว้ก่อนหน้า



ภาพที่ 3.8 ภาพหน้าจอเมนู Continue

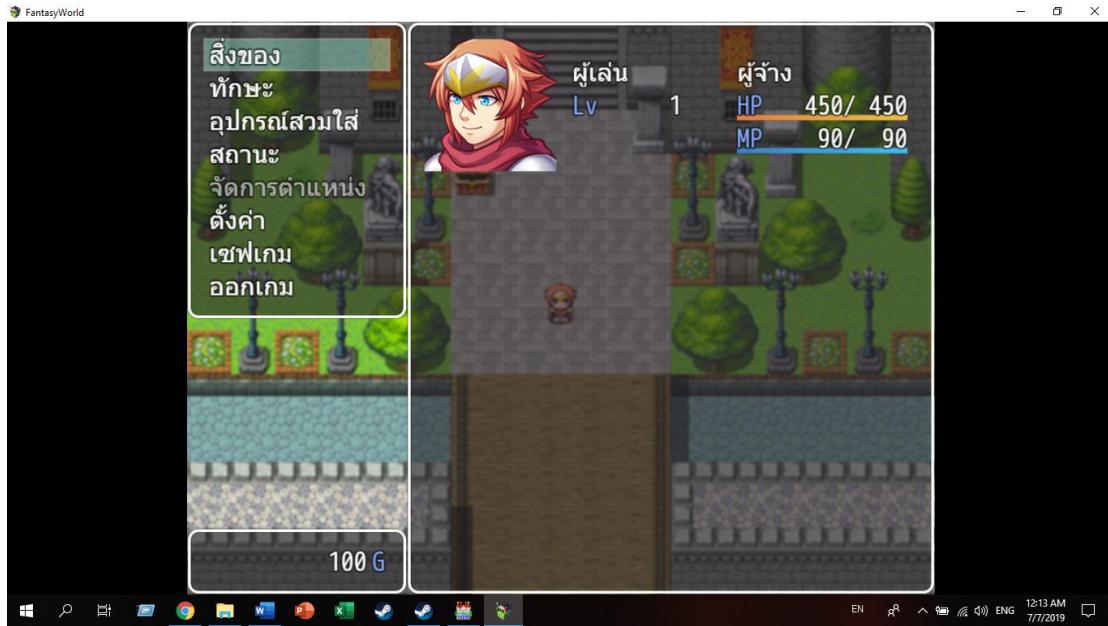
- 4) หน้าจอเล่นเกม เป็นหน้าจอเล่นเกมหลักที่จะเป็นแบบเรียบง่ายไม่ยุ่งยากและซับซ้อนที่เป็นมิตรกับผู้เล่นใหม่เน้นดูสะอาดตาไม่รกเพื่อที่จะเห็นรายละเอียดภายในฉาก



ภาพที่ 3.9 หน้าจอเล่นเกม

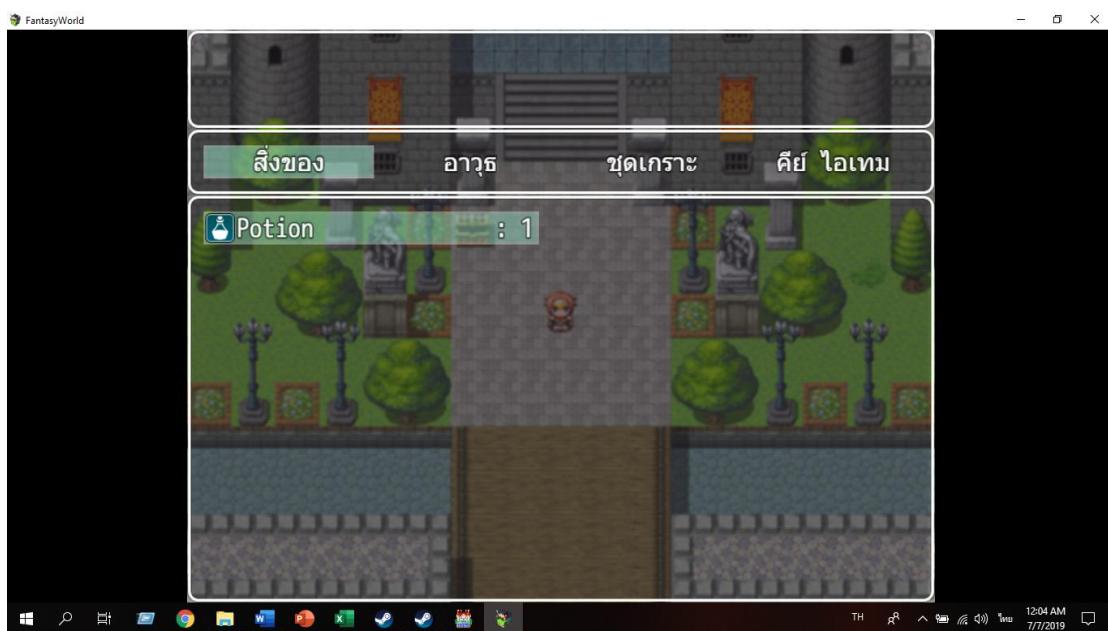
- 5) หน้าการแสดงสถานะรวม เป็นหน้าจอที่แสดงสถานะตัวละคร สถานที่เมืองที่อยู่จำนวนเงิน การบังคับเบื้องต้น แสดงสถานะผู้ร่วมเดินทาง ชื่อผู้ร่วมเดินทาง ชื่อตัวละคร และสถานะต่างๆ พoSังเขป โดยหน้าจอนี้จะมีคำสั่งดังนี้

1. สิ่งของเชื่อมไปยังหน้าที่บอกเกี่ยวกับ
2. ทักษะเชื่อมไปยังหน้าจอทักษะ
3. สถานะเชื่อมไปยังหน้าจosoร่วมใส่สิ่งของ
4. สถานะเชื่อมไปยังหน้าจosoสถานะ
5. ข้อมูลเชื่อมต่อไปยังข้อมูลหลักของตัวโปรแกรม ที่ไม่สามารถแก้ไขได้
6. จัดการตำแหน่งเป็นคำสั่งที่จะจัดการตำแหน่งของตัวละคร
7. เชฟเกมเป็นคำสั่งที่ทำให้เชฟเกมเพื่อสามารถกลับมาเล่นต่อได้ในภายหลัง
8. ออกเกมเป็นคำสั่งที่เชื่อมหน้าจอที่จะกลับไปยังเมนูหลักของเกม



ภาพที่ 3.10 ภาพหน้าจอแสดงสถานะต่างๆ

- 6) หน้าจอ สิ่งของ เป็นภาพหน้าจอที่จะแสดงสิ่งของที่ตัวละครมี และ บอกรายละเอียด สิ่งของนั้นๆ



ภาพที่ 3.11 ภาพหน้าจอ สิ่งของ

- 7) หน้าจอแสดงทักษะ เป็นหน้าจอที่จะบอกรายละเอียดของตัวละคร คุณสมบัติของทักษะ และชื่อทักษะ



ภาพที่ 3.12 ภาพหน้าจอ ทักษะ

- 8) หน้าจอ รวมใส่สิ่งของ เป็นหน้าจอที่แสดงสิ่งของที่รวมใส่ของตัวละคร และบอกรายละเอียดของสิ่งของนั้นว่า ของสิ่งนั้นช่วยอะไร เพิ่มสถานะได้บ้าง พร้อมทั้งแสดง ความต่างระหว่างอุปกรณ์เดิม



ภาพที่ 3.13 ภาพหน้าจอ แสดงสิ่งของที่รวมใส่

9) หน้าจอ สถานะ เป็นหน้าจอที่แสดงสถานะต่างๆของตัวละคร



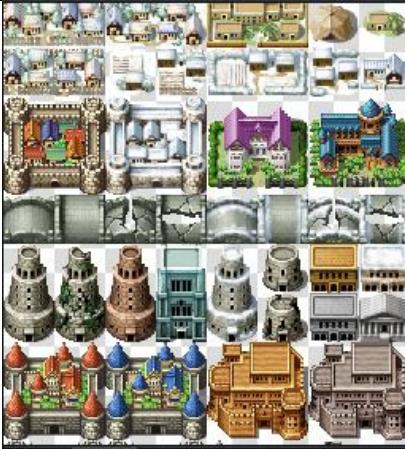
ภาพที่ 3.14 ภาพหน้าจอสถานะต่างๆ

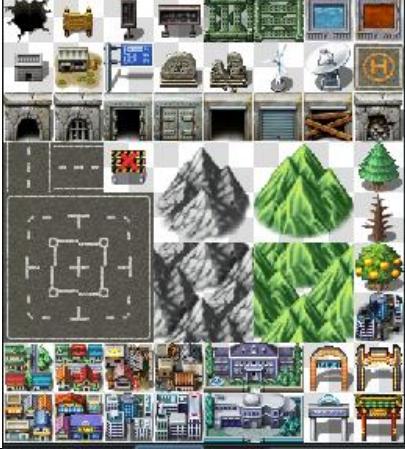
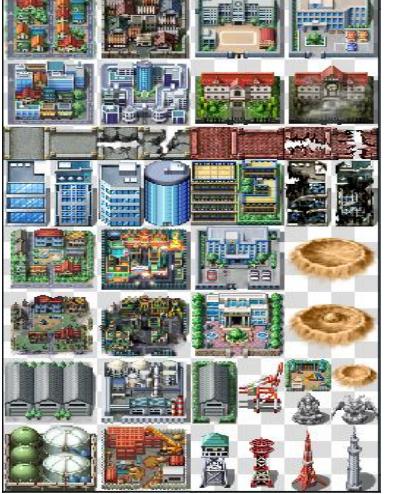
3.3 สตอรี่บอร์ด (Storyboard)

จากการออกแบบโครงสร้างเนื้อหาและโครงร่างหน้าจอของเกม The Fantasy World สามารถนำมาแสดงรายละเอียดแต่ละเฟรมตั้งแต่เฟรมแรกถึงเฟรมสุดท้าย เพื่อแสดงวิธีการนำเสนอข้อมูลโดยแสดงภาพหน้าจอพร้อมทั้งรายละเอียดของข้อความและลักษณะของภาพ และเงื่อนไขต่างๆ โดยมีรายละเอียดอีกเจ็ดต่างๆ ที่ใช้ดังต่อไปนี้

ตารางที่ 3.3 ตารางแสดงอีกเจ็ดในเกม

อีกเจ็ด	คำอธิบาย	ชนิดของอีกเจ็ด
เมนู : Overworld (สร้างแผนที่)	ใช้สำหรับสร้างลักษณะพื้นผิวในรูปแบบต่างๆ	พังค์ชัน : A (จากขนาดใหญ่) หมวดหมู่ : รูปภาพ

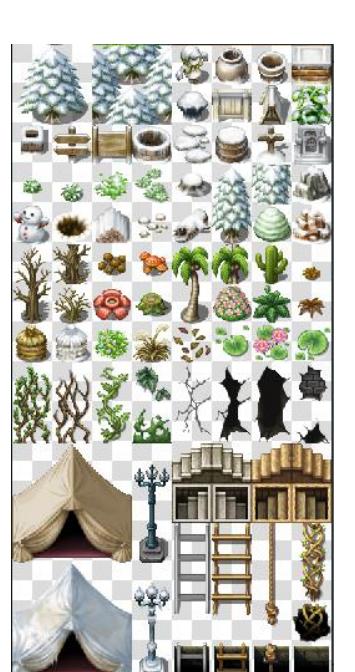
	ใช้สำหรับสร้างองค์ประกอบและสถานที่	พังค์ชัน : B (จากขนาดใหญ่) หมวดหมู่ : รูปภาพ
	ใช้สำหรับสร้างองค์ประกอบและสถานที่ต่างๆ	พังค์ชัน : B (จากขนาดใหญ่) หมวดหมู่ : รูปภาพ
	ใช้สำหรับสร้างองค์ประกอบและสถานที่ต่างๆ	พังค์ชัน : B (จากขนาดใหญ่) หมวดหมู่ : รูปภาพ
	ใช้สำหรับสร้างองค์ประกอบและสถานที่ต่างๆ	พังค์ชัน : B (จากขนาดใหญ่) หมวดหมู่ : รูปภาพ

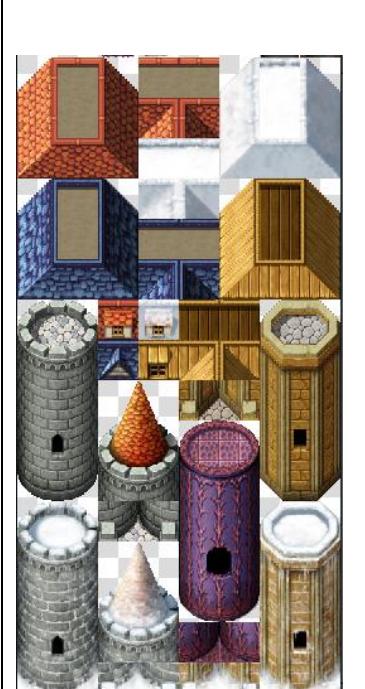
	ใช้สำหรับสร้างองค์ประกอบและสถานที่ต่างๆ ที่อยู่ในยุคปัจจุบัน หรืออนาคต	ฟังก์ชัน : C (จากขนาดใหญ่) หมวดหมู่ : รูปภาพ
	ใช้สำหรับสร้างองค์ประกอบและสถานที่ต่างๆ ที่อยู่ในยุคปัจจุบัน หรืออนาคต	ฟังก์ชัน : C (จากขนาดใหญ่) หมวดหมู่ : รูปภาพ
	ใช้สำหรับสร้างองค์ประกอบและสถานที่ต่างๆ ที่อยู่ในยุคปัจจุบัน หรืออนาคต	ฟังก์ชัน : C (จากขนาดใหญ่) หมวดหมู่ : รูปภาพ

ตารางที่ 3.3 ตารางแสดงอ็อบเจกต์ในเกม(ต่อ)

อ็อบเจกต์	คำอธิบาย	ชนิดของอ็อบเจกต์
เมนู : Outside (ภายนอก)		

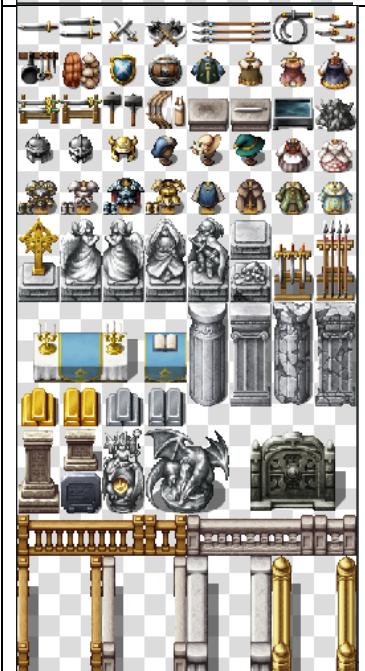
	<p>ใช้สำหรับสร้างพื้นที่ และรูปแบบอาคาร</p>	<p>ฟังก์ชัน : A (จากแผนที่ขนาดกลาง) หมวดหมู่ : รูปภาพ</p>
	<p>ใช้สำหรับสร้างพื้นที่ และรูปแบบอาคาร พื้นที่ต่างระดับ</p>	<p>ฟังก์ชัน : A หมวดหมู่ : รูปภาพ</p>

	<p>ใช้สำหรับสร้างรูปแบบอาคาร และของตกแต่งภายนอกอาคารต่าง</p>	<p>พังก์ชัน : B หมวดหมู่ : รูปภาพ</p>
	<p>ใช้สำหรับสร้างรูปแบบอาคาร และของตกแต่งภายนอกอาคารต่าง</p>	<p>พังก์ชัน : B หมวดหมู่ : รูปภาพ</p>

	<p>ใช้สำหรับสร้างรูปแบบอาคาร และของตกแต่งภายนอกอาคารต่างๆ</p>	<p>พังก์ชัน : C หมวดหมู่ : รูปภาพ</p>
	<p>ใช้สำหรับสร้างรูปแบบหลังคากาраж ในรูปแบบต่างๆ</p>	<p>พังก์ชัน : C หมวดหมู่ : รูปภาพ</p>
<p>เมนู : inside (ภายในอาคาร)</p>		

	ใช้สำหรับตกแต่งและสร้างรูปแบบอาคารภายใน	พังก์ชัน : A หมวดหมู่ : รูปภาพ
	ใช้สำหรับตกแต่งและสร้างรูปแบบอาคารภายใน	พังก์ชัน : A หมวดหมู่ : รูปภาพ

	<p>ใช้สำหรับตกแต่งและสร้าง รูปแบบอาคารภายใน</p>	<p>พังก์ชัน : B หมวดหมู่ : รูปภาพ</p>
	<p>ใช้สำหรับตกแต่งและสร้าง รูปแบบอาคารภายใน</p>	<p>พังก์ชัน : B หมวดหมู่ : รูปภาพ</p>

	<p>ใช้สำหรับตกแต่งภายใน อาคาร</p>	<p>พังค์ชั้น : C หมวดหมู่ : รูปภาพ</p>
	<p>ใช้สำหรับตกแต่งภายใน อาคาร</p>	<p>พังค์ชั้น : C หมวดหมู่ : รูปภาพ</p>

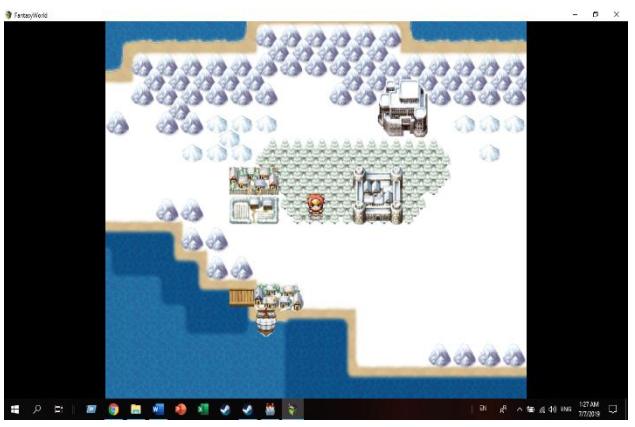
ตารางที่ 3.4 ตารางแสดงสตอรีบอร์ดแต่ละเฟรม

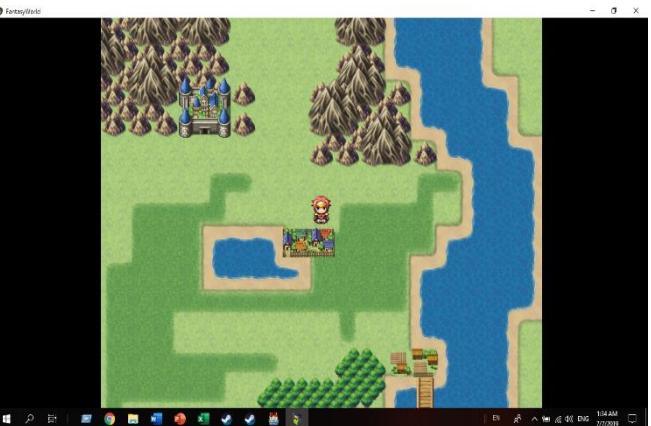
เนื้อหา หน้าเริ่มต้น โครงร่างหน้าจอ	เฟรมที่ 1
	<p><u>สื่อและปฏิสัมพันธ์</u></p> <p>พื้นหลัง: Title Maps</p> <p>ข้อความ: เริ่มเกม , เล่นต่อ , ตั้งค่า</p> <p>รูปภาพ: ไม่มี</p> <p>ภาพเคลื่อนไหว: Scroll Window</p> <p>วิดีโอ:</p> <p>เสียง: BGM Team E2</p>

ตารางที่ 3.4 ตารางแสดงสตอรีบอร์ดแต่ละเฟรม (ต่อ)

ปฏิสัมพันธ์/การโต้ตอบ	การเชื่อมโยง
<ul style="list-style-type: none"> - หากกด Enter ที่ปุ่มข้อความที่เขียนว่าเริ่มเกม จะเป็นการเข้าสู่หน้าเริ่มเกมใหม่ - หากกด Enter ที่ปุ่มข้อความที่เขียนว่า เล่นต่อ จะเป็นการกลับไปเล่นในจุดที่ผู้เล่นได้เซฟเกมไว้ - หากกด Enter ที่ปุ่มข้อความที่เขียนว่า ตั้งค่า จะเป็นการเข้าไปสู่หน้าการตั้งค่าภายในเกม 	<ul style="list-style-type: none"> - กด เริ่มเกม เพื่อไปยังเฟรมที่ 2 - กด เล่นต่อ เพื่อไปยังเฟรมที่ได้ทำการเซฟเกมไว้

ตารางที่ 3.4 ตารางแสดงสตอรีบอร์ดแต่ละเฟรม (ต่อ)

เนื้อหา แผนที่โซนทิมะ	เฟรมที่ 2
<p><u>โครงร่างหน้าจอ</u></p> 	<p><u>สีอ่อนและปั๊วสัมพันธ์</u></p> <p>พื้นหลัง: ทิมะและบ้านเมือง, น้ำ</p> <p>ข้อความ: ไม่มี</p> <p>รูปภาพ: พื้นที่ทิมะ, ต้นไม้ทิมะ, หมู่บ้านที่มีทิมะ</p> <p>ปกคลุม, ปราสาทที่มีทิมะปกคลุม, ท่าเรือ</p> <p>วิดิโอ: ไม่มี</p> <p>เสียง: BGM Team E2 (ไส่เอฟเฟคทิมะ)</p>
<p><u>ปั๊วสัมพันธ์/การโต้ตอบ</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - หากเดินไปชนตัวหมู่บ้านหรือปราสาทจะเป็นการวางไฟร์มข้างในของพื้นที่นั้นๆ - หากเดินไปคุยกับตัวละครอื่นจะมีการพูดคุยและทำการกิจ - หากเข้าประตูรั่วจะสามารถเดลีอนย้ายไปยังเฟรมต่อไปได้ 	<p><u>การเชื่อมโยง</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - กดเดินเข้าไปที่ประตูรั่ว เพื่อไปยังแผนที่ต่างๆหรือเฟรมอื่นๆ

เนื้อหา แผนที่พื้นที่เขียวอุดมสมบูรณ์	เฟรมที่ 4
<p><u>โครงร่างหน้าจอ</u></p> 	<p><u>สีอ่อนและปั๊วสัมพันธ์</u></p> <p>พื้นหลัง: หญ้าสีเขียว, ภูเขา, แม่น้ำ, บ้านเมือง</p> <p>ข้อความ: ไม่มี</p> <p>รูปภาพ: พื้นที่สีเขียว, หมู่บ้าน, ปราสาท, ท่าเรือ</p> <p>วิดิโอ: ไม่มี</p> <p>เสียง: BMG Team E2</p>

<u>ปฏิสัมพันธ์/การโต้ตอบ</u>	<u>การเชื่อมโยง</u>
<ul style="list-style-type: none"> - หากเดินไปชนตัวหมู่บ้านหรือปราสาทจะเป็นการวางไฟปะยังเพรเมข้างในของพื้นที่นั้นๆ - หากเดินไปคุยกับตัวละครอื่นจะมีการพูดคุยและทำการกิจ - หากเข้าประตูวาร์ปจะสามารถเคลื่อนย้ายไปยังเพรเมต่อไปได้ 	<ul style="list-style-type: none"> - กดเดินเข้าไปที่ประตูวาร์ปเพื่อไปยังแผนที่ต่างๆหรือเพรเมอื่นๆ
<u>เนื้อหา แผนที่โซนทะเลราย</u>	เพรเมที่ 5
<u>โครงสร้างหน้าจอ</u>	<p><u>สีอ่อนและปฏิสัมพันธ์</u></p> <p>พื้นหลัง: ทะเลราย, น้ำ, ภูเขา ข้อความ: ไม่มี รูปภาพ: พื้นที่ทะเลราย, หมู่บ้าน, ภูเขา, ภาพเคลื่อนไหว: วิดีโอ: ไม่มี เสียง: BMG Team E2</p> 
<u>ปฏิสัมพันธ์/การโต้ตอบ</u>	<u>การเชื่อมโยง</u>
<ul style="list-style-type: none"> - หากเดินไปชนตัวหมู่บ้านหรือปราสาทจะเป็นการวางไฟปะยังเพรเมข้างในของพื้นที่นั้นๆ - หากเดินไปคุยกับตัวละครอื่นจะมีการพูดคุยและทำการกิจ - หากเข้าประตูวาร์ปจะสามารถเคลื่อนย้ายไปยังเพรเมต่อไปได้ 	<ul style="list-style-type: none"> - กดเดินเข้าไปที่ประตูวาร์ปเพื่อไปยังแผนที่ต่างๆหรือเพรเมอื่นๆ

บทที่ 4

ผลการพัฒนาระบบ

จากการวิเคราะห์และออกแบบระบบเกม FantasyWorld โดยที่นำมาพัฒนาเป็นระบบเกมที่สมบูรณ์ โดยมีองค์ประกอบของระบบ ดังต่อไปนี้

- 4.1 การหาทรัพยากรเหมืองแร่
- 4.2 การทำธุรกิจเกี่ยวกับการล่าสัตว์ หรือ สัตว์ประหลาด เป็นระบบที่จะทำให้ผู้เล่นได้ต่อสู้ ศัตรู เพื่อหาวัตถุดิบหรือสินค้า นำมาค้าขายเพื่อหากำไรนำมายังผู้เล่นและธุรกิจเพื่อให้เกรงยิ่งขึ้น
- 4.3 การค้าขายในโลกแฟนตาซี เช่น การขายของที่นำมาได้หรือซื้อมาจากที่อื่นให้กับ NPC ภายในเกม เป็นระบบที่จะทำให้ผู้เล่นได้ทำการค้าขาย กับตัวละครหรือ NPC ภายในเกม เพื่อนำสินค้ามาแลกเปลี่ยนเป็นเงิน นำมาใช้จ่ายภายในเกม
- 4.4 การเดินทางในโลกแฟนตาซี เช่น การเดินทางโดยรถม้าที่อาจถูกโจรตีขึ้นได้ การแก้ปัญหา เจอกับอุปสรรคต่างๆ ในโลกแฟนตาซี
- 4.5 ความแตกต่างของแต่ละผู้คน
 - 4.5.1 ผู้คนรุ่มนุษย์ : เมืองชื่อ Saharian หน้าที่หลัก เป็นเมืองการค้าการเกษตรที่ทุกผู้คนสามารถอยู่ได้ชั่วคราว
 - 4.5.2 ผู้คนรุ่นอิลฟ์ เมืองชื่อ Forestian หน้าที่หลัก เป็นเมืองที่อุดมสมบูรณ์เด่นทางด้านการรักษาและเวทมนตร์
 - 4.5.3 ผู้คนรุ่นคนแคระ เมืองชื่อ Mountian หน้าที่หลัก เป็นเมืองที่ร่วมรายมีจุดเด่นทางเทคโนโลยีเหมือนแร่
 - 4.5.4 ผู้คนรุ่นออร์ค Chaostian หน้าที่หลัก เป็นเมืองทางการทหารการต่อสู้ที่ล้าหลังและอยู่แบบแยกเป็นฝ่ายๆ
- 4.6 ระบบlevelแสดงค่าสถานะเป็นระดับชั้น
levelจะเพิ่มขึ้นจากการทำงานและการหาของหรือทรัพยากร
- 4.7 ระบบการขันส่งจะมีทั้ง 3 อย่างดังต่อไปนี้
 - 4.7.1 เรือ ใช้ในการขนส่งทางน้ำ = ใช้ต้นทุนต่ำเคลื่อนที่ทางน้ำกำจัดเส้นทางที่ไปเฉพาะเขตน้ำฟ้าใส
 - 4.7.2 เรือใบใหญ่ ใช้ในการขนส่งทางน้ำ = ใช้ต้นทุนปานกลางเคลื่อนที่ทางน้ำแล่นเรือใบได้ทุกหนแห่งของมหาสมุทร

4.7.3 เรือเหาะ จะใช้ในการขนส่งทางอากาศ = ใช้ต้นทุนสูงเดินทางไปได้ทุกหนแห่ง

4.8 หาข้อมูลเบื้องหลังของแต่ละผู้พันธุ์ = คุยกับคนที่เกิดในช่วงสมัย เพื่อสืบทราบเรื่องราวเบื้องหลังโลกของเกมเพื่อทำความเป็นมากของเรื่องราวในสมัยและความเป็นไปของโลกในเกม FantasyWorld

4.9 รวบรวมข้อมูลเพื่อหาจุดได้เปรียบในการค้าและพัฒนาตัวละคร = รวบรวมจากชาวบ้านในแต่ละเมืองเพื่อสืบทราบความต้องการของคนในเมือง ในเครือข่ายแวดวงทางธุรกิจเพื่อติดต่อการค้าขายเป็นกรณีพิเศษ หรือ ความต้องการของคนบางคนเพื่อหาของมาขายเพื่อให้ได้ราคาที่สูงมากขึ้น

4.10 ระบบจัดการกลุ่มผู้ร่วมเดินทาง = แต่ละคนจะมีความสามารถที่แตกต่างกัน เพราะโลกของเกมศัตรูจะเข้าโจมตีผู้เล่นได้ทุกเมื่อในการเดินทางไปแต่ละพื้นที่ หากมีผู้ร่วมเดินทางก็จะทำให้ผู้เล่นสามารถต่อสู้กับศัตรูได้ดีกว่าการต่อสู้โดยลำพังที่ไม่มีเพื่อนร่วมทาง

4.11 ระบบการกิจ ช่วยเหลือผู้คน = เป็นการทำภารกิจหากมีคนขอความช่วยเหลือแต่ผู้เล่นสามารถเลือกได้ตามความต้องการว่าจะช่วยหรือไม่ แต่หากผู้เล่นเลือกที่จะช่วย ผู้เล่นจะได้ผลตอบแทนมากน้อยแตกต่างกันตามภารกิจ

4.12 ระบบแผนที่ = เพื่อการเดินทาง เป็นระบบที่จะทำให้ผู้เล่นเดินทางไปยังสถานที่ต่างๆ ภายในโลกของเกมได้ตามต้องการ เพื่อหาข้อมูล สินค้า นำไปขายเพื่อหากำไรในต่างเมือง

4.13 ระบบที่เก็บของของผู้เล่น เป็นระบบที่ผู้เล่นได้รับวัตถุดิบ สินค้า อุปกรณ์ต่างๆ แล้ว สิ่งของพวกนั้นก็จะอยู่ในช่องเก็บของ ของผู้เล่นเพื่อตรวจสอบสินค้า อุปกรณ์ต่างๆ หรือนำมาใช้ในระหว่างเดินทางได้เมื่อเกิดความจำเป็นหรือความต้องการของผู้เล่น

4.1 การหาทรัพยากรเหมืองแร่

แสดงถึงระบบที่ทำให้ผู้เล่นได้ทำการหาข้อมูลและแร่ อัญมณี เพชร พลอย มาทำการค้าขาย เพื่อหากำไรนำมาพัฒนาตัวผู้เล่นและธุรกิจเพื่อให้แกร่งยิ่งขึ้น



ภาพที่ 4.1.1 การหาทรัพยากรเหมืองแร่

ส่วนที่ 1. ในแมปต่างๆ ตัวละครของผู้เล่นจะสามารถพบกับทรัพยากรต่างๆ ได้อย่างเช่น ตัวอย่างในภาพคือ ก้อนผนังสีฟ้า ที่เป็นของที่สามารถเก็บได้



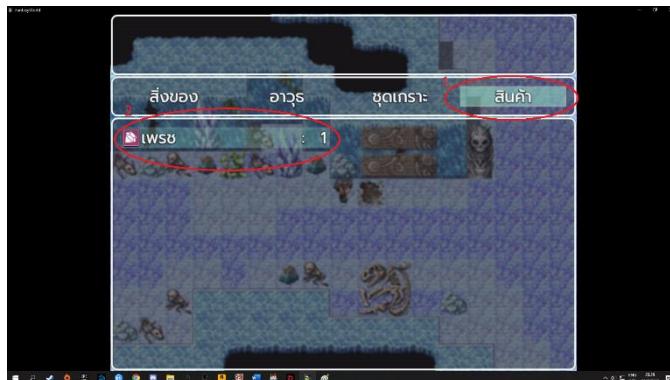
ภาพที่ 4.1.2 ทำการเก็บแร่

ส่วนที่ 1. เมื่อผู้เล่นเดินเข้าไปใกล้ๆ แล้วดูปุ่มเก็บ ก้อนผนังสีฟ้า จะหายไปแล้วผู้เล่นจะได้รับไอเทมเข้ามาอยู่ในช่องเก็บของผู้เล่นดังในภาพ



ภาพที่ 4.1.3 แสดงช่องเมนูต่างๆของตัวละคร

ส่วนที่ 1. เมื่อผู้เล่นจะดูไอเทมที่ผู้เล่นได้รับมาจากการเก็บไอเทมจากภาพที่ 4.1.2 ให้เข้าไปในเมนู สิ่งของ



ภาพที่ 4.1.4 แสดงไอเทมที่ผู้เล่นเก็บได้

ส่วนที่ 1. ให้ผู้เล่นเลื่อนคำสั่งมาที่ หัวข้อ สินค้า เมื่อทำการกดปุ่ม คำสั่งจะ โชว์รายการของที่ผู้เล่นเก็บได้ขึ้นมา

ส่วนที่ 2. คือรายการ ของ สินค้า ที่ผู้เล่นเก็บได้

4.2 การทำธุรกิจเกี่ยวกับการล่าสัตว์ หรือ สัตว์ประหลาด

แสดงถึงระบบที่จะทำให้ผู้เล่นได้ต่อสู้ ศัตรู เพื่อหาวัตถุดิบหรือสินค้า นำมาค้าขายเพื่อหากำไรนำมาพัฒนาตัวผู้เล่นและธุรกิจเพื่อให้แกร่งยิ่งขึ้น



ภาพที่ 4.2.1 การล่าสัตว์

ส่วนที่1. เมื่อผู้เล่นเดินไปยังสถานที่ต่างๆ ผู้เล่นจะสามารถพบเจอกับคู่ต่อสู้ได้หรือก็คือ การล่าสัตว์เพื่อให้ได้มาซึ่งเงินและสินค้าต่างๆ



ภาพที่ 4.2.2 วิธีการต่อสู้

ส่วนที่1. ในการจัดการกับคู่ต่อสู้จะมีหน้าต่างเมนูหลักอยู่ 4 อย่างด้วยกัน

1. โจมตี : จะเป็นการสั่งโจมตีคู่ต่อสู้ด้วยการตีธรรมชาติ (ซึ่งค่าโจมตีจะค่อนข้างเบา)
2. พลังเวทย์ : เป็นการสั่งใช้งานท่าพิเศษ (ซึ่งค่าโจมตีจะมากกว่าปกติ แต่จะเสียค่า MP หรือ พลังเวทย์ ในการใช้ไป)
3. ป้องกัน : เป็นการสั่งป้องกันการโจมตีของคู่ต่อสู้แต่จะทำให้ผู้เล่นไม่สามารถใช้การโจมตีในรอบที่ใช้คำสั่งป้องกันได้ (การป้องกันทำให้ผู้เล่นได้รับความเสียหายจากการต่อสู้ลดลง)
4. สิง Wong : เป็นการใช้ของที่อยู่ในตัว เช่น เพิ่มเลือด เพิ่มค่าพลังเวทย์ หรือ พวงยาพิษ และ อื่นๆ



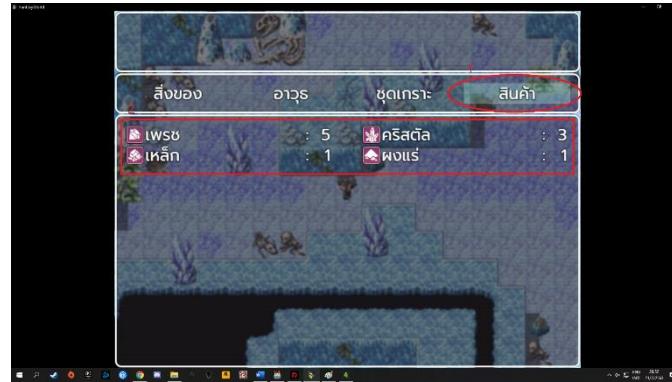
ภาพที่ 4.2.3 หลังจากกำจัดคู่ต่อสู้ได้

ส่วนที่ 1. หลังจากผู้เล่นทำการกำจัดคู่ต่อสู้ได้แล้วจะมีข้อความแสดงขึ้นชี้ว่า ผู้เล่นได้รับอะไรบางอย่างเช่น ได้รับค่าประสบการณ์ ได้รับ เหรียญ 300G



ภาพที่ 4.2.4 โอกาสได้รับพิเศษ

ส่วนที่ 1. หลังจากได้รับของรางวัลหลักในการกำจัดคู่ต่อสู้แล้วผู้เล่นยังมีโอกาสได้รับรางวัลพิเศษอีกด้วย ตามในภาพ จะเห็นได้ว่าผู้เล่นได้รับ เพรสช ผงแร่ เหล็ก ซึ่งสามารถนำไปใช้ทำต่างๆ ได้มากมาย



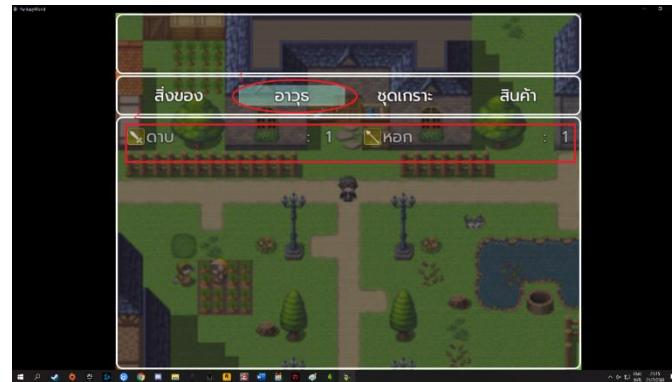
ກາພທີ 4.2.5 ຕຽບສອບສືບຄ້າ

ສ່ວນທີ 1. ລັບຈາກຜູ້ເລີນກຳຈັດຄູ່ຕ່ອງສູ້ເສົ້າແລ້ວຜູ້ເລີນຈະຕຽບສອບສືບຄ້າໃຫ້ກົດແສດງໜ້າຕ່າງໆ
ຕ້ວລະຄຣແລ້ວເລືອກເມຸນຄຳສັ່ງ ສືບຄ້າ

ສ່ວນທີ 2. ເມື່ອເລືອກຄຳສັ່ງແລ້ວຈະມີມາຍາກສືບຄ້າທັງໝົດແສດງໜຶ່ນມາໃຫ້ຜູ້ເລີນດູ

4.3 ການຄ້າຂາຍໃນໂລກແພນຕາຊີ

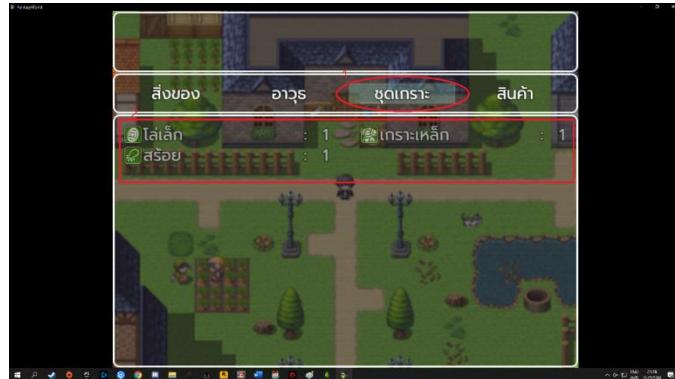
ແສດງເຖິງການຂາຍຂອງທີ່ທ່າມໄດ້ຫຼືວ້ອໜ້າມາຈາກທີ່ອື່ນໃຫ້ກັບ NPC ມາຍໃນເກມ ເປັນຮບທີ່ຈະທຳ
ໃຫ້ຜູ້ເລີນໄດ້ທໍາການຄ້າຂາຍ ກັບຕ້ວລະຄຣ ອີ່ວຍ ມີມາຍາກສືບຄ້າແລກປ່ລິ່ນເປັນເງິນ
ນຳມາໃຊ້ຈ່າຍມາຍໃນເກມ



ກາພທີ 4.3.1 ຕຽບສອບສິ່ງຂອງປະເກທາງວູດ

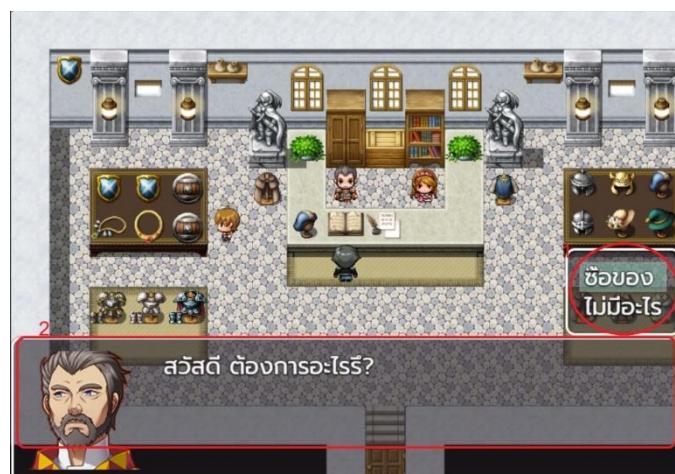
ສ່ວນທີ 1 ເປັນໝາວດໝູ່ສິ່ງຂອງປະເກທາງໆ ເຊັ່ນ ສິ່ງຂອງທົ່ວໄປ ອາວຸດ ຊຸດເກຣະ ສືບຄ້າ

ສ່ວນທີ 2 ເປັນສິ່ງຂອງທີ່ມີຢູ່ໃນຄລັງ ເປັນອະໄຮບ້າງ ມີຈຳນວນເທົ່າໄໝ



ภาพที่ 4.3.2 ตรวจสอบสิ่งของประเภทชุดเกราะ

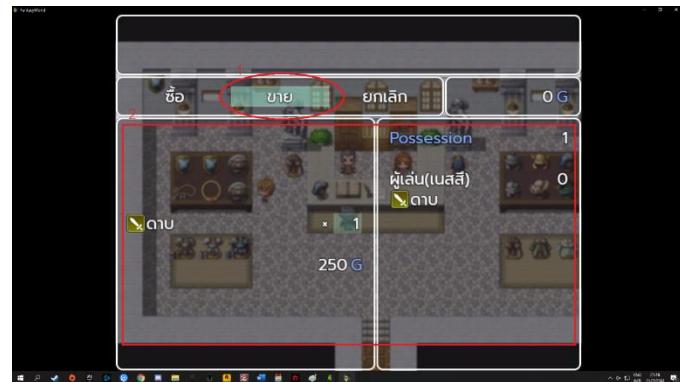
ส่วนที่ 1 เป็นหมวดหมู่สิ่งของประเภทต่างๆ เช่น สิ่งของทั่วไป อาวุธ ชุดเกราะ สินค้า
ส่วนที่ 2 เป็นสิ่งของที่มีอยู่ในคลัง เป็นอะไรบ้าง มีจำนวนเท่าไหร่



ภาพที่ 4.3.3 ขั้นตอนการพูดคุยเพื่อขายสินค้า

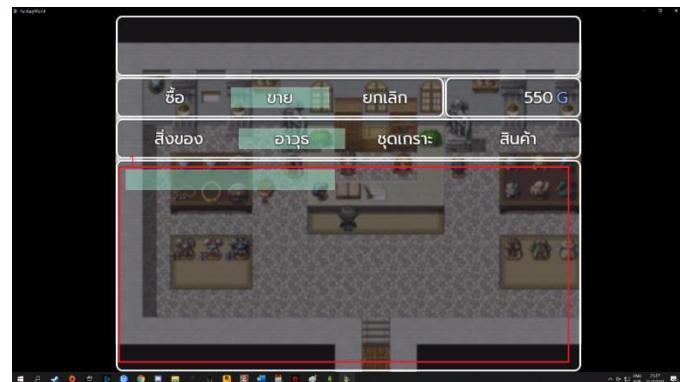
ส่วนที่ 1 เป็นตัวเลือกในการโต้ตอบการสนทนากับตัวละคร (เลือกซื้อขายหากต้องการขายของ หรือ ซื้อของ)

ส่วนที่ 2 เป็นข้อความจากตัวละครที่สนทนากับผู้เล่น



ภาพที่ 4.3.4 ภาพการขายสินค้าที่มีอยู่

ส่วนที่ 1 เป็นหัวข้อที่ผู้เล่นสามารถเลือกได้ ว่าจะซื้อหรือขายสินค้า และยกเลิก
ส่วนที่ 2 เป็นสิ่งของที่สามารถขายได้



ภาพที่ 4.3.5 ภาพหลังจากขายสินค้า

ส่วนที่ 1 เป็นส่วนที่จะแสดงสินค้าคงเหลืออยู่ในคลัง

4.4 การเดินทางในโลกแฟนตาซี

แสดงถึงการเดินทางโดยรถม้าที่อาจถูกโจรตีขึ้นได้ การแก้ปัญหา เจอกับอุปสรรคต่างๆ ในโลกแฟนตาซี



ภาพที่ 4.4.1 ภาพแผนที่ของโลกในเกม

ส่วนที่ 1 เป็นตัวละครของผู้เล่นที่จะมี sisratein เป้าหมายก่อนก็ได้

ส่วนที่ 2 เป็นเมืองใหญ่ที่ผู้เล่นสามารถเดินเข้าไปสำรวจภายในเมืองได้

ส่วนที่ 3 เป็นเมืองขนาดเล็กหรือหมู่บ้าน ที่ผู้เล่นสามารถเดินเข้าไปสำรวจได้



ภาพที่ 4.4.2 ภาพการเดินทาง

ส่วนที่ 1 เป็นตัวละครของผู้เล่นที่สามารถเดินไปไหนก็ได้

ส่วนที่ 2 เป็นสิ่งแวดล้อมรอบข้างของตัวละครในแผนที่ ที่เมื่อตัวละครเดินไปพิชทางใดมุมกล้องก็จะค่อยตามทำให้ผู้เล่นเห็นสิ่งรอบตัวเพิ่มขึ้น

4.5 ความแตกต่างของแต่ละผ่าพันธุ์

แสดงถึงความต่างกันของแต่ละผ่าพันธุ์ ทั้งด้านกายภาพ นิสัย และความเป็นอยู่ของแต่ละผ่าพันธุ์



ภาพที่ 4.5.1 ผ่าพันธุ์มนุษย์

ผ่าพันธุ์มนุษย์ มีลักษณะ ไม่มีเขา ไม่มีหาง ผิวสีขาวอมชมพู



ภาพที่ 4.5.2 ผ่าพันธุ์เอลฟ์

ผ่าพันธุ์เอลฟ์ มีลักษณะ ไม่มีเขา หุยawa ไม่มีหาง ผิวหลาຍສີ



ภาพที่ 4.5.3 แผ่นจัดคนเคระ

แผ่นจัดคนเคระ มีลักษณะ มีหูเหมือนหุสต์ มีทางเหมือนสัตว์ ไม่มีขา ผิวขาวอมชมพู

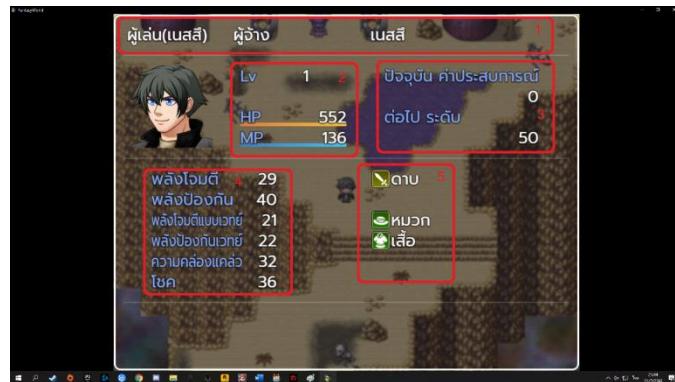


ภาพที่ 4.5.4 แผ่นจัดอรค

แผ่นจัดอรค มีลักษณะ หุยาว มีขา ไม่มีหาง ผิวสีเขียว

4.6 ระบบเลเวลแสดงค่าสถานะเป็นระดับชั้น

แสดงถึงระบบเลเวล ความสามารถที่เพิ่มขึ้น และเลเวลจะเพิ่มขึ้นจากการทำงานและการหาของหรือทรัพยากร ซึ่งจะมีหน่วยเป็นประสบการณ์



ภาพที่ 4.6.1 หน้าต่างแสดงสถานะและระดับของตัวละคร

ส่วนที่ 1 จะแสดง สถานะอาชีพ และ ชื่อของตัวละคร

ส่วนที่ 2 จะแสดงระดับ(เลเวล)ของตัวละครนั้นๆ และ ค่าHP MP

ส่วนที่ 3 จะแสดงค่าประสบการณ์ที่มีอยู่ และ บอกว่าระดับต่อไปต้องการค่าประสบการณ์เท่าไหร่

ส่วนที่ 4 แสดงค่าความสามารถและสถานะของตัวละคร ซึ่งจะเพิ่มขึ้นหลังจากที่ผู้เล่นเลื่อนระดับ(เลเวล)

ส่วนที่ 5 แสดงอุปกรณ์ที่ตัวละครนั้นๆ ส่วนมาใส่หรือใช้อยู่

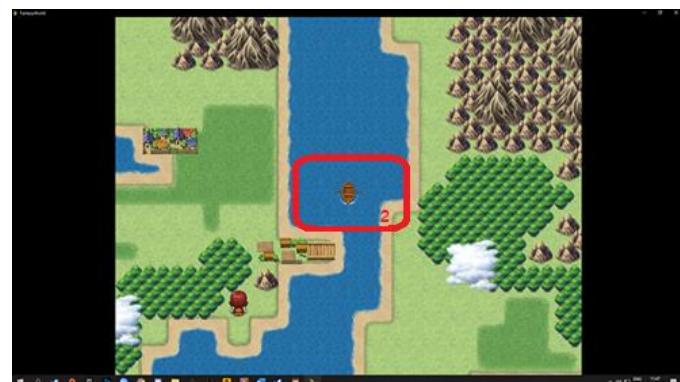
4.7 ระบบการขนสง

แสดงถึงการเดินทางโดยใช้ภาระในแต่ละแบบที่มีข้อจำกัดแตกต่างกัน และราคาที่แตกต่างกัน โดยระบบการขนสงจะมีทั้ง 3 อย่างดังต่อไปนี้โดยก่อนที่จะเข้าใช้ระบบการขนสงได้นั้น ผู้เล่นจะต้องผ่านเงื่อนไข(เคส)ของแต่ละอย่างก่อน โดยที่เงื่อนไขแต่ละอย่างนั้นจะไม่เหมือนกัน

4.7.1 เรือเล็ก ใช้ในการขนส่งทางน้ำ โดยที่ใช้ต้นทุนต่ำเคลื่อนที่ทางน้ำกำจัดเส้นทางที่ไป
เนพะเขตนำ้ำฟ้าใส



ภาพที่ 4.7.1 การขึ้นเรือเล็ก



ภาพที่ 4.7.2 การเดินทางด้วยเรือเล็ก

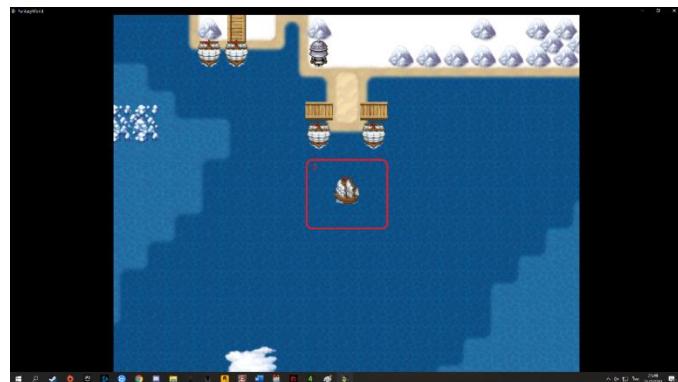
ส่วนที่ 1 ผู้เล่นนั้นจะสามารถขึ้นเรือได้หากเดินเข้าไปใกล้ แล้วกดพูดคุย(กดปุ่มสัมพันธ์)

ส่วนที่ 2 พอดูผู้เล่นกดที่เรือแล้วผู้เล่นสามารถขึ้นเรือแล้วออกเดินทางได้ จะสามารถลงจาก
เรือไดเมื่อจอดเรือที่ใกล้ฝั่งแล้วกดพูดคุยอีกครั้ง(กดปุ่มสัมพันธ์)

4.7.2 เรือใบใหญ่ ใช้ในการขนส่งทางน้ำ โดยที่ใช้ต้นทุนปานกลางเคลื่อนที่ทางน้ำแล่นเรือใบได้ทุกหนแห่งของมหาสมุทร



ภาพที่ 4.7.3 การขึ้นเรือใบใหญ่

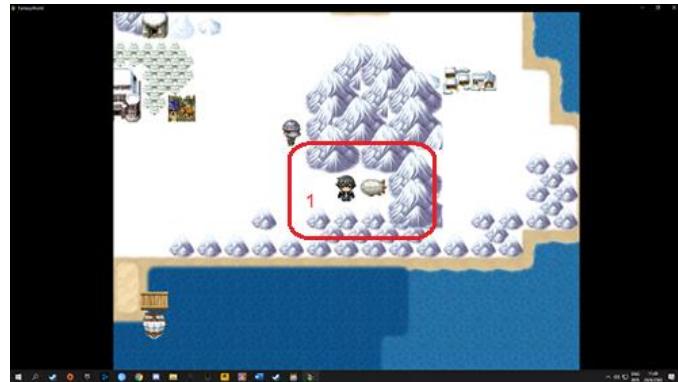


ภาพที่ 4.7.4 การเดินทางด้วยเรือใบใหญ่

ส่วนที่ 1 ผู้เล่นนั้นจะสามารถขึ้นเรือได้หากเดินเข้าไปใกล้ แล้วกดพูดคุย(กดปฏิสัมพันธ์)

ส่วนที่ 2 พ่อผู้เล่นกดที่เรือแล้วผู้เล่นสามารถขึ้นเรือแล้วออกเดินทางได้ จะสามารถลงจากเรือได้เมื่อจอดเรือที่ใกล้ฝั่งแล้วกดพูดคุยอีกครั้ง(กดปฏิสัมพันธ์)

4.7.3 เรือเหาะ จะใช้ในการขับส่งทางอากาศ โดยที่ใช้ต้นทุนสูงเดินทางไปได้ทุกหนแห่ง



ภาพที่ 4.7.5 การขึ้นเรือเหาะ



ภาพที่ 4.7.6 การเดินทางด้วยเรือเหาะ

ส่วนที่ 1 ผู้เล่นนั้นจะสามารถขึ้นเรือเหาะได้หากเดินเข้าไปใกล้ แล้วกดพุดคุย(กดปฏิสัมพันธ์)

ส่วนที่ 2 พอด้วยกดที่เรือเหาะแล้วผู้เล่นสามารถขึ้นเรือเหาะแล้วออกเดินทางได้ จะสามารถ

ลงจากเรือเหาะได้เมื่อจอดเรือเหาะ ได้กดพุดคุยอีกครั้ง(กดปฏิสัมพันธ์)

4.8 หาข้อมูลเบื้องหลังของแต่ละผู้พันธุ์

แสดงถึงการคุยกับคนที่เกิดในช่วงสงคราม เพื่อสืบทราบเรื่องราวเบื้องหลังโลกของเกมเพื่อหาความเป็นมาของเรื่องราวในสงครามและความเป็นไปของโลกในเกม FantasyWorld



ภาพที่ 4.8.1 การพูดคุยตามข้อมูลที่จำเป็นต่างๆ



ภาพที่ 4.8.2 การพูดคุยตามข้อมูลด้านการค้าของผู้พันธุ์เอลฟ์



ภาพที่ 4.8.3 การพูดคุยตามข้อมูลเบื้องหลังของผู้พันธุ์มนุษย์



ภาพที่ 4.8.1 การพูดคุยตามข้อมูลเบื้องหลังของผู้พันธุ์อร์ค

4.9 รวบรวมข้อมูลเพื่อหาจุดได้เปรียบในการค้าและพัฒนาตัวละคร

แสดงถึงการรวบรวมข้อมูลจากชาวบ้านในแต่ละเมืองเพื่อสืบทราบความต้องการของคนในเมือง ในเครือข่ายแวดวงทางธุรกิจเพื่อติดต่อการค้าขายเป็นกรณีพิเศษ หรือ ความต้องการของคนบางคนเพื่อหาของมาขายเพื่อให้ได้ราคาที่สูงมากขึ้น



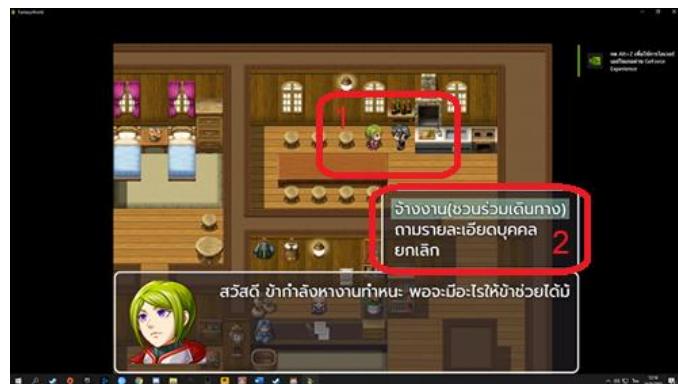
ภาพที่ 4.9.1 แสดงถึงตัวเลือกในการตอบคำถามเพื่อถามหาข้อมูลด้านการค้าของผู้มีนุชย์



ภาพที่ 4.9.2 แสดงถึงการบอกถึงข้อมูลด้านการค้าของผู้เอล์ฟ์

4.10 ระบบจัดการกลุ่มผู้ร่วมเดินทาง

แสดงถึงการจ้างเพื่อนร่วมทางเพื่อเพิ่มสมาชิกของการเดินทาง แต่ละคนจะมีความสามารถที่แตกต่างกัน เพราะโลกของเกมศัตรูจะเข้าโจรตีผู้เล่นได้ทุกเมื่อในการเดินทางไปแต่ละพื้นที่ หากมีผู้ร่วมเดินทางก็จะทำให้ผู้เล่นสามารถต่อสู้กับศัตรูได้ดีกว่า การต่อสู้โดยลำพังที่ไม่มีเพื่อนร่วมทาง



ภาพที่ 4.10.1 การจ้างงานเพื่อนร่วมทาง

ส่วนที่ 1 พูดคุยกับตัวละครเพื่อจ้างเพื่อนร่วมทาง

ส่วนที่ 2 เป็นการเลือกเพื่อนที่จะจ้างงาน หรือ ตามข้อมูลก่อนที่จะจ้างเพื่อนร่วมทาง เพื่อวิเคราะห์ความคุ้มค่าก่อนที่จะจ้างงาน



ภาพที่ 4.10.2 หลังจากจ้างเพื่อนร่วมทาง

ส่วนที่ 1 หลังจากจ้างเพื่อนร่วมทางแล้ว ตัวละครที่ผู้เล่นจ้างเป็นเพื่อนร่วมทางแล้วจะแสดงเพื่อนร่วมทางเดินตามผู้เล่นไปในทุกที่

4.11 ระบบการกิจและช่วยเหลือผู้คน

แสดงถึงการทำภารกิจหากมีคุณขอความช่วยเหลือแต่ผู้เล่นสามารถเลือกได้ตามความต้องการว่าจะช่วยหรือไม่ แต่หากผู้เล่นเลือกที่จะช่วย ผู้เล่นจะได้ผลตอบแทนมากน้อยแตกต่างกันตามภารกิจ



ภาพที่ 4.11.1 การรับภารกิจช่วยเหลือผู้คน

ส่วนที่ 1 เมื่อพูดคุยกับผู้คนแล้ว บางตัวละครจะขอความช่วยเหลือที่เป็นภารกิจที่ผู้เล่น ที่ผู้เล่นจะสามารถทำการกิจหรือจะยังไม่ทำ ณ ตอนนั้นก็ได้

ส่วนที่ 2 จะแสดงถึงบทพูดเพื่อข้อความช่วยเหลือ และ รายละเอียดของภารกิจที่ผู้เล่นจะต้องทำหากจะทำการช่วยเหลือ



ภาพที่ 4.11.2 หลังจากทำการกิจหรือช่วยเหลือผู้คน

ส่วนที่ 1 จะเป็นบทพูดของตัวละครหลังจากผู้เล่นทำการกิจหรือช่วยเหลือผู้คนสำเร็จแล้ว หากภารกิจนั้นมีของตอบแทนตรงส่วนนี้จะบอกกับผู้เล่นด้วย ว่าได้อะไรตอบแทนจากการทำการกิจหรือช่วยเหลือผู้คน

4.12 ระบบแผนที่

จะแสดงถึงแผนที่ขนาดใหญ่ของเกมทั้งหมดที่ผู้เล่นสามารถเดินทางไปได้แต่จะไม่แสดงทั้งหมดของแผนที่จะให้ผู้เล่นเห็นได้แค่ส่วนหนึ่ง ที่จะทำให้เห็นเส้นทางไปยังสถานที่ต่างๆภายในโลกของเกมได้และแสดงถึงเขตที่อยู่ของแต่ละผ่านรูเพื่อให้ผู้เล่น หาข้อมูล สินค้า นำไปขายเพื่อหากำไรในต่างเมืองด้วยตนเอง



ภาพที่ 4.12.1 ภาพแผนโลกที่ทั้งหมดของเกม

ส่วนที่ 1 เป็นเขตพื้นที่ ที่อยู่ของผ่านรุ่มนุษย์

ส่วนที่ 1.1 แสดงถึงหน้าจอกลางของผู้เล่นที่ผู้เล่นสามารถเห็นขณะเดินทาง

ส่วนที่ 2 เป็นเขตพื้นที่ ที่อยู่ของผ่านรุ่ลอาร์ฟ

ส่วนที่ 3 เป็นเขตพื้นที่ ที่อยู่ของผ่านรุ่วอร์ค

ส่วนที่ 4 เป็นเขตพื้นที่ ที่อยู่ของผ่านรุ่คุนแคระ

ส่วนที่ 5 เป็นพื้นที่เป็นพื้นที่พิเศษของตัวร้ายของเกม ที่ผู้เล่นจะสามารถไปจบเกมได้ตั้งแต่เริ่มเกมหากสามารถทำได้

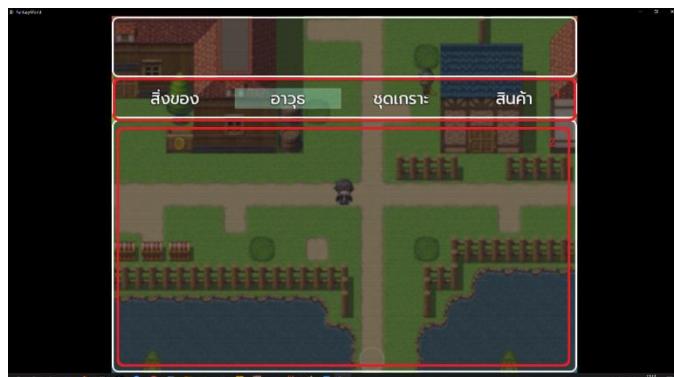
4.13 ระบบที่เก็บของของผู้เล่น

แสดงถึงวัตถุดิบ สินค้า อุปกรณ์ต่างๆ ของผู้เล่นที่มีอยู่ หากมีสิ่งของนั้นก็จะอยู่ในช่องเก็บของ ของผู้เล่นเพื่อตรวจสอบสินค้า อุปกรณ์ต่างๆ หรือนำมาใช้ในระหว่างเดินทางได้เมื่อเกิดความจำเป็น หรือความต้องการของผู้เล่น



ภาพที่ 4.13.1 เมนูของตัวละคร

ส่วนที่ 1 เป็นส่วนที่แสดงเมนูหน้าต่างตัวเลือกของตัวละครของผู้เล่น



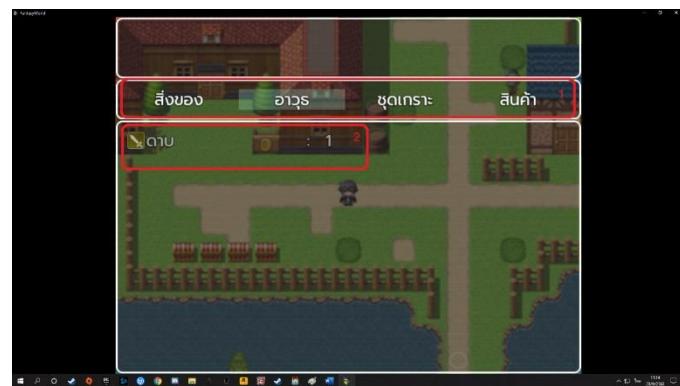
ภาพที่ 4.13.2 ภาพแสดงถึงที่เก็บของ ของผู้เล่น

ส่วนที่ 1 เป็นส่วนเมนูเลือกหมวดหมู่ประเภทของสิ่งของ ของผู้เล่น

ส่วนที่ 2 เป็นส่วนรายการลิ๊งของ ของผู้เล่นที่เลือกตามประเภทหมวดหมู่มาแสดงหากไม่มี สิ่งของมาแสดง นั้นหมายความว่าไม่มีสิ่งของในหมวดนั้นเลย



ภาพที่ 4.13.3 ภาพแสดงข้อความเมื่อได้รับสิ่งของ



ภาพที่ 4.13.4 ภาพแสดงถึงที่เก็บของ ของผู้เล่นหลังจากมีสิ่งของเข้ามา

ส่วนที่ 1 เป็นส่วนเมนูเลือกหมวดหมู่ประเภทของสิ่งของ ของผู้เล่น

ส่วนที่ 2 เป็นส่วนรายการริสิ่งของ ของผู้เล่นที่เลือกตามประเภทหมวดหมู่มาแสดง หลังจากผู้เล่นได้รับสิ่งของมาดังภาพที่ 4.13.3 และสิ่งของขึ้นนั้นก็จะแสดงในที่เก็บของด้วย

บทที่ 5

สรุป อภิปรายผลและข้อเสนอแนะ

จากการดำเนินการออกแบบและพัฒนาเกม FantasyWorld ซึ่งผ่านการตรวจสอบโดยคณะกรรมการประเมินโครงการแล้วนั้น สามารถนำมาสรุป อภิปรายผลและข้อเสนอแนะ ได้ตามหัวข้อต่อไปนี้

5.1 สรุปผลการดำเนินโครงการ

การพัฒนาเกม FantasyWorld ครั้งนี้มีจุดมุ่งหมาย ให้ผู้เล่นได้รับความเพลิดเพลิน และฝึกฝนทักษะการแก้ปัญหาที่เกิดขึ้นในเหตุการต่างๆ ทั้งยังช่วยให้ผู้เล่นได้ฝึกทักษะการบริหารการค้าขายภายในโลกของเกมซึ่งเป็นโลกในเทพนิยายที่ผู้จัดทำได้สมมุติขึ้นมา ที่มีความลึกของปูมหลังที่มีความลึกพอสมควรให้ผู้เล่นได้ค้นหาและสำรวจเพื่อหาคำตอบ ทั้งยังมีเนื้อร้องของตัวเอกในเกมให้ติดตาม เพื่อให้การเล่นเกมนั้นมีที่มาที่ไปด้วย ซึ่งสามารถนำเสนอการสรุปผลได้ดังนี้

5.1.1 ได้เงินที่สามารถวางแผนจัดสรรทรัพยากร

ระบบนี้เป็นระบบที่จะทำให้ผู้เล่นได้รู้จักกับการวางแผนและจัดสรรทรัพยากรที่มี ใช้ให้เกิดประโยชน์สูงสุดโดยที่ให้ผู้เล่นได้ตัดสินใจเอง เช่น การตัดสินใจว่าจะใช้ยารักษาตัวเองเมื่อไหร่ หรือ จะทนสู้ต่อแล้วเก็บยาไว้ไปขาย เช่นตัวอย่างภาพดังต่อไปนี้



ภาพที่ 5.1.1 ภาพการต่อสู้แล้วพ่ายแพ้(ด้านซ้าย) ภาพการต่อสู้ที่ใช้ขวดยาฟื้นพลัง(ด้านขวา)

จากภาพ ในขณะที่เดินทางผู้เล่นอาจจะเจอเหตุการณ์ สุ่มเจอศัตรูดักปล้นซึ่งเป็นอุปสรรคของเกมเพื่อให้เกิดความท้าทายกับผู้เล่น ถ้าเลือดของผู้เล่นหมดลงผู้เล่นก็จะแพ้แล้ว Game over เมื่อผู้เล่นคับขัน ที่ทำให้เลือดของผู้เล่นใกล้หมด ผู้เล่นสามารถเลือกได้ว่า สามารถใช้สินค้าในกระเป๋าของผู้เล่น มาเติมพลังชีวิตของผู้เล่นเพื่อเพิ่มเลือดของผู้เล่นให้สามารถเล่นต่อไปได้ โดยที่ไม่แพ้หรือ Game over

หรือผู้เล่นจะลองเสี่ยงต่อสู้โดยไม่เติมพลังชีวิตเพื่อเก็บไว้ขายเพื่อให้ได้เงินมากขึ้น แล้วนำมาปรับปรุงและต่อยอดธุรกิจของผู้เล่นให้ใหญ่โตมากขึ้น



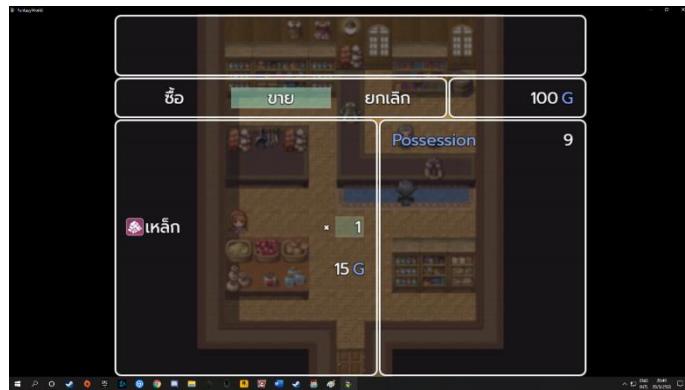
ภาพที่ 5.1.2 การขายขวดยาเพื่อหากำไรมาต่อยอดและปรับปรุงธุรกิจของผู้เล่น

จากภาพ ทำให้เห็นได้ว่า ผู้เล่นสามารถขายทรัพยากร(ขวดยา) ที่มีอยู่เพื่อนำเงินไปต่อยอดด้านอื่นๆได้ตามความจำเป็นของผู้เล่นในสถานะการนั้นๆ จึงเกิดเป็นการจัดสรรทรัพยากรที่มีอยู่อย่างจำกัดให้เกิดประโยชน์สูงสุด

สรุป การที่ผู้เล่นมีสินค้า หรือ ทรัพยากร ผู้เล่นสามารถคิดวิเคราะห์จัดสรรหรือเลือกใช้ตามสถานะการนั้นๆ ให้ผ่านพันเทุกรรมมาได้ตามความคิดของแต่ละคน อาจจะใช้วิธีที่แตกต่างกันออกไป เป็นต้น

5.1.2 ได้เกมที่คำนวนราคาแต่ละสถานที่

ระบบนี้เป็นระบบที่จะทำให้ผู้เล่นได้รู้ถึงหลักการขายสินค้า ขายสินค้าให้กับลูกที่ต้องการสินค้า โดยเฉพาะก็จะได้ราคาที่สูงกว่าการขายสินค้าให้กับร้านขายของทั่วไป เช่นตัวอย่างภาพดึงต่อไปนี้ หลังจากที่ผู้เล่นได้รับสินคามาจาก การกิจ ชุดแร่ ซื้อขาย ฯลฯ แล้วผู้เล่นจะต้องคิดวิเคราะห์ และ สืบค้นข้อมูลทางการค้าในแต่ละพื้นที่ เพื่อที่จะได้นำสินค้านั้นไปขายให้เกิดกำไรสูงสุด



ภาพที่ 5.1.3 ภาพการขายสินค้าในแหล่งซื้อขายทั่วไป

จากการที่ 5.1.3 ตัวละครนำแร่เหล็กมาเพื่อขายในร้านค้าทั่วไป โดยยังไม่ได้สืบค้นข้อมูลทางการค้ามาก่อน จึงเห็นได้ว่าได้ราคาที่ต่ำกว่าปกติ



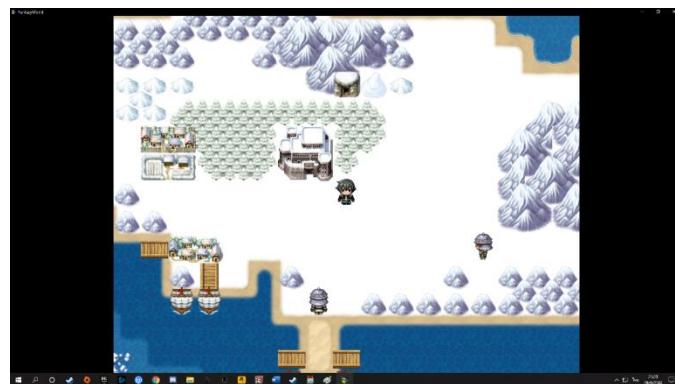
ภาพที่ 5.1.4 ภาพการขายสินค้าให้แก่แหล่งที่ต้องการสินค้าโดยเฉพาะ

จากการที่ 5.1.4 ตัวละครได้สืบค้นข้อมูลมาแล้วพบว่าร้านโรงเหล็กต้องการเหล็กมาเป็นวัสดุดิบคือเหล็กเป็นจำนวนมาก และได้ให้ราคาที่สูงกว่าที่อื่น หรือร้านค้าทั่วไป

สรุป ถ้าผู้เล่นนำสินค้าไปขายในที่ที่เหมาะสมผู้เล่นก็จะได้ราคาที่สูงกว่าปกติที่ขายในร้านค้าทั่วไป ทำให้เกิดการคิดเชิงวิเคราะห์ และคำนวนกำไรส่วนต่างของแต่ละพื้นที่นั้นๆ เหลือขายในร้านโรงเหล็ก ยาขายในร้านขายยา เป็นต้น

5.1.3 ได้ทราบถึงสภาพอากาศของแต่ละสถานที่

ระบบนี้จะแสดงให้เห็นถึงสภาพอากาศและภูมิประเทศของแต่ละผืนดินที่อยู่อาศัยแต่กต่างกัน เช่น ตัวอย่างภาพดังต่อไปนี้



ภาพที่ 5.1.5 ภาพพื้นที่ภูมิประเทศที่มีอากาศหนาวยืนและทิมะปักคลุม

จากภาพ เป็นพื้นที่ที่มีลักษณะ เป็นเกาะที่มีขนาดใหญ่อยู่ทางทิศเหนือของแผนที่ มีหมู่บ้าน มีท่าเรือขนาดใหญ่ มีภูเขาสูงอยู่มากในเกาะแห่งนี้ เป็นที่อยู่อาศัยหลักของผู้คนเคราะห์



ภาพที่ 5.1.6 ภาพพื้นที่ภูมิประเทศเป็นป่าใหญ่และมีความอุดมสมบูรณ์

จากภาพ เป็นพื้นที่มีลักษณะเป็นป่าใหญ่ มีภูเขารูปหลอมรอบทั่วทั้งป่า อยู่ทางทิศตะวันตกของแผนที่ มีหมู่บ้าน ตามป่าไม้ อาศัยอยู่ร่วมกับธรรมชาติที่มีความอุดมสมบูรณ์ เป็นที่อยู่อาศัยหลักของผู้คนเคราะห์



ภาพที่ 5.1.7 ภาพพื้นที่ภูมิประเทศเป็นที่ราบกว้างลุ่มแม่น้ำและมีภูมิอากาศอบอุ่น

จากภาพ เป็นพื้นที่มีลักษณะเป็นที่ราบกว้างลุ่มแม่น้ำ มีป่าไม้เป็นบางส่วน มีเมืองท่าเรือขนาดเล็ก และหมู่บ้านทำการเกษตร อยู่ต่างกลางของแผนที่ เป็นที่อยู่อาศัยหลักของผู้คนนุษย์



ภาพที่ 5.1.8 ภาพพื้นที่ภูมิประเทศเป็นทุ่งรากทะเลรายและมีอากาศร้อน

จากภาพ มีลักษณะเป็นทะเลทราย และมีพื้นที่เป็นทะเลราย มีกองหินอยู่ตามพื้นที่ต่างๆ อาศัยอยู่เป็นหมู่บ้านที่เป็นกระโจม แยกกันอยู่ตามแต่ละกลุ่ม อยู่ต่างทางทิศใต้ของแผนที่ เป็นที่อยู่อาศัยหลักของผู้คน

สรุป จะเห็นได้ว่าจากแผนที่จะมีลักษณะภูมิประเทศและที่อยู่อาศัยที่แตกต่างกันออกไปในแต่ละพื้นที่ และมีจุดเด่นและความต้องการของแต่ละผู้คนในการค้าขายความต้องการสินค้าที่แตกต่างกันออกไปตามสภาพอากาศและภูมิประเทศ สามารถดูแผนที่โดยรวมทั้งหมดของเกม FantasyWorld (จากภาพที่ 4.12.1)

5.1.4 ได้เกมที่สามารถบอกถึงความต้องการของแต่ละกลุ่มคน

ระบบนี้จะทำให้ผู้เล่นสังเกตุความต้องการของกลุ่มลูกค้าและความต้องการของคนที่ต้องการสินค้าที่แตกต่างกัน ด้วยปัจจัยหลายอย่างที่แตกต่างกัน เช่น พื้นที่ที่ต้องการยารักษา เพราะว่าไม่สามารถหาพืชสมุนไพรได้ จึงไม่สามารถทำยาได้ หรือไม่สามารถรักษาได้



ภาพที่ 5.1.9 ภาพคนในหมู่บ้านบอกความต้องการสินค้าแก่ผู้เล่น(ผู้คนแคระ)



ภาพที่ 5.1.10 ภาพคนในหมู่บ้านบอกความต้องการสินค้าแก่ผู้เล่น(ผู้ออร์ค)

จากภาพ หลังจากที่ผู้เล่นเดินสำรวจในแผนที่ จนพบหมู่บ้านและเข้าไปในหมู่บ้าน ผู้เล่นสามารถคุยกับตัวละครที่พับได้ทุกตัวละคร แต่ละตัวละครจะมีบทสนทนาไม่เหมือนกัน ผู้เล่นอาจจะพูดตัวละครที่บอกถึงปัญหา(การกิจ) และความต้องการสินค้า เมื่อนำสินค้ามาให้ก็จะได้สิ่งตอบแทนกลับมา

สรุป จะเห็นได้ว่าในแต่ละพื้นที่ แต่ละผู้คนมีความต้องการสินค้าและทรัพยากรที่ต่างกัน ออกไป ขึ้นอยู่กับแต่ละจุดประสงค์ของตัวละครนั้นๆโดยที่ผู้เล่นจะสามารถเลือกได้ว่าจะทำการต้องการหรือไม่ หากผู้เล่นทำก็จะได้รับเป็นสิ่งตอบแทนต่างๆ เช่น เงิน สินค้า ทรัพยากรต่างๆ เป็นต้น

5.1.5 ได้ฝึกการบริหารกิจการ

ระบบนี้จะทำให้ผู้เล่นได้ฝึกการบริหารกิจการเพื่อที่จะให้กิจการเจริญเติบโต โดยการนำสินค้าที่มีไปทำอย่างไรให้เกิดประโยชน์สูงสุดกับกิจการ และนำกำไรที่ได้ไปต่อยอดในทางด้านได้ก่อน เป็นอันดับแรก โดยให้ผู้เล่นได้คิดวิเคราะห์ของตัดสินใจเอง ยกตัวอย่างในการต่อยอดของกิจการ ดังภาพต่อไปนี้



ภาพที่ 5.1.11 การบริหารเงินไปต่อยอดทางการเดินทาง

จากภาพ ผู้เล่นสามารถนำเงินไปบริหารลงทุนชื้อเรือเพื่อที่จะเดินทางไปสำรวจได้ไกลขึ้น จากนั้นแลกเปลี่ยนสินค้าทรัพยากรและค้าขายจากต่างเขตพื้นที่เพื่อหากำไรเพิ่ม และจากนั้นผู้เล่นสามารถนำเงินที่ได้มากขึ้นจากการขายในต่างพื้นที่ไปบริหารกิจการและต่อยอดให้กิจการของผู้เล่นรุ่งเรืองขึ้นไปได้อีกเรื่อยๆ เป็นต้น



ภาพที่ 5.1.12 การจ้างงานเพื่อร่วมทางมาช่วยในการเดินทาง

จากภาพ หลังจากที่ผู้เล่นได้สำรวจในเมืองหรือหมู่บ้าน ทำการพูดคุยกับตัวละครต่างๆแล้ว ผู้เล่นอาจจะพบตัวละครที่ผู้เล่นสามารถจ้างงานหรือชักชวนร่วมเดินทางไปกับผู้เล่นเพื่อช่วยคุ้มกัน กิจการในการเดินทางไปในต่างพื้นที่ ที่มีอัตราภัยอยู่รอบตัวอยู่บ่อยครั้ง เช่น โจรมาปล้นผู้เล่น ผู้สัตว์

มาทำร้ายผู้เล่น ภูตผีปีศาจ ฯลฯ เพื่อที่จะไม่ทำให้ผู้เล่นตาย(Gameover)และสูญเสียทรัพยากรที่ผู้เล่นมีอยู่ทั้งหมด

สรุป การบริหารจัดการกิจการของผู้เล่นจะทำได้หากหลายวิธีที่ผู้เล่นสามารถเลือกทำอย่างใดก็องก์ได้ ตามความต้องการของผู้เล่น เพื่อให้กิจการของผู้เล่นไปอยู่ในจุดสูงสุดและเดินทางไปในหลายพื้นที่เพื่อสำรวจ ตามหาข้อเท็จจริงเกี่ยวกับเนื้อเรื่องของเกม ปูมหลังของเกม จนถึงทำให้ผู้เล่นสามารถเล่นจบเกมได้ เป็นต้น

5.2 อภิปรายผลการดำเนินโครงการ

การพัฒนาเกม FantasyWorld ครั้งนี้ได้พัฒนาเกมด้วยโปรแกรม RPG Maker MV ที่มีเทคนิคการออกแบบตัวละครตลอดจนออกแบบจากในเกมด้วยรูปแบบมุมมองภาพลักษณะ 2D Animation คือ ภาพเคลื่อนไหวแบบ 2 มิติ มองเห็นแบบมุมมองความสูงและความกว้าง ซึ่งจะมีความเหมือนจริงพอสมควร และในการสร้างจะไม่สลับซับซ้อนมากนักในรูปแบบของเกม FantasyWorld จะมีมุมมองภาพจากด้านเดียว ซึ่งผู้จัดได้นำเสนอเกม FantasyWorld ภาพมุมมอง 2D ดังภาพที่ 5.2.1



ภาพที่ 5.2.1 ภาพฉากในเกมที่พัฒนาด้วยโปรแกรม RPG Maker แบบ 2D

จากภาพที่ 5.2.1 ผู้จัดทำได้นำเสนอจากหมู่บ้านและโมเดลตัวละครในแบบ 2D ที่มีมิติด้านเดียว ความสูงและความกว้าง โมเดลตัวละครเป็นแบบตัวการ์ตูนน่ารัก ซึ่งจากการออกแบบดังกล่าวมีความแตกต่างจากการของบริษัท Square Enix, (2558) ที่พัฒนาเกม Mobius Final Fantasy ซึ่งแตกต่างจากการของเกม FantasyWorld ดังภาพที่ 5.2.2



ภาพที่ 5.2.2 ภาพจากในเกมที่พัฒนาด้วยโปรแกรม Unity 3D

ที่มา : (Square Enix, 2558)

จากภาพที่ 5.2.2 คือเกม Mobius Final Fantasy ที่พัฒนาด้วยโปรแกรม Unity 3D ซึ่ง มีลักษณะ มีความสมจริง และสมส่วนตามคนจริง มีมุ่งมองภาพเคลื่อนไหวแบบไหลลื่นกว่า มีความสูง ความกว้าง ความลึก มีแสงเงาที่มีมิติในความลึกของภาพ และตัวเกมทำออกมาได้มีความละเอียดของ การแสดงสีหน้า อารมณ์ ความรู้สึก และท่าทางการเคลื่อนไหวที่เป็นธรรมชาติ รวมถึงภาพกราฟิก ที่ออกแบบมาได้อย่างสวยงาม เป็นต้น

ซึ่งจะเห็นได้ว่าตัวเกมนั้นมีความแตกต่างกัน โดยเกม FantasyWorld นั้นมีรูปแบบเกมที่ มีความน่ารักสดใส สนับยตา และทำความเข้าใจในตัวเกมได้ง่าย ซึ่งความแตกต่าง กันของทั้ง 2 ระบบ เกมนี้คือการใช้โปรแกรมในการออกแบบเกมที่ต่างกันรูปแบบ ของ 2D กับ 3D และ การออกแบบตัว ละคร ฉากรของเกม งานภาพของเกม มีการออกแบบให้ต่างกัน เกม FantasyWorld ที่เป็นรูปแบบ ของเกม 2D นั้น จะมีจุดที่แตกต่างจาก เกม Mobius Final Fantasy ที่เป็นรูปแบบ 3D นั้นคือ ความ สมจริงของภาพ ความลึกของภาพ แสงเงาที่สมจริงตามกฎฟิสิกส์ แต่สีของภาพอาจจะไม่สดใสเหมือน เกมในรูปแบบ 2D ทั้งนี้ทั้งนั้นเกมในรูปแบบ 3D จะเน้นถึงความสมจริง สมส่วนของการออกแบบเป็น หลัก ทำให้รูปลักษณ์ของตัวละครหรือสิ่งมีชีวิตอื่นๆ อาจจะไม่น่าดึงดูดสำหรับกลุ่มผู้เล่นที่มีอายุยังไม่ ถึง 18 ปี เป็นต้น

เกม Wasteland 2 ที่พัฒนาโดยบริษัท ที่มา : inXile Entertainment, (2556) ดังภาพที่ 5.2.3



ภาพที่ 5.2.3 ภาพจากในเกมการต่อสู้ด้วยโปรแกรม Unity 3D (turn based)
ที่มา : (inXile Entertainment, 2556)

จากภาพที่ 5.2.3 คือเกม Wasteland 2 ซึ่งได้ออกแบบการต่อสู้ ด้วยโปรแกรม Unity 3D ด้วยระบบ (turn based) เป็นการโจมตีสลับกันมาโดยใช้หลักการโจมตีอีกฝ่ายพ่ายแพ้ ($HP=0$) แต่เกม Wasteland 2 จะมีการออกแบบการต่อสู้ที่ดูสมจริงมากกว่า และ มีมุ่งมองที่ความลึก ความสูง ความกว้างของภาพเคลื่อนไหวที่ดูมีมิติและลึกมากกว่า มีรูปแบบการเล่นที่อาจดูซับซ้อนและต้องใช้เวลาในการทำความเข้าใจ จะเห็นได้ว่ามีตัวละครผู้เล่น 4 คนที่มี วงกลมสีขาว กำลังจะทำการโจมตี กับ คู่ต่อสู้อีกฝ่ายที่มี 2 คน แต่ทั้ง 2 ฝ่ายได้ทำการพูดคุยกันเพื่อดำเนินเนื้อเรื่องของเกมก่อนจะเข้าสู่โหมดทำการต่อสู้กัน ซึ่งจะมีความสอดคล้องกับเกม FantasyWorld ที่มีการนำเสนอในรูปแบบ 2 D ดังภาพที่ 5.2.4



ภาพที่ 5.2.4 ภาพจากในเกมที่การต่อสู้ด้วยโปรแกรม RPG Maker แบบ 2D (turn based)

จากภาพที่ 5.2.4 ได้นำเสนอของการต่อสู้ในรูปแบบ 2D (turn based) เป็นการแสดงจากต่อสู้แบบสลับฝ่ายกันตี โดยเมื่อผู้เล่นกดคำสั่งเริ่มการต่อสู้ จะมีฝ่ายใดฝ่ายหนึ่งทำการโจมตีสลับกันไปมาจนกว่าอีกฝ่ายจะพ่ายแพ้ไป ($HP=0$) จะเห็นได้ว่าฝ่ายผู้เล่นมีตัวละครอยู่ 4 คน และ ฝ่ายต่อสู้มี 2 ละครตัว ผู้เล่นจะได้โจมตีก่อนตามค่าสถานะของแต่ละคนสลับกันไปเรื่อยๆ ในรูปแบบ 2D ผู้เล่นได้ออกแบบให้ตัวเกมมีความเข้าใจและเรียบง่ายไม่ซับซ้อนมากนัก ซึ่งมีความสอดคล้องกับ เกม Wasteland 2 ที่มีรูปแบบการต่อสู้ที่เหมือนกันเป็นต้น

5.3 ปัญหาและข้อจำกัด

1. โปรแกรมต้องการคอมพิวเตอร์ในการทำงานค่อนข้างเร็ว เพราะหากทำเกมที่ใช้พื้นที่ของเกมใหญ่เท่าไร ก็จะทำให้เกมนั้นโหลดช้าขึ้นไปด้วย
2. ต้องการเนื้อที่ของคอมพิวเตอร์ในการทำเกมค่อนข้างสูง
3. โปรแกรมไม่ให้อิสระในการเขียนโค้ดเกมแบบตัวอักษร ต้องใช้คำสั่งตามที่โปรแกรมกำหนดเท่านั้น
4. การใช้โปรแกรมในการสร้างหรือออกแบบแบบตัวละครนั้นค่อนข้างจำกัด เพราะโปรแกรมให้รูปแบบไม่มาก ถ้าไม่จ่ายเงินเพิ่ม
5. การกำหนดการเดินของตัวละครในเกม ในจากเนื้อเรื่อง(สคริปต์ตัวละคร)ทำได้ทีละตัว ทำให้ตัวละครเดินพร้อมๆกันไม่ได้
6. การกำหนดเงื่อนไขของเกม ทำได้ทีละเงื่อนไข ต้องรอให้เงื่อนไขหนึ่งเสร็จสิ้นก่อน จึงเริ่มเงื่อนไขต่อไปได้
7. การกำหนดเงื่อนแบบระบุจำนวนสิ่งของภายในเกมไม่ได้ ต้องทำได้ทีละอัน

5.4 ข้อเสนอแนะ

จากการเริ่มศึกษาและค้นคว้าการสร้างเกมมานั้นพบว่าการสร้างเกมนั้นไม่ได้่ง่ายอย่างที่หลายคนเข้าใจ และไม่สามารถหาตัวอย่างในการทำงานได้ง่ายผู้ที่ต้องเข้าใจเกมและติดตามข่าวสารเกี่ยวกับเกม เข้าใจสื่อที่เรียกว่าเกม รวมทั้งโปรแกรมที่ใช้ในการสร้างเกมไม่ใช้โปรแกรมฟรี

เนื่องจากโปรแกรม RPG Maker ที่ใช้ในการสร้างเกม Fantasy World นั้นเป็นโปรแกรมที่ต้องซื้อมาผ่านโปรแกรม Steam ซึ่งเป็นตัวแทนจำหน่ายของเกมและโปรแกรมหลายอันรวมกัน ทำให้ผู้ที่จะซื้อโปรแกรมนั้นต้องมีความรู้ในการใช้โปรแกรม Steam ด้วย

เนื่องด้วยเป็นโปรแกรม RPG Maker เป็นโปรแกรมที่แบ่งขายเป็นตัวหลัก และ ตัวเสริม เพิ่มขึ้นมาทีหลังอาจจะทำให้ผู้ที่จะใช้โปรแกรมนี้อาจจะมีค่าใช้จ่ายเพิ่มมากทีหลังอาจจะเกินงบประมาณที่ตั้งไว้ในตอนเริ่มต้น

เอกสารอ้างอิง

เอกสารอ้างอิง

คณสมอส. (2556). สัตว์พิสدار จากเทพนิยาย (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพมหานคร: ไทยควรอัลติบุ๊คส์ (2006), บจก.

จูนินย়ะ. (2554). ตามรอยเท้ายักษ์. กรุงเทพมหานคร: ปราชญ์

จันท์ เสวิกุล. (2560). โลกเป็นของอเมริกา แต่การค้าเป็นของยิว. New York: Mass Publis

บรรณาธิการ

บรรณานุกรม

<https://th.wikipedia.org>

<https://th.athuman.com/html/game/sp/index.html>

Besterlife. (2016). เป้าหมายชีวิต SMART ใช้ผนและความหวัง เป็นแรงบันดาลใจ

Square Enix, (2558)

inXile Entertainment, (2556)

Studio MDHR, (2560)

RPG Tsukuru รุ่น Super Dante, (2543)

Square Enix, (2544)

Pearl Abyss, (2558)

Team Bloodlust, (2555)

ภาคผนวก

BC1.1 แบบฟอร์มบันทึกการpubอาจารย์ที่ปรึกษา

วิชา โครงงานคอมพิวเตอร์ธุรกิจ ภาคเรียนที่ 2/2562

สำหรับโครงงานประเภทพัฒนาระบบมัลติมีเดียแบบปฏิสัมพันธ์ แบบ B

รหัสโครงงาน 602116_ชื่อโครงงาน เกมFantasyWorld

ชื่อสมาชิกในกลุ่ม

- | | | |
|--------------------|-------------------------|--------------|
| 1.รหัส 58040427107 | นายเอกพันธุ์ นามสมบูรณ์ | ลายเซ็น..... |
| 2.รหัส 58040427151 | นายพิทักษ์ ตึกสุhinทร์ | ลายเซ็น..... |

ชื่ออาจารย์ที่ปรึกษา อาจารย์นิชา ศักดิ์ชุวงษ์ ที่ปรึกษาหลัก ที่ปรึกษารอง

ความก้าวหน้าเอกสาร บทที่	การตรวจเอกสาร	วันที่พับ	ลายเซ็น	1	2	3
1 บทนำ	ผ่าน วันที่...../...../ ลงชื่อ.....					
2 เทคโนโลยีและเอกสารที่เกี่ยวข้อง	ผ่าน วันที่...../...../ ลงชื่อ.....					
3.1 ผลการวิเคราะห์ระบบงานปัจจุบัน และ	ผ่าน วันที่...../...../.....					
3.2 ผลการวิเคราะห์ความต้องการของผู้ใช้	ผ่าน วันที่...../...../ ลงชื่อ.....					
3.3. ผลการศึกษาความเป็นไปได้	ผ่าน วันที่...../...../ ลงชื่อ.....					
3.4. ผลการออกแบบระบบงานใหม่ - การออกแบบโครงเรื่อง	ผ่าน วันที่...../...../ ลงชื่อ.....					
3.4. ผลการออกแบบระบบงานใหม่ - แผนภาพกิจกรรมของระบบ	ผ่าน วันที่...../...../ ลงชื่อ.....					
3.4. ผลการออกแบบระบบงานใหม่ - โครงร่างหน้าจอล้อ	ผ่าน วันที่...../...../ ลงชื่อ.....					
3.4. ผลการออกแบบระบบงานใหม่ - ส托อรี่บอร์ด	ผ่าน วันที่...../...../ ลงชื่อ.....					
การขอสอบปากเปล่า (เฉพาะที่ปรึกษาหลัก)	อนุญาตวันที่...../...../ ลงชื่อ.....	คงแหนบที่ปรึกษา (10 คะแนน)				

หมายเหตุ ต้องมีลายเซ็นครบถ้วนของเจ้าหน้าที่ดำเนินการได้

ลงชื่อ.....

(อาจารย์นิชา ศักดิ์ชุวงศ์)

อาจารย์ที่ปรึกษา

นักศึกษาแต่ละกลุ่มต้องเก็บรักษาเอกสารฉบับนี้ด้วยตนเองและแนบมาด้วยทุกครั้งที่ส่งรายงานความก้าวหน้าและpubอาจารย์ที่ปรึกษา
เมื่อสิ้นภาคเรียนให้นำส่งอาจารย์ประจำวิชา ถ้าหายเสื่อมเสื่อไม่มีหลักฐานในการให้คะแนน

BC1.1 แบบฟอร์มบันทึกการพบทอาจารย์ที่ปรึกษา

วิชา โครงงานคอมพิวเตอร์ธุรกิจ ภาคเรียนที่ 2/2562

สำหรับโครงงานประเภทพัฒนาระบบมัลติมีเดียแบบปฏิสัมพันธ์ แบบ B

รหัสโครงงาน 602116_ชื่อโครงงาน เกมFantasyWorld

ชื่อสมาชิกในกลุ่ม

- | | | |
|--------------------|-------------------------|--------------|
| 1.รหัส 58040427107 | นายเอกพันธุ์ นามสมบูรณ์ | ลายเซ็น..... |
| 2.รหัส 58040427151 | นายพิทักษ์ ตึกสุhinทร์ | ลายเซ็น..... |

ชื่ออาจารย์ที่ปรึกษา อาจารย์สุครรัตน์ หนองหารพิทักษ์ ที่ปรึกษาหลัก ที่ปรึกษารอง

ความก้าวหน้าเอกสาร บทที่	การตรวจเอกสาร	วันที่พน	ลายเซ็น	1	2	3
1 บทนำ	ผ่าน วันที่...../...../..... ลงชื่อ.....					
2 เทคโนโลยีและเอกสารที่เกี่ยวข้อง	ผ่าน วันที่...../...../..... ลงชื่อ.....					
3.1 ผลการวิเคราะห์ระบบงานปัจจุบัน และ	ผ่าน วันที่...../...../.....					
3.2 ผลการวิเคราะห์ความต้องการของผู้ใช้	ผ่าน วันที่...../...../..... ลงชื่อ.....					
3.3. ผลการศึกษาความเป็นไปได้	ผ่าน วันที่...../...../..... ลงชื่อ.....					
3.4. ผลการออกแบบระบบงานใหม่ - การออกแบบโครงเรื่อง	ผ่าน วันที่...../...../..... ลงชื่อ.....					
3.4. ผลการออกแบบระบบงานใหม่ - แผนภาพกิจกรรมของระบบ	ผ่าน วันที่...../...../..... ลงชื่อ.....					
3.4. ผลการออกแบบระบบงานใหม่ - โครงร่างหน้าจอก	ผ่าน วันที่...../...../..... ลงชื่อ.....					
3.4. ผลการออกแบบระบบงานใหม่ - ส托อรี่บอร์ด	ผ่าน วันที่...../...../..... ลงชื่อ.....					
การขอสอบปากเปล่า (เฉพาะที่ปรึกษาหลัก)	อนุญาตวันที่...../...../..... ลงชื่อ.....					
คงแหนบที่ปรึกษา (10 คะแนน)						

หมายเหตุ ต้องมีลายเซ็นครบถ้วนของเจ้าหน้าที่ดำเนินการได้

ลงชื่อ.....

(อาจารย์สุครรัตน์ หนองหารพิทักษ์)

อาจารย์ที่ปรึกษา

นักศึกษาแต่ละกลุ่มต้องเก็บรักษาเอกสารฉบับนี้ด้วยตนเองและแนบมาด้วยทุกครั้งที่ส่งรายงานความก้าวหน้าและพบทอาจารย์ที่ปรึกษา
เมื่อสิ้นภาคเรียนให้นำส่งอาจารย์ประจำวิชา ถ้าหายเสื่อมเสียไม่มีหลักฐานในการให้คะแนน

BC1.5 แบบฟอร์มประเมินเอกสารโครงการ

วิชา โครงการคอมพิวเตอร์ธุรกิจ 1 ภาคเรียนที่ 2/2562

สำหรับโครงการประเภทที่ใช้ฐานข้อมูล แบบ A B

รหัสโครงการ 602116 ชื่อโครงการ เกม FantasyWorld

ชื่อสมาชิกในกลุ่ม

- | | | |
|----------------------|-------------------------|--------------|
| 1. รหัส 58040427107. | นายเอกพันธุ์ นามสมบูรณ์ | ลายเซ็น..... |
| 2. รหัส 58040427151. | นายพิทักษ์ ตีกสุวินทร์ | ลายเซ็น..... |

อาจารย์ที่ปรึกษาหลัก อภากรยนิชา ศักดิ์ช่วงษ์ อาจารย์ที่ปรึกษารอง อภากรยสุดารัตน์ หน่องหารพิทักษ์

หัวข้อ		คะแนนเต็ม	คะแนนที่ได้	รายการแก้ไข
<input type="checkbox"/> 1.	บทที่ 1 บทนำ บทที่ 2 เทคโนโลยีและเอกสารที่เกี่ยวข้อง	10 (ดร.สาวิตรี)		
<input type="checkbox"/> 2.	บทที่ 3 3.1 ผลการวิเคราะห์ระบบงานปัจจุบัน 3.2 ผลการวิเคราะห์ความต้องการของผู้ใช้ 3.3. ผลการศึกษาความเป็นไปได้	10 (อ.ฐานนี)		
<input type="checkbox"/> 3.	บทที่ 3 3.4. ผลการออกแบบระบบงานใหม่ Flowchart, Data Flow Diagram, Process Description	10 (ดร.สาวิตรี/ อ.สมวรร)		
<input type="checkbox"/> 4.	บทที่ 3 3.4. ผลการออกแบบระบบงานใหม่ E-R diagram, Data Dictionary User Interface, Report	10 (อ.เสกศิลป์/ อ.สุดารัตน์)		
<input type="checkbox"/> 5.	ความเรียบร้อยถูกต้องของรูปแบบรายงาน หน้าปก สารบัญ สารบัญภาพ สารบัญตาราง หมายเลขอหน้า บรรณานุกรม	5 (อ.นิชา)		

ลงชื่อ

(อาจารย์นิชา ศักดิ์ช่วงษ์)

กรรมการตรวจสอบ

..... / /

นักศึกษาแต่ละกลุ่มแนบเอกสารนี้โดยทำเครื่องหมายรูปหัวข้อที่ส่งและแยกเอกสารส่งตามหัวข้อกับกรรมการที่กำหนดในตารางหลังจากนำเสนอแล้ว

BC2.5 แบบฟอร์มประเมินเอกสารโครงการ

วิชา โครงการคอมพิวเตอร์ธุรกิจ 2 ภาคเรียนที่ 2/2562

สำหรับโครงการทุกประเภทและทุกกลุ่ม

รหัสโครงการ 602116 ชื่อโครงการ เกม FantasyWorld

ชื่อสมาชิกในกลุ่ม

1. รหัส 58040427107 นาย เอกพันธ์ นามสมบูรณ์ ลายเซ็น.....

2. รหัส 58040427151 นาย พิทักษ์ ตีกสุนทร ลายเซ็น.....

อาจารย์ที่ปรึกษาหลัก อวاجารย์ นิษ่า ศักดิ์ชูวงศ์ อาจารย์ที่ปรึกษารอง อวจารย์ สุดาวัตร หน่องหารพิทักษ์

หัวข้อ		คะแนนเต็ม	คะแนนที่ได้	รายการแก้ไข
<input type="checkbox"/>	บทที่ 4 (ส่งเอกสารบทที่ 1-4)	10 (ผศ. วราพร)		
<input type="checkbox"/>	บทที่ 5 (ส่งเอกสารบทที่ 1-5)	10 (ผศ. วราพร)		
<input type="checkbox"/>	รูปแบบเอกสาร (ส่งเล่มโครงการฉบับสมบูรณ์บทที่ 1-5 ที่ จัดรูปแบบถูกต้องตามคู่มือโครงการฯ และว.)	10 (อ.นิษ่า)		

ลงชื่อ

(ผศ. วราพร ภรีเทพ อ.นิษ่า ศักดิ์ชูวงศ์)

กรรมการตรวจสอบ

..... / /

นักศึกษาแต่ละกลุ่มแนบเอกสารนี้โดยทำเครื่องหมายระบุหัวข้อที่ส่งและแยกเอกสารส่งตามหัวข้อกับกรรมการที่กำหนดในตาราง
หลังจากผ่านการสอบโปรแกรมสมบูรณ์แล้ว

ประวัติผู้จัดทำ

ประวัติผู้จัดทำ

ชื่อ – สกุล นายพิทักษ์ ตีกสุนทร
รหัสนักศึกษา 58040427151
เกิดวันที่ 29 กุมภาพันธ์ 2539 อายุ 23 ปี
ที่อยู่ 111/3 หมู่3 ต.โพธิ์ตาก อ.โพธิ์ตาก จ.หนองคาย 43130
โทรศัพท์ 0800692904



E-mail nestzero2012@gmail.com

ประวัติการศึกษา :

ระดับประถมศึกษาจาก โรงเรียนบ้านโพธิ์ตาก

ระดับมัธยมศึกษาตอนต้นจาก โรงเรียนจุฬาภรณ์ราชวิทยาลัย เลย

ระดับมัธยมศึกษาตอนปลายจาก โรงเรียนอุดรพัฒนาการ

ปัจจุบัน : กำลังศึกษาในสาขาวิชา คอมพิวเตอร์ธุรกิจ คณะวิทยาการจัดการ

คติประจำใจ Don't give up Fight for my dream

เวลาว่าง อ่านหนังสือทั่วไป พิงเพลง ดูทีวี เล่นเกม เล่นพีตเน็ต

กีฬาที่ชอบ เพาะกาย

ลักษณะนิสัย ความอดทนสูง ร่าเริง คิดเยอะ เป็นกันเอง

ประวัติผู้จัดทำ

ชื่อ – ศกุล นายเอกพันธ์ นามสมบูรณ์
รหัสนักศึกษา 58040427107
เกิดวันที่ 1 กุมภาพันธ์ 2540 อายุ 23 ปี
ที่อยู่ 83 ม.9 ต.สามพร้าว อ.เมือง จ.อุตรธานี 41000
โทรศัพท์ 061-1301069
E-mail ekkapanrsg2@gmail.com



ประวัติการศึกษา :

ระดับมัธยมศึกษาตอนต้นจาก โรงเรียนเทศบาล 3 บ้านเหล่า

ระดับมัธยมศึกษาตอนปลายจาก โรงเรียนเทศบาล 3 บ้านเหล่า

ปัจจุบัน : กำลังศึกษาในสาขาวิชา คอมพิวเตอร์ธุรกิจ คณะวิทยาการจัดการ

คติประจำใจ Don't give up if you even try to do

เวลาว่าง อ่านหนังสือทั่วไป พิงเพลง ดูทีวี

กีฬาที่ชอบ แบดมินตัน

ลักษณะนิสัย ความอดทนสูง ร่าเริง