

# FUSIONISTA

ผู้นำฟิวชั่น

2D PLATFORM GAME DEVELOPMENT

By Natchapon Leelapiromkul

Advisor Narathip Tiangtae

Computer Engineering, CMU

# ประเด็นสำคัญ

เนื้อเรื่องของเกม

วิธีการควบคุมเบื้องต้น

วิธีการเล่น

องค์ประกอบต่างๆ

ทดลองเล่น

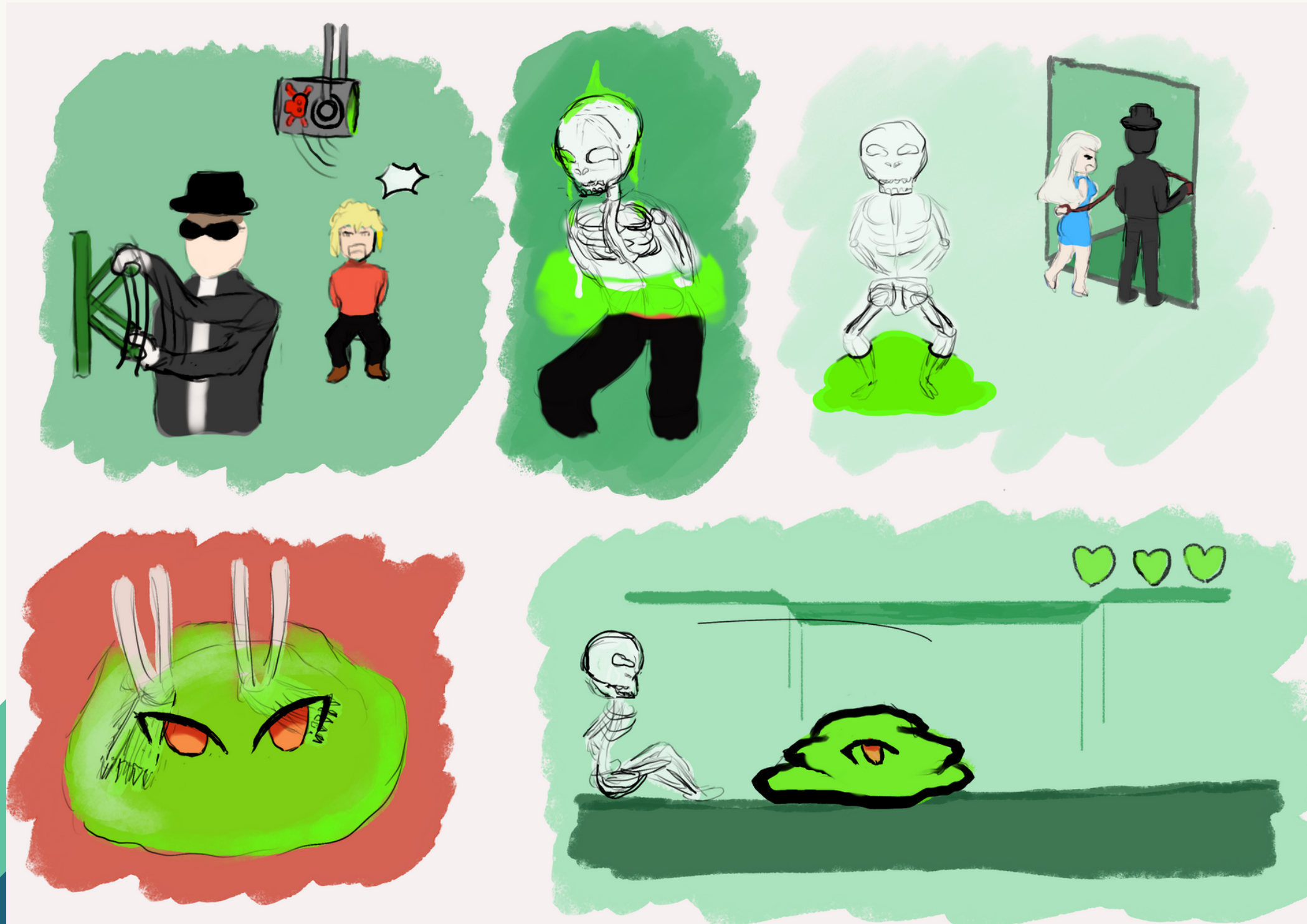
ผลตอบรับจากผู้เล่น

# เนื้อเรื่องของเกม

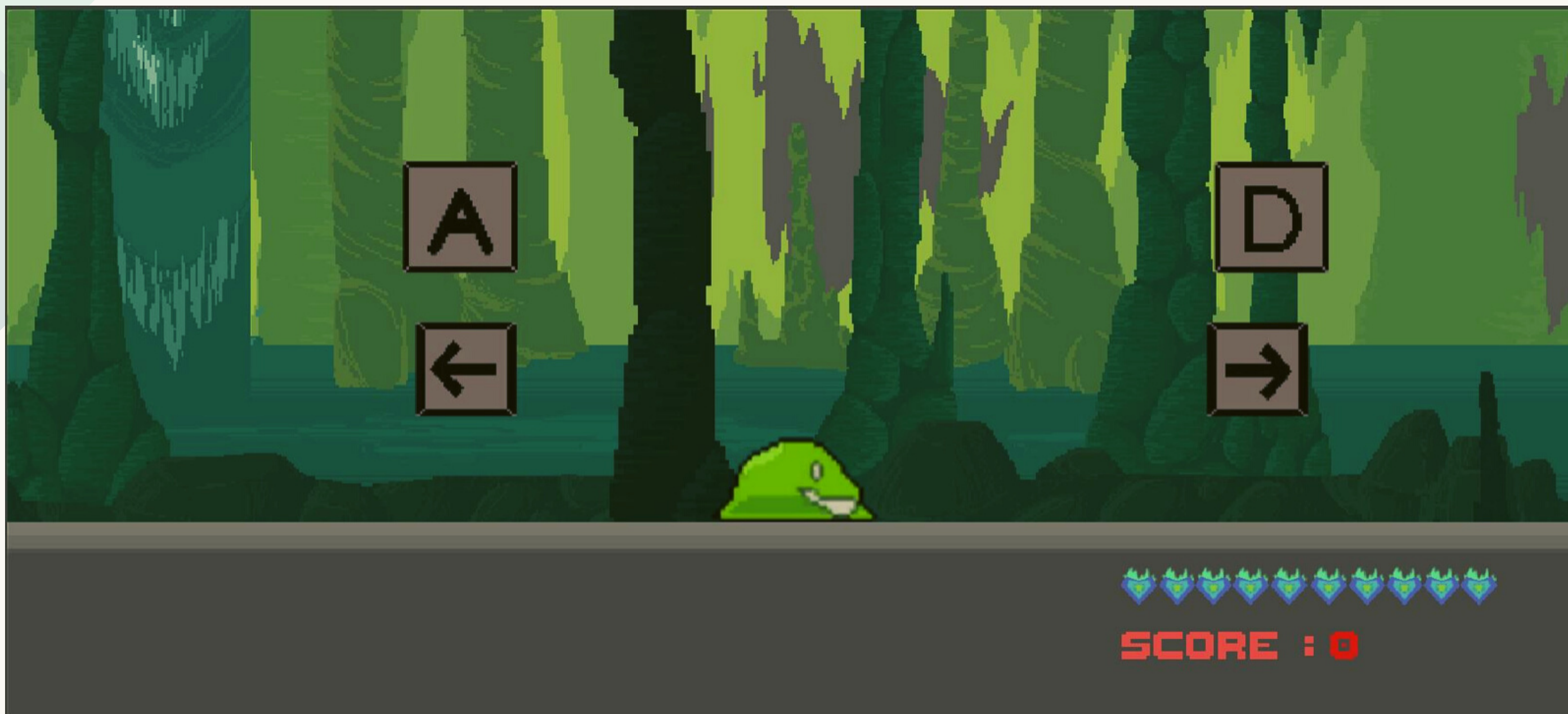


STORYBOARD

# REVENGE !!



เล่นเป็นสไลม์  
ที่กลับจาก  
ความตาย  
เพื่อมาแก้แค้น  
และช่วยแฟนสาว



ฝ่าอุปสรรคที่ขวางทางด้วยพลังของสไลม์ !!

# วิธีการควบคุมเบื้องต้น

---

BASIC CONTROL

# Control

A



Jump

D

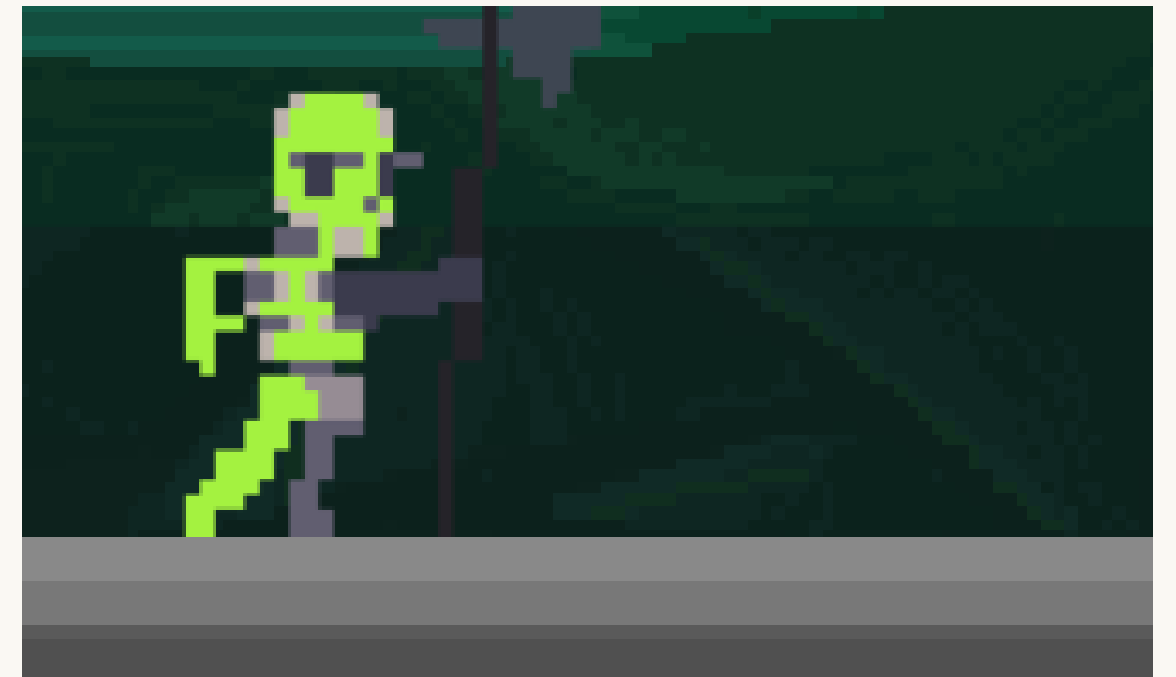


Attack

E

eat

# EAT ??



>> TURN TO SKELETON



# วิธีการเล่น



HOW TO PLAY

# ภารกิจของเกม

ฝ่าอุปสรรคไปหาแฟนสาวที่  
ปลายทาง โดยพลังชีวิตไม่หมด  
และจะฆ่าหรือไม่ฆ่าศัตรูก็ได้

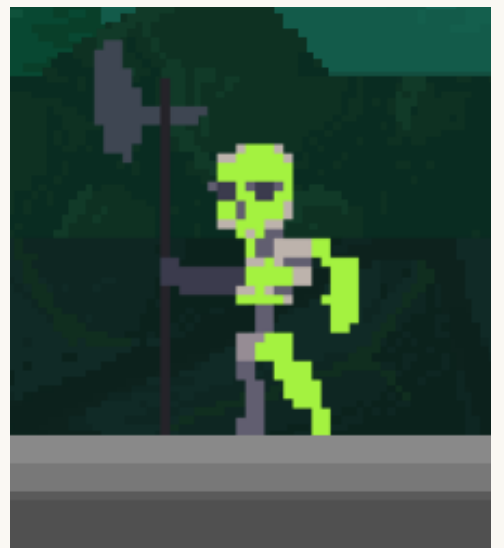
# แนวทางการเล่น

ร่างสไลม์อย่างเดียวย**จบเกมไม่ได้**

ร่างกระดูกอย่างเดียวย**จบเกมได้**

**แต่เปราะบางมาก**

วิธีผ่าน – รักษาร่างกระดูกไว้ตอนที่จะใช้



# องค์ประกอบต่างๆ



GAME ELEMENT

# ศัตรู (มาเฟีย)



Punching-base  
Mafia



Shooting-base  
Mafia

# ไอเทม



กองกระดูก



กล่องพลังชีวิต

(ทำลายได้ถ้าเป็นร่างกระดูก)

# สิ่งก่อสร้าง



ประตูเหล็ก  
(ตีเพื่อเปิด)



อุปกรณ์ที่มีคันโยก  
(ร่างกระดูกเท่านั้น)

# สิ่งก่อสร้าง



กำแพงเลเซอร์  
(บังคับกลับร่างสไลม์)



# สิ่งก่อสร้าง

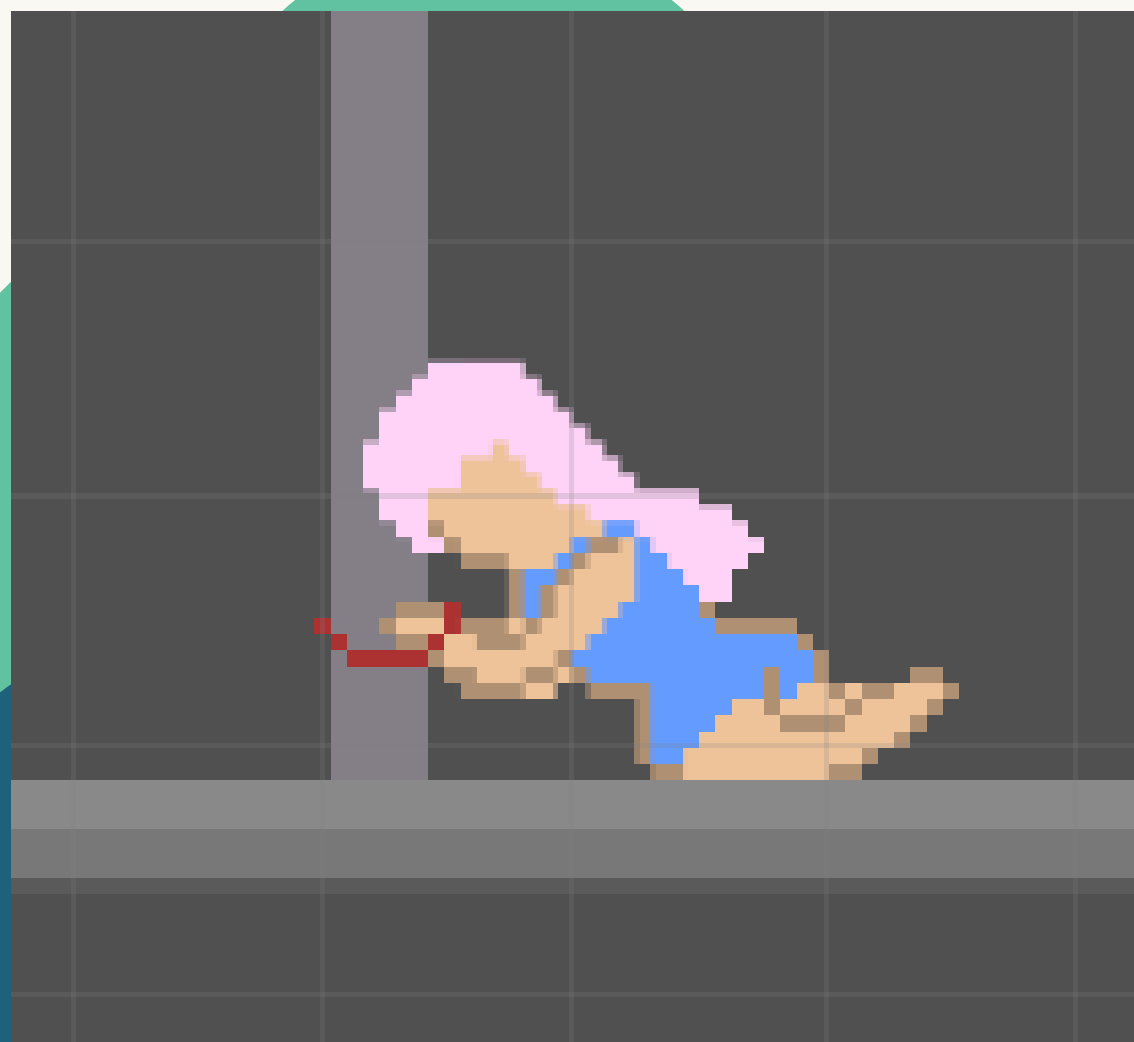


พื้นน้ำ

สไลม์ – ลอย

กระดุก – จม

# แฟนสาว

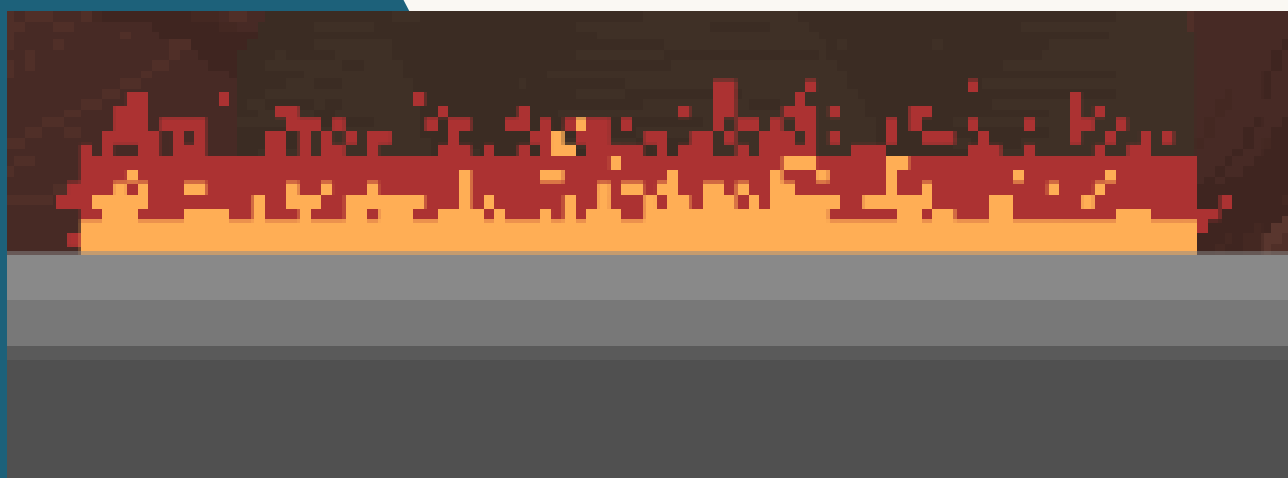


## เส้นชัยของเกม

# กับดัก

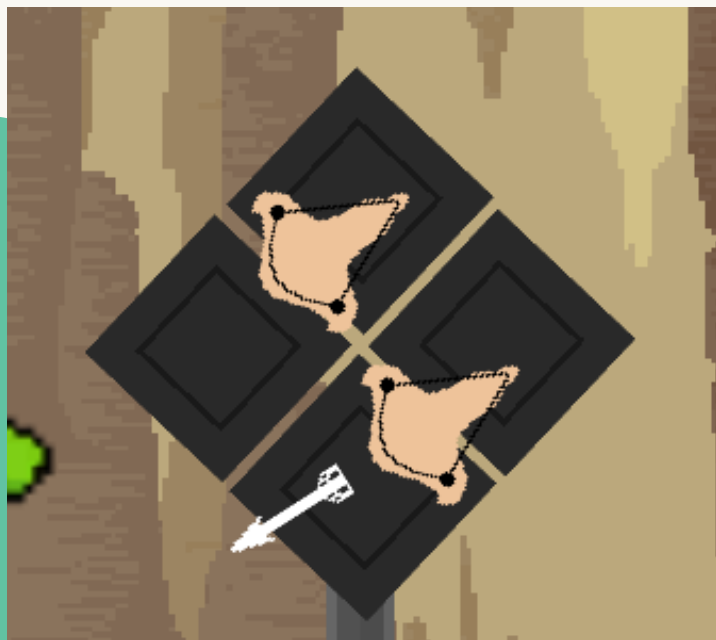


แท่นทูป

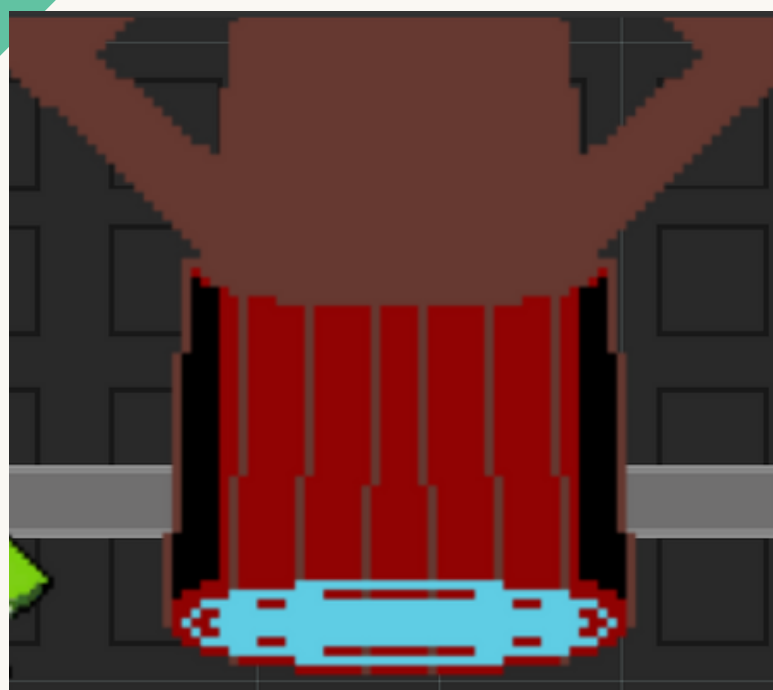


พื้นไฟ

# กับดัก



## หน้าไม้



## แท่นยิงเลเซอร์



# ทดลองเล่น

---

DEMO



# ผลตอบรับจากผู้เล่น

---

FEEDBACK

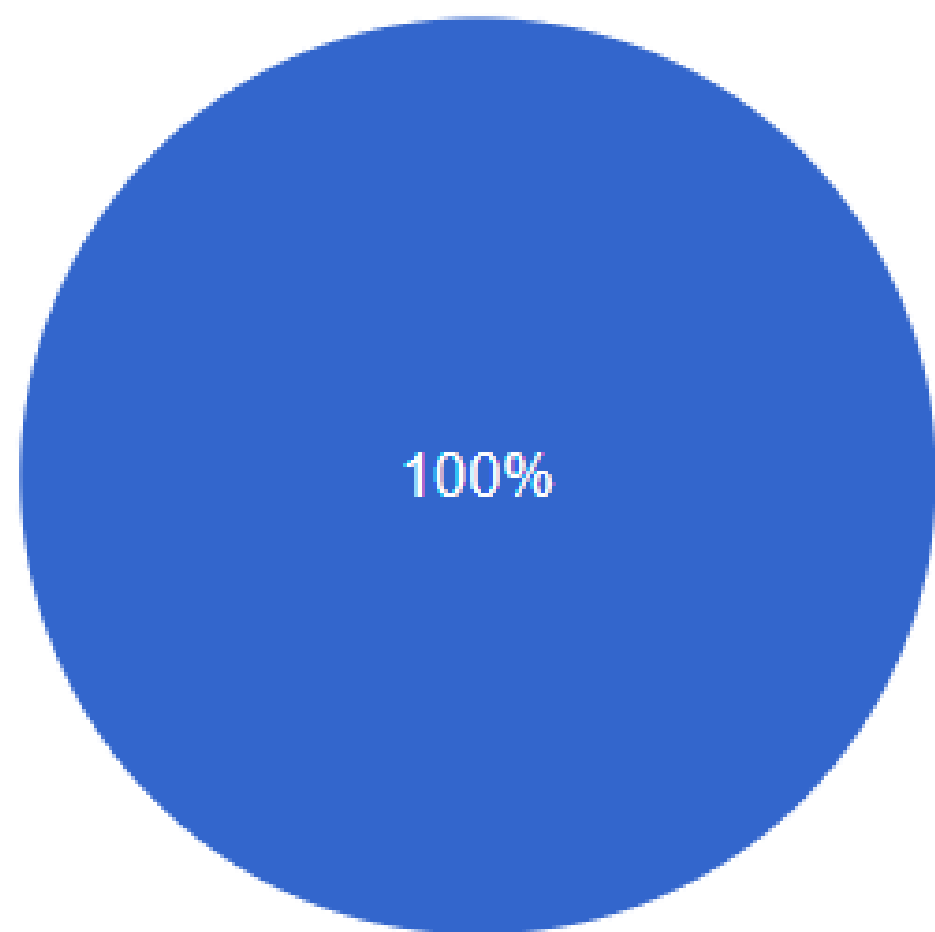


6

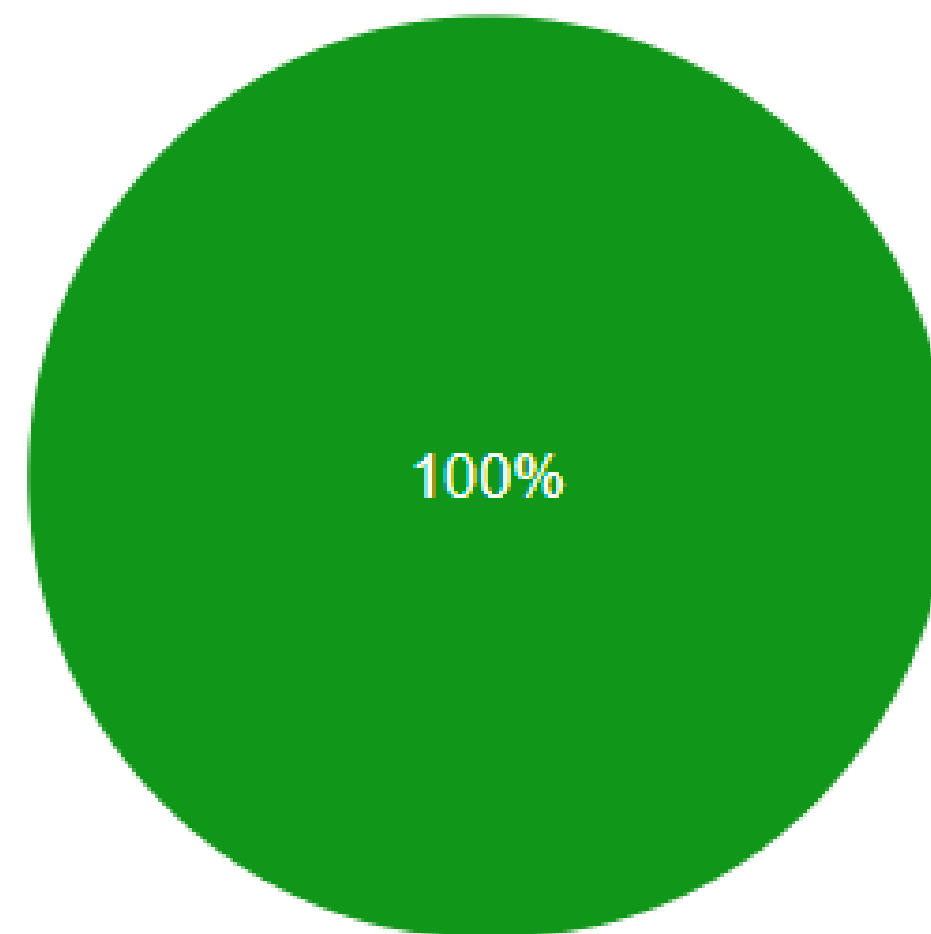
จำนวนผู้

ทดสอบ



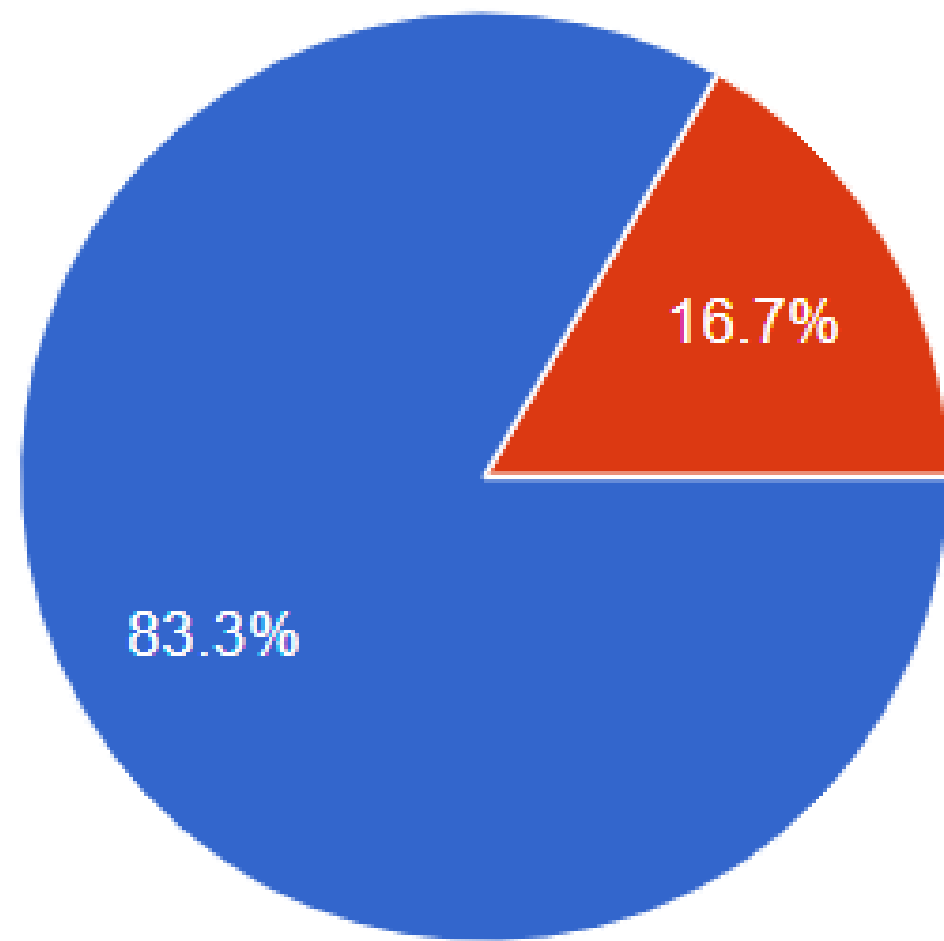


- ชาย
- หญิง
- ไม่ต้องการระบุ

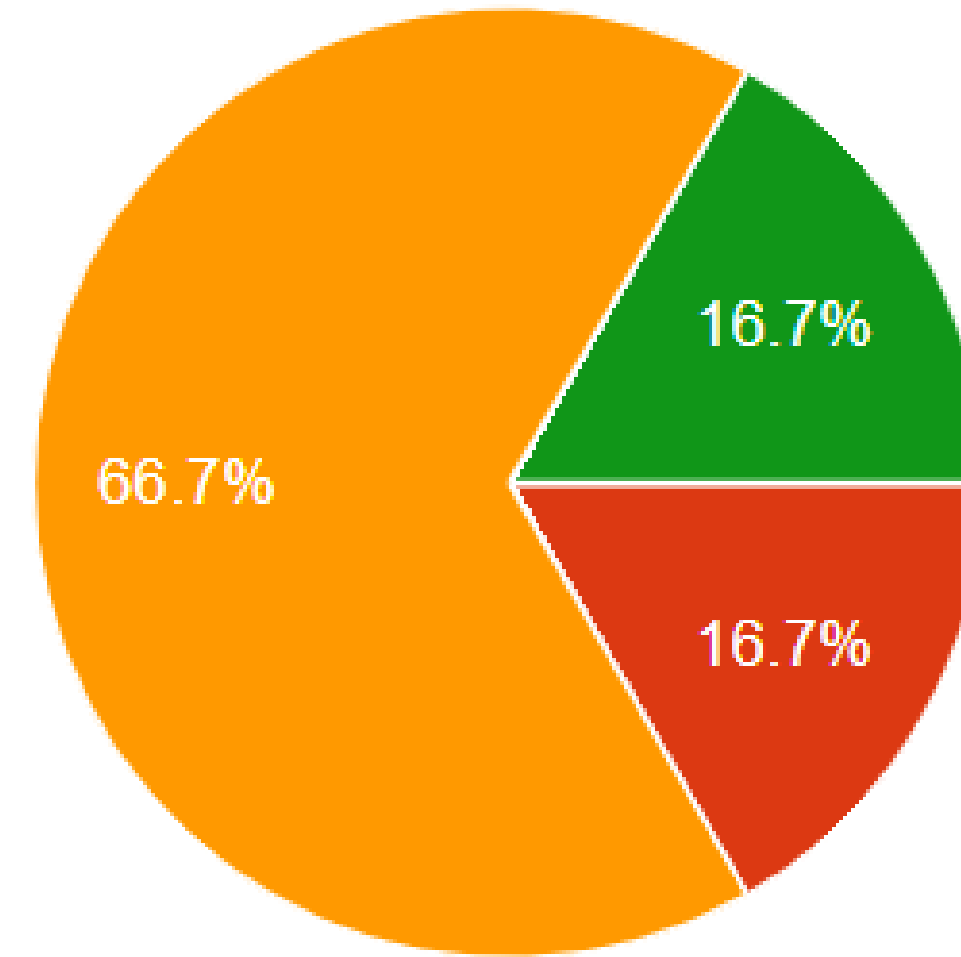


- น้อยกว่า 7 ปี
- 7 - 12 ปี
- 13 - 18 ปี
- 19 - 25 ปี
- 26 - 40 ปี
- 41 ปีขึ้นไป

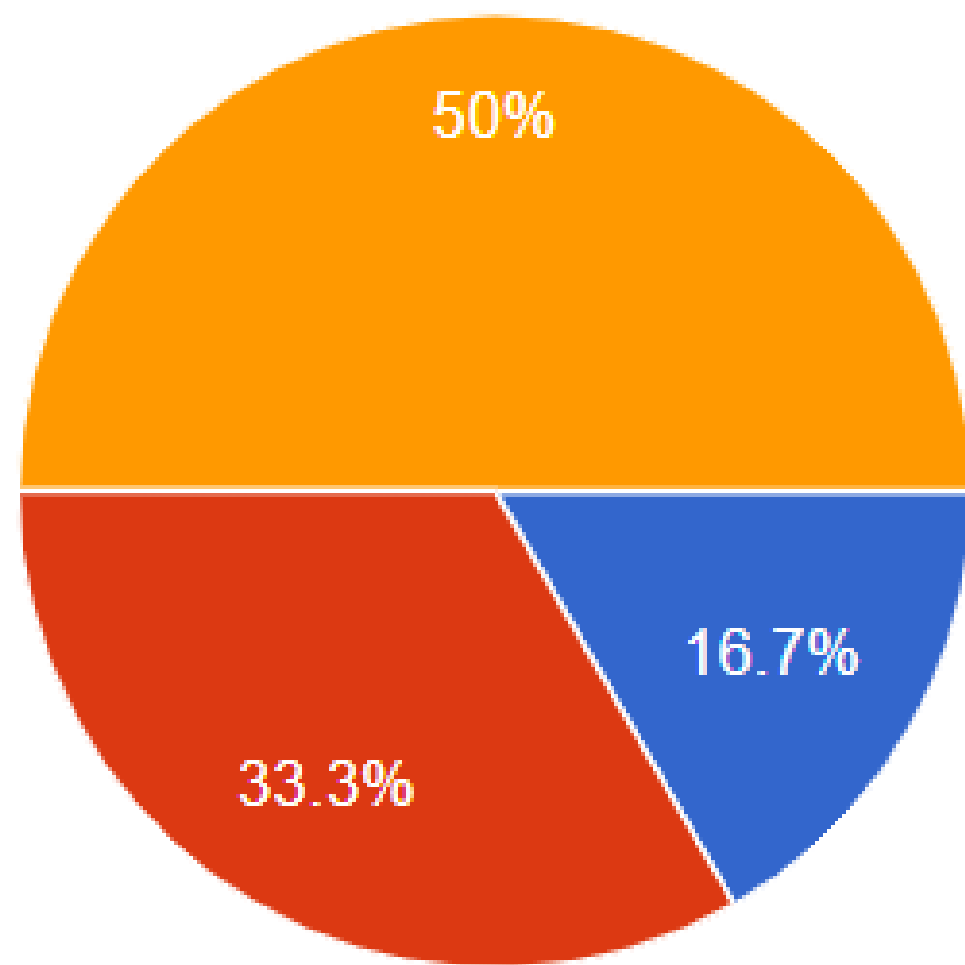




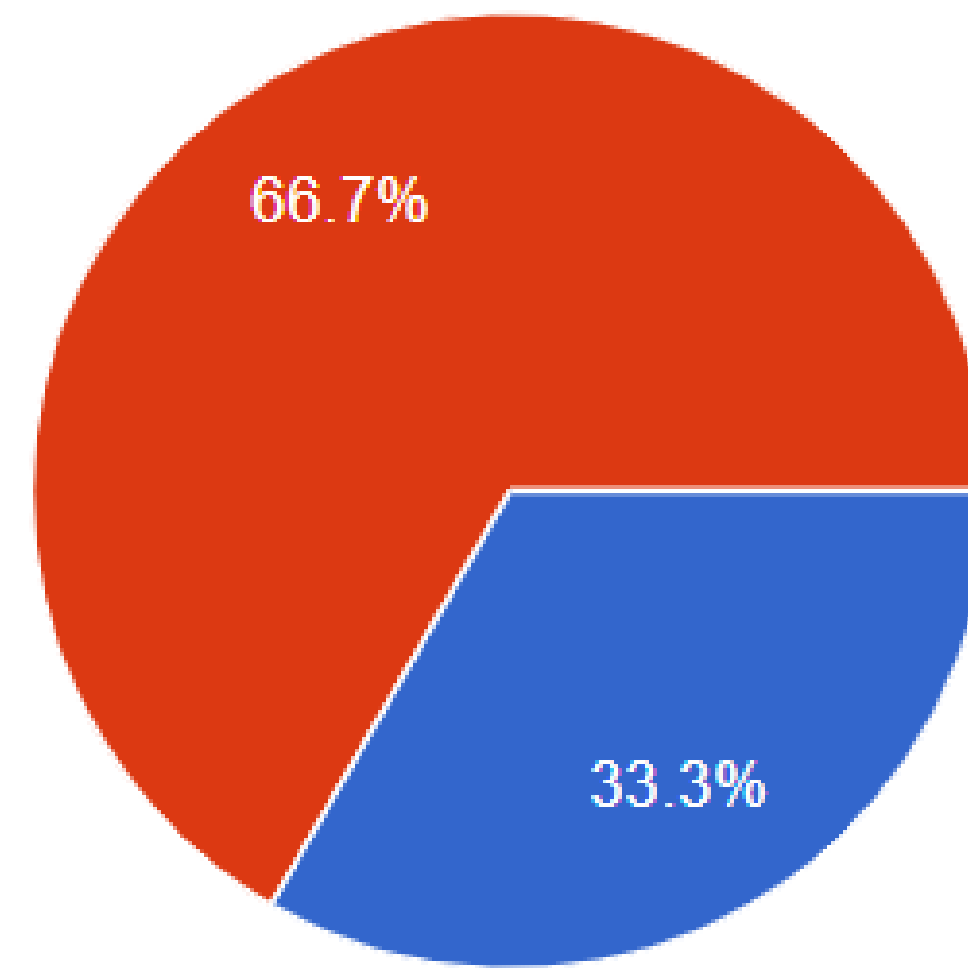
- เล่นจนจบ
- ยังเล่นไม่จบ



- น้อยกว่า 5 นาที
- 5 - 10 นาที
- 10 - 20 นาที
- 20 - 30 นาที
- 30 นาทีขึ้นไป



- ยากกว่าเกมทั่วไป
- ง่ายกว่าเกมทั่วไป
- ปานกลาง ไม่ยากไม่ง่าย



- ต้องการเล่นต่อ/เล่นซ้ำ
- ไม่ต้องการ

# ความคิดเห็นต่อเกม

0

ควรปรับปรุง

1

ดีมาก

กราฟฟิก ความ  
สวยงามของเกม  
(Graphic)

0.54

การควบคุมพื้นฐาน  
(Control)

0.50

ระบบการเล่น  
(Gameplay)

0.58

เสียงประกอบ  
(Sound)

0.75

เนื้อเรื่อง (Story)

0.50

ระบบการสอนเล่น  
(Tutorial)

0.54

ความยาวเกม  
(Game Length)

0.50

ความยาก  
(Difficulty)

0.54

อินเตอร์เฟซ (UI)  
[แถบพลังชีวิต, แถบ  
คะแนน, ปุ่มตอนเข้า  
เกม, ปุ่มตอนหยุด  
เกม และอื่นๆ]

0.63

ความชอบโดยรวม  
(Overall)

0.58

# ความคิดเห็นเพิ่มเติม

อยากให้มีเช็คพอยท์เพราะเกมยาก

เคลื่อนไหวแล้วมีดีเลย์

ระบบคะแนนไม่มีประโยชน์เท่าไร

hitbox โครงกระตุกไม่ชัดเจน

รูปสอนเล่นบางรูปดูออกยาก

อยากให้กระตุกดรอปจากศัตรูมากกว่า  
เก็บที่จุดต่างๆ

กระโดดแล้วไม่เห็นพื้น ทำให้โดนดาเมจ

อยากให้ม็อบสตอนท้าย

The background is a solid dark teal color. In the top-left corner, there are overlapping abstract shapes: a light green rounded rectangle and a white rounded rectangle. In the bottom-right corner, there are similar overlapping shapes: a light green rounded rectangle and a white rounded rectangle.

# THANK YOU

FINALLY Q&A TIME!!