

CONQUEST OF SIPPANON

จัดทำโดย

กลุ่มที่ 2

นางสาว ศิริประภา	อุปภาค	65340500053
นาย อีฟฟาน	อัครามีน	65340500063
นาย สิปปนนท์	สรณ์คุณแก้ว	65340500076

FRA442 Game Development and Simulation

สถาบันวิทยาการหุ่นยนต์ภาคสนาม

มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี

ภาคการเริ่มต้น ปีการศึกษา 2567

ภาพรวมของเกม

เกม CONQUEST OF SIPPANON เป็นเกมแนว **Strategy – Territory Conquest** ซึ่งนำเสนอบน platform Apple iPad pro 11 โดยที่ตัวเกมจะเน้นไปในด้านของการควบคุมจัดสรรทรัพยากรกองกำลังทหารของผู้เล่นเพื่อเข้าควบคุมพื้นที่ที่ส่วนต่าง ๆ ของประเทศไทยและของแผนพื้นที่อื่น

เนื้อหาของเกม

ในดินแดนไทยที่แยกด้วยสีและความทะเยอทะยานจังหวัดนับไม่ถ้วนต่อสู้เพื่อความอยู่รอด และผู้เล่นจะได้รับบทเป็นผู้บัญชาการคนสุดท้ายนาม สิบพันท์ ที่มุ่งหมายที่จะรวมชาติที่แตกแยกให้เป็นหนึ่งเดียวด้วยกลยุทธ์ ความรวดเร็ว และความแม่นยำ ทุกวินาทีคือการตัดสินใจที่สามารถเปลี่ยนแปลงกระแสสงครามได้ ผู้เล่นจะสามารถก้าวขึ้นเป็นผู้ปกครองที่ฟื้นฟูความสงบเรียบร้อยหรือจะร่วงหล่นลงเป็นเพียงสีหนึ่งที่เลื่อนหายไปจากแผนที่

วิธีการเล่นของเกม

1. การควบคุม

ผู้เล่นสามารถที่จะควบคุมทหารของตนเองได้จากการลาก icon ของผู้เล่นไปตำแหน่งของทหารตนเอง

2. แนวทางการเล่น

- ผู้เล่นเริ่มด้วยพื้นที่ส่วนหนึ่งของแผนที่และจะมีตัวเลขที่เพิ่มอยู่เรื่อย ๆ นั่นคือจำนวนของทหารเราในฐานทัพ
- ผู้เล่นจะเล่นเป็นทั้งฝ่ายรับและฝ่ายรุก โดยที่ผู้เล่นจะส่งจำนวนทหารจำนวนหนึ่ง ไปยึดฐานทัพฝั่งตรงข้ามทำให้ตัวเลขของฝั่งตรงข้ามลดลง และในขณะเดียวกันต้องกันไม่ให้พื้นที่ของตนเองโดนแย่งโดยการส่งจำนวนทหารไปเช่นกัน
- เงื่อนไขของการชนะคือสามารถครอบครองพื้นที่ทั้งหมดในแผนที่ได้หมด แต่หากผู้เล่นไม่มีพื้นที่ของตนเองเหลือจะถือว่าผู้เล่นนั้นแพ้

ความคืบหน้า 17/11/2568

จากปัจจุบันผู้ทางผู้พัฒนาได้ทำการแบ่งส่วนงานกันทำโดยที่นายสิบพันท์จะทำการวางระบบของเกมหลัก ๆ อันได้แก่ การสร้างแผนที่และระบบการลากส่งทหาร โหมดเล่นคู่ และนายอิฟฟานและนางสาวศิริประภา จะดูแลในส่วนของการเล่นโหมดคู่ UI และการเปลี่ยนแผนที่

ปัจจุบันจากทั้งสองสัปดาห์การดำเนินการยังไม่มีปัญหาใดเพิ่มเติม จะมีเล็กน้อยแค่ปัญหาระหว่างการทำงานเรื่องการจัดเรียง layer และการคำนวณที่ผิดพลาดของลูกศร

