

Princess Adventure

จัดทำโดย

นางสาวณัฐปภัสร อยู่ยง รหัสนักศึกษา 60070024

นางสาวยลภา ประเสริฐ รหัสนักศึกษา 60070077

เสนอ

ดร. สามารถ หมดและ

รายงานฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของวิชา Game Design and Development

รหัสวิชา 06016343

คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

1. Introduction

รายงานฉบับนี้จัดทำขึ้นเพื่อแสดงรายละเอียดของเกม Princess Adventure เพื่อให้ผู้อ่านเข้าใจถึงกระบวนการในการออกแบบ และระบบการเล่นของเกม

1.1 Scope

รายงานฉบับนี้แสดงเนื้อหาครอบคลุมตั้งแต่ขั้นตอนการออกแบบเกม ไอเดีย เนื้อ เรื่อง จนถึงรายละเอียดของระบบของเกม

2. Game Idea References

- Mario
- Random
- Runner
- Ninja

3. Target System and Target User

Princess Adventure สามารถเล่นได้บน PC และเหมาะสำหรับผู้เล่นที่มีอายุ 6 ปีขึ้นไป

4. Development System

4.1 Software

Princess Addventure พัฒนาจากภาษา C# ผ่านการใช้งาน

Unity engine 2019.1.14f1

5. Specification

5.1 Concept

Princess Adventure ได้รับไอเดียมาจากสมาชิกในกลุ่มปรีกษาและมีความชื่นชอบเกมส์แนวผจญภัยเลยอยากลองทำเกมส์แนวนี้นี้ จึงคิดเพิ่มให้ผู้เล่นฝ่าฟันอุปสรรคในแต่ละด่านเพื่อที่จะถึงจุดหมายและ

เหมาะสมกับเด็กอายุระหว่าง6ปีขึ้นไปจึงเกิดไอเดียในการคิดStoryboardและตัวละครต่างๆเพื่อให้เหมาะสมกับช่วงอายุ

5.2 Story

ณ อาณาจักรขนมหวานที่มีเจ้าหญิงเค็กปกครองอยู่ผู้คนในอาณาจักรล้วนอยู่อย่างมีความสุข อาณาจักรแห่งนี้อุดมสมบูรณ์ไปด้วยทรัพยากรที่มีค่ามหาศาลและมีอัญมณีวิเศษ แต่แล้ววันหนึ่งอาณาจักรแห่งนี้ก็ถูกโจมตีโดยมอนสเตอร์เพื่อยึดครองอาณาจักรไป เจ้าหญิงได้หลบหนีเข้าไปในป่าลึกเพื่อรวบรวมอัญมณีและกลับมาต่อสู้กับมอนสเตอร์เพื่อช่วยผู้คนในเมืองและทวงคืนอาณาจักรที่สงบสุขกลับมา

5.2.1 Storyboard



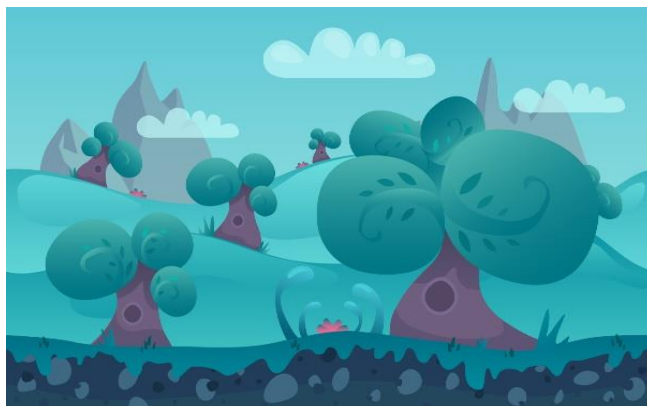
ดีไซน์นี้เป็นส่วนของหน้าเข้าสู่เกม(Main Menu) จะมีปุ่มเริ่มเกม ปุ่มเพื่อดูStory Tutorial และปุ่ม ออก



ดีไซน์นี้เป็นส่วนของการออกแบบด่านในแต่ละด่านโดยแต่ละด่านจะแตกต่างกันออกไปและมีศัตรูที่แตกต่างกัน

5.2.2 Level Design

Princess Adventure ประกอบไปด้วย 3 ด่าน



รูปภาพที่1 เป็นReferenceในการออกแบบฉากของเราโดยด่านนี้ชื่อว่าป่าเวทมนตร์ : มีมอนสเตอร์และบอสระดับแรก ที่ง่ายต่อการโจมตี

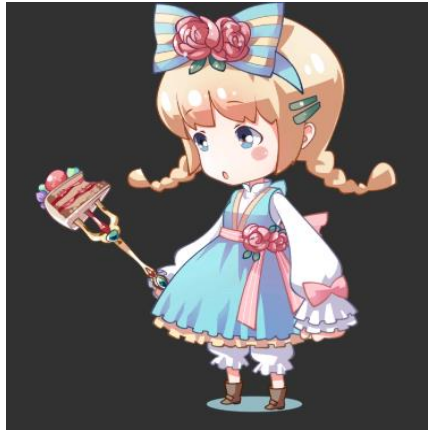


รูปภาพที่2 เป็นReferenceในการออกแบบฉากของเราโดยด้านนี้ชื่อว่าเมืองขนมหวาน
: มีมอนสเตอร์ระดับกลางที่เริ่มจัดการยากขึ้นและด้านเริ่มมีสิ่งกีดขวางมากขึ้น



รูปภาพที่3 เป็นReferenceในการออกแบบฉากของเราโดยด้านนี้ชื่อว่าปราสาทเจ้าหญิง
: มีมอนสเตอร์ระดับสูงและบอสระดับสูงที่มีความยากมากกว่าทุกๆด้าน

5.2.3 Character Design



รูปภาพที่4 เจ้าหญิงเค้ก(ตัวละครหลัก) – ผู้ปกครองอาณาจักรขนมหวานและผู้คนภายในเมืองเป็น ตัวละครที่มีคาแรคเตอร์น่ารักสดใส และกล้าหาญใช้คทาขนมหวานในการโจมตี



รูปภาพที่5 มอนสเตอร์ระดับง่าย



รูปภาพที่6 บอสรระดับง่าย



รูปภาพที่7 มอนสเตอร์ระดับกลาง



รูปภาพที่8 บอสระดับกลาง



รูปภาพที่9 มอนสเตอร์ระดับยาก



รูปภาพที่10 บอสระดับยาก

5.2.4 Gameplay Design

Heart Limit → live pressure → tension

Level Select → live pressure → challenge

Item drop → live pressure → challenge

Voice Background → mood pressure → fun

Coin collect → mood pressure → fun

5.3 Game Structure

Princess Adventure ประกอบไปด้วย 3 ด้าน โดยเริ่มจากด้านระดับง่ายไปจนยากจนฝ่าฟันอุปสรรคต่างๆจนถึงปราสาทได้ในด่านสุดท้าย

5.4 Player

Princess Adventure ถูกออกแบบมาเพื่อรองรับผู้เล่นได้เพียง1คนเท่านั้น (Single Player) ผ่านทาง PC[platform]

5.5 Action

ผู้เล่นสามารถเก็บอัญมณีที่มีอยู่ตามทางในแต่ละด้านเพื่อรักษาอัญมณีกลับคืนสู่ปราสาท

5.6 Objective

เป้าหมายของผู้เล่นในเกมนี้คือ ฝ่าฟันอุปสรรคในแต่ละด้าน ต่อสู้กับมอนสเตอร์และบอสของแต่ละด้าน จนมาถึงด่านสุดท้ายเพื่อที่จะไปถึงปราสาทได้

5.7 Input and Output

Input: กดปุ่มบังคับตัวละครที่เป็นพิมพ์

Output: แสดงภาพของเกมออกทางจอคอมพิวเตอร์

5.8 Functional Specification

- ผู้เล่นสามารถเก็บอัญมณีไว้ในแต่ละด้าน
- ผู้เล่นต้องรักษาหัวใจไว้เพื่อเล่นต่อ
- ผู้เล่นสามารถหายตัวไปยังอีกด้านได้
- ผู้เล่นสามารถกดปุ่มรีสตาร์ทได้เมื่อต้องการเริ่มใหม่ในด่านนั้น

5.9 FDD Framework

FORMAL ELEMENTS

Player interaction pattern: ผู้เล่นคนเดียว

Objective: เอาชนะศัตรูและสามารถช่วยอาณาจักรได้สำเร็จ

Rules: เล่นจนถึงด่านสุดท้ายโดยที่หัวใจยังไม่หมด

Procedures: ผู้เล่นบังคับตัวละครให้วิ่ง กระโดด เก็บของ โจมตีผ่านแป้นพิมพ์

Resources: model actor, model scene, item

Boundaries: เดินทางจากป่าไปจนถึงอาณาจักร

Outcome: ปกป้องเมืองและอัศวินไว้ได้

2. DRAMATIC ELEMENTS

Premise: ผู้เล่นต้องทำการฝ่าด่านตั้งแต่ป่าจนถึงอาณาจักรเพื่อช่วยอาณาจักรจากการยึดครองของเหล่าออร์ค

Character: เจ้าหญิงเค็ก , ออร์ค

Story: ณ อาณาจักรขนมหวานที่มีเจ้าหญิงเค็กปกครองอยู่ผู้คนในอาณาจักรล้วนอยู่อย่างมีความสุข อาณาจักรแห่งนี้อุดมสมบูรณ์ไปด้วยทรัพยากรที่มีค่ามหาศาลและมีอัศวินวิเศษ แต่แล้ววันหนึ่งอาณาจักรแห่งนี้ก็ถูกโจมตีโดยมอนสเตอร์เพื่อยึดครองอาณาจักรไป เจ้าหญิงได้หลบหนีเข้าไปในป่าลึกเพื่อรวบรวมอัศวินและกลับมาต่อสู้กับมอนสเตอร์เพื่อช่วยผู้คนในเมืองและทวงคืนอาณาจักรที่สงบสุขกลับมา

3. DYNAMIC ELEMENTS

Emergence: ฝ่าเหล่ามอนสเตอร์และเก็บอัศวินโดยไม่ให้เล็ดหมดก่อน

Emergent narrative: ระดับความยากในแต่ละด่านจะเพิ่มขึ้นและเร็วขึ้นเรื่อยๆ

6. Gameplay

6.1 Stages

แต่ละด่านภายในเกมนั้นจะแบ่งออกเป็นฉากๆ โดยจะมีตำราวิเศษไว้คอยวาร์ปไปยังฉากต่อไป

6.2 Game object

วัตถุภายใน Princess Adventure ประกอบไปด้วย หัวใจสำหรับชีวิตของผู้เล่น ตำราวิเศษ สำหรับผ่านไปยังฉากต่อไป อัญมณีสำหรับเก็บกลับไปยังปราสาท และปราสาทเป็นเป้าหมายของเกมนี้อยู่

6.2.1 Object Items

Items ภายในเกมประกอบไปด้วย อัญมณี และ ตำราวิเศษ

6.2.1.1 อัญมณี

ผู้เล่นจะต้องทำการเก็บอัญมณีในแต่ละด่านเพื่อนำกลับไปยังปราสาท



6.2.1.2 ตำราวิเศษ

เป็นจุดที่สามารถพาผู้เล่นไปยังด่านต่อไปได้โดยที่ผู้เล่นจะต้องฝ่าเหล่ามอนสเตอร์มายังจุดนี้ให้ได้



6.2.1.3 ปราสาท

เป็นจุดที่สามารถพาผู้เล่นไปยังด่านต่อไปได้โดยที่ผู้เล่นจะต้องฝ่าเหล่ามอนสเตอร์มายังจุดนี้ให้ได้



7. Development Tools

7.1 Editor

Princess Adventure ใช้ Unity Engine เวอร์ชัน 2019.1.14f1

8. Team

Game Programming	นางสาวณัฐปภัสร์ อยู่ยง และ นางสาวยลภา ประเสริฐ
Game Design	นางสาวณัฐปภัสร์ อยู่ยง และ นางสาวยลภา ประเสริฐ
Scene Design	นางสาวณัฐปภัสร์ อยู่ยง และ นางสาวยลภา ประเสริฐ
Sound Edit	นางสาวณัฐปภัสร์ อยู่ยง

9. Timeline

คิดแนวทางของเกมและชื่อเกม	6 สิงหาคม 2562 – 11 สิงหาคม 2562
ออกแบบเนื้อเรื่องและระบบภายในเกม	12 สิงหาคม 2562 – 14 สิงหาคม 2562
วางแผนและตำแหน่งของมอนสเตอร์และผู้เล่น	16 สิงหาคม 2562 – 25 กันยายน 2562
เขียนระบบต่าง ๆ	28 กันยายน 2562 – 11 ธันวาคม 2562
ทำและแก้ไขจุดบกพร่องต่างๆของเกม	12 ธันวาคม 2562 – 18 ธันวาคม 2562

ชื่อกลุ่ม Princess Adventure

ขอรับรองว่าโครงการนี้ข้าพเจ้าไม่ได้คัดลอกมาจากที่ใด

โดย

ชื่อ น.ส. สุวิมล ธรรมะ รหัส 60070024

ลายมือชื่อ สุวิมล ธรรมะ

ชื่อ น.ส. ปณิศา รหัส 60070077

ลายมือชื่อ ปณิศา

ชื่อ _____ รหัส _____

ลายมือชื่อ _____

โครงการนี้เป็นส่วนหนึ่งของวิชา (06016343) การออกแบบและพัฒนาเกม
สาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2562