



Princess Adventure



กระบวนการคิด ไอเดีย



Princess Adventure ได้ไอเดียมาจากการสมาชิกในกลุ่ม
ปรึกษาและมีความซื่นชื่อบเกมส์แนวผจญภัยเลือยกากลอง
ทำเกมส์แนวนี้ จึงคิดเพิ่มให้ผู้เล่นฝ่าฟันอุปสรรคในแต่ละ
ด่านเพื่อที่จะถึงจุดหมายและหมายรวมกับเด็กอายุระหว่าง 6
ปีขึ้นไปจึงเกิด ไอเดียในการคิด Storyboard และตัวละคร
ต่างๆ เพื่อให้หมายรวมกับช่วงอายุ



เกมอ้างอิง รีมของเกม

เกมนี้อ้างอิงมาจากเกมโมริโว้ รีมหลักของเกมจะมีเรื่องราวความเป็นมาเกี่ยวกับเจ้าหญิงที่ต้องต่อสู้เพื่อปกป้องอาณาจักร ซึ่งเจ้าหญิงจะผจญภัยไปในด่านต่างๆ และมีการเก็บไอเทมหรืออัญมณีเพื่อเก็บแต้มพลังงานเพื่อนำไปใช้ในการต่อสู้กับมอนสเตอร์และบอสในเกมยิ่งเก็บแต้มได้มากก็มีโอกาสในการชนะมากขึ้นหากเลือดของเจ้าหญิงหมดจากการถูกโจมตีหรือโดนสิ่งกีดขวางในด่านต่างๆ จะตายทันที แต่ถ้าเจ้าหญิงสามารถเอาชนะเหล่ามอนสเตอร์จากด่านต่างๆ ได้โดยเลือดไม่หมดก่อนก็จะชนะตัวผู้เล่นก็จะได้ความภาคภูมิใจและความท้าทายในการเล่น



Competitive products



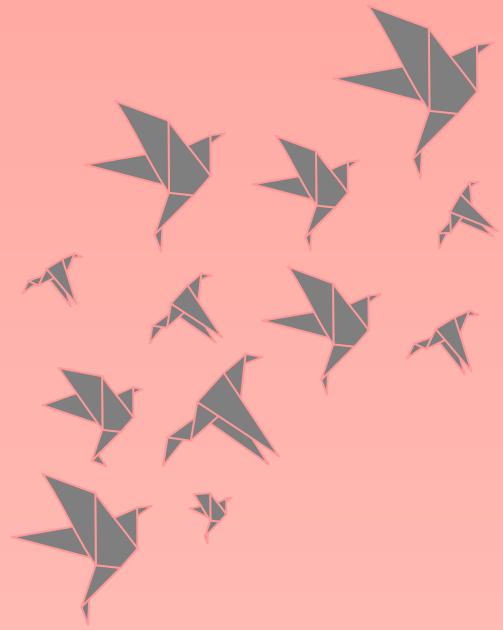
Mario

Random runner

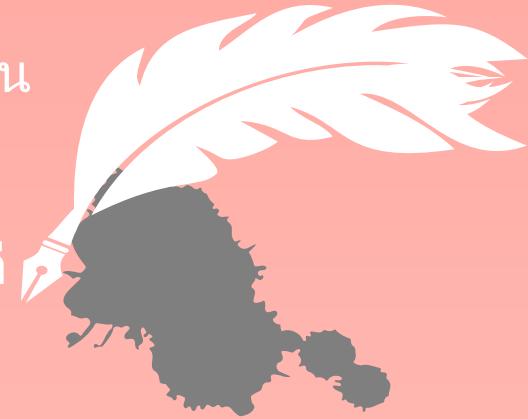
Pauli's
Adventure
Island



Story

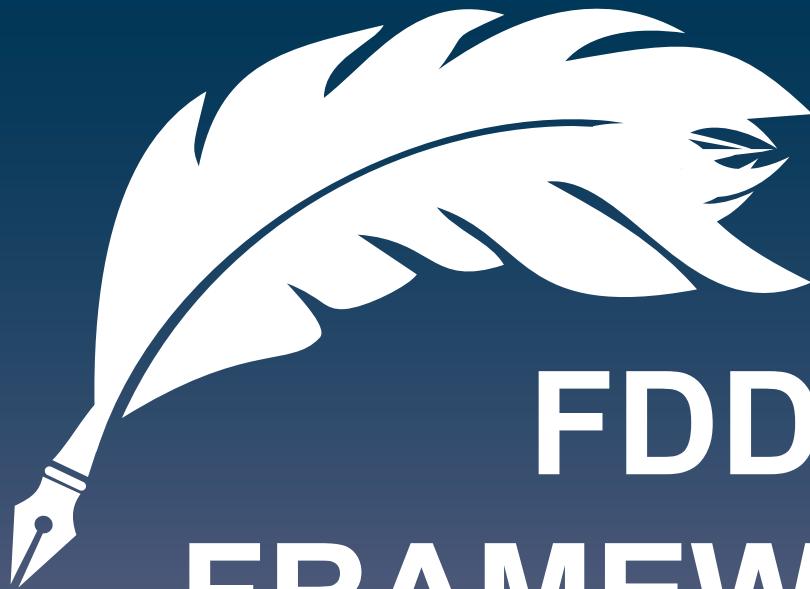


ณ อาณาจักรขัมหวานที่มีเจ้าหนูงเด็กปกครองอยู่ผู้คน
ในอาณาจักรล้วนอยู่อย่างมีความสุข อาณาจักรแห่งนี้
อุดมสมบูรณ์ไปด้วยทรัพยากรที่มีค่ามหาศาลและมี
อัญมณีวิเศษ แต่แล้ววันหนึ่งอาณาจักรแห่งนี้ก็ถูกโจมตี
โดยมอนสเตอร์เพื่อยึดครองอาณาจักรไป เจ้าหนูงได้
หลบหนีเข้าไปในป่าลึกเพื่อรรวบรวมอัญมณีและกลับมา
ต่อสู้กับมอนสเตอร์เพื่อช่วยผู้คนในเมืองและทางคืน
อาณาจักรที่สับสุขกลับมา



Unique selling points

-
- 01 เป็นเกม 2d ที่มีภาพสวยงาม
 - 02 มีตัวละครหลักที่น่ารัก
 - 03 มีด่านให้เลือกเล่นหลากหลายตามระดับความยากง่าย
 - 04 มี storyboard ที่น่าสนใจ
 - 05 มีวิธีการเล่นที่เข้าใจได้ง่าย



FDD FRAMEWORK

1. FORMAL ELEMENTS

Player interaction pattern: ผู้เล่นคนเดียว

Objective: เอาชนะศัตรูและไปถึงปราสาทได้
สำเร็จ

Rules: เล่นจนถึงด่านสุดท้ายโดยหัวใจไม่หมด
ก่อน



Procedures: ผู้เล่นบังคับตัวละครให้วิ่ง กระโดด เก็บของ โจมตี
ผ่านแป้นพิมพ์

Resources: model actor, model scene, item

Boundaries: เดินทางจากป่าไปจนถึงอาณาจักร

Outcome: ปกป้องเมืองและอัญมณีไว้ได้

2. DRAMATIC ELEMENTS

Premise: ผู้เล่นต้องทำการฝ่าด่านตึ้งแต่ป่าจนถึงอาณาจักรเพื่อช่วยอาณาจักรจากการยึดครองของเหล่ามอนสเตอร์

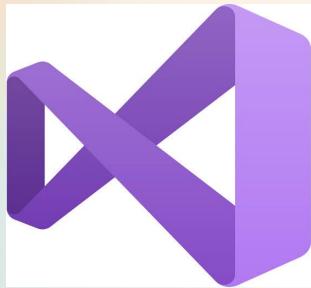
Character: เจ้าหญิงเค็ก , มอนสเตอร์

Story: ณ อาณาจักรขันมหานที่มีเจ้าหญิงเค็กปกครองอยู่ผู้คนในอาณาจักรล้วนอยู่อย่างมีความสุข อาณาจักรแห่งนี้อุดมสมบูรณ์ไปด้วยทรัพยากรที่มีค่ามหาศาลและมีอัญมณีวิเศษ แต่แล้ววันหนึ่งอาณาจักรแห่งนี้ก็ถูกโจมตีโดยมอนสเตอร์เพื่อยึดครองอาณาจักรไป เจ้าหญิงได้หลบหนีเข้าไปในป่าลึกเพื่อร่วบรวมอัญมณีและกลับมาต่อสู้กับมอนสเตอร์เพื่อช่วยผู้คนในเมืองและทวงคืนอาณาจักรที่สูญเสียไป





Unity 2019.1.14f1



Microsoft visual studio



Illustrator

ขั้นตอนการทำงาน



1.

วางแผนการเลือกทำเกมที่พอดีกับความสามารถและศักยภาพของคนในกลุ่มโดยการเลือกจากแนวเกมที่จะทำจากตัววิวเกมหลายๆประเภท จำกัด
ก็ดูจากเกมที่ชอบ



2.

ประเมินความสามารถของคนในกลุ่มเพื่อแบ่งหน้าที่ในการทำเกมตามความถนัด



3.

สร้าง storyboard เรื่องราวความเป็นมาของเกมที่จะทำเพื่อความน่าสนใจ



4.

ออกแบบเกมแบบคร่าวๆว่าเกมจะมีฟีเจอร์อะไรบ้าง โดยหาตัวอย่างจากแนวเกมที่เราจะทำ รวมถึงวิธีการเล่นและกฎต่างๆภายในเกมในขั้นตอนนี้ ได้มีการกำหนดกลุ่มผู้เล่นเพื่อความเหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมายของการทำเกม

5.

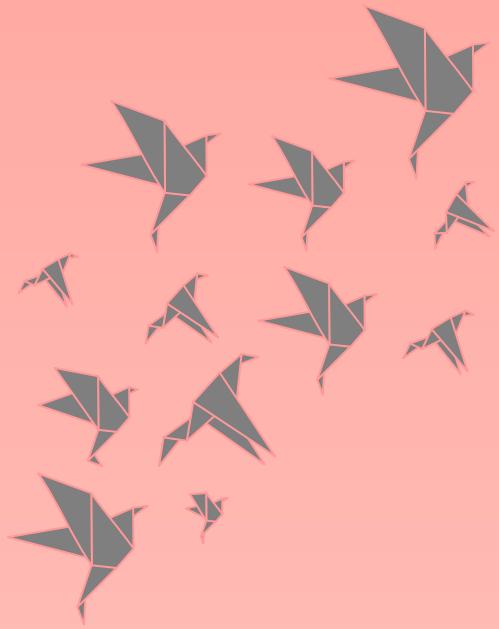
เลือกเครื่องมือที่จะนำมาใช้ในการพัฒนาเกม เช่น ค่าเรคเตอร์ตัวละคร จากหรือด้านต่างๆภายในเกม ไอเทมที่ใช้ พ่อนต์ และเครื่องมืออื่นๆที่ใช้ในการทำเกม

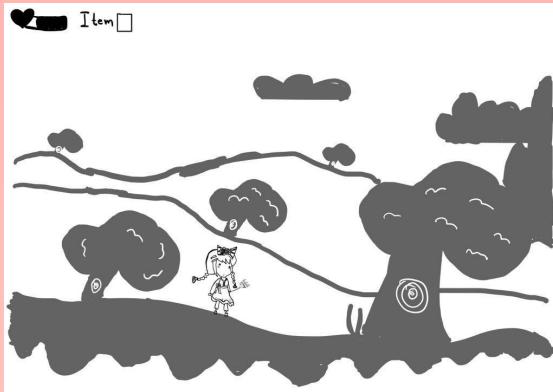
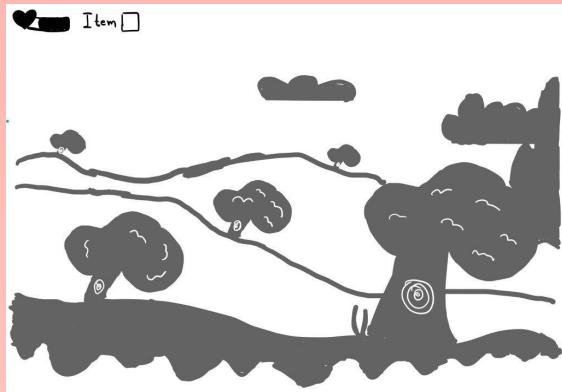
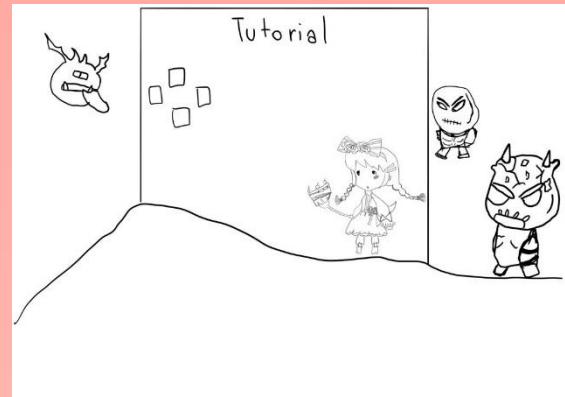
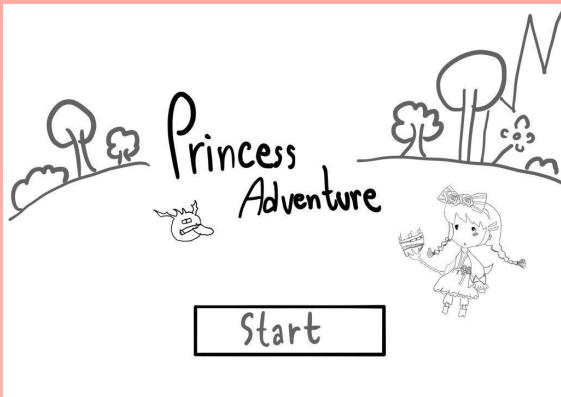
6.

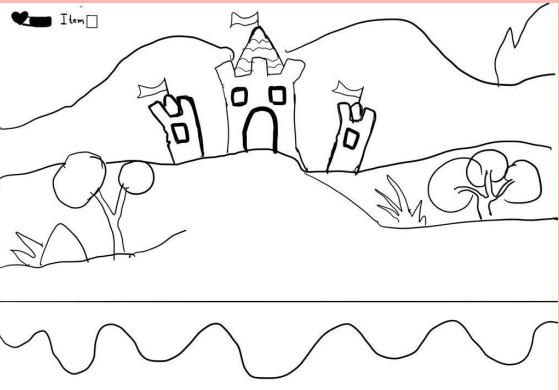
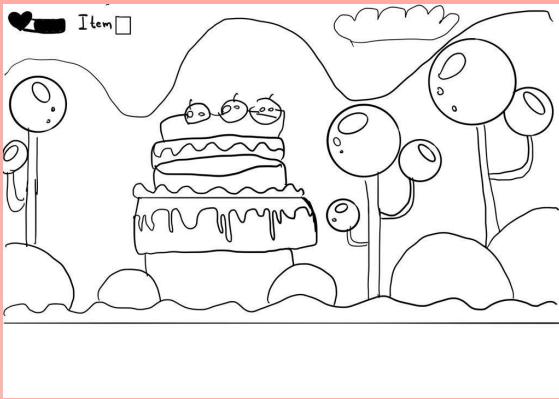
เริ่มทำเกมให้เสร็จตามแผนที่วางไว้โดยจะศึกษาเพิ่มเติมจากแหล่งการเรียนรู้ต่างๆเพื่อที่จะทำให้เกมออกมาสมบูรณ์แบบมากขึ้น



Storyboard









Gameplay Design



Heart Limit → live pressure → tension



Voice Background → mood pressure → fun

Level Select → live pressure → challenge



Coin collect → mood pressure → fun

Item drop → live pressure → challenge





Character design



**เจ้านญิงเค้ก(ตัวละครหลัก) - ผู้ปกครอง
อาณาจักรขนมหวานและผู้คนภายในเมืองเป็น
ตัวละครที่มีคาแรคเตอร์น่ารักสดใส และกล้า
หาญใช้คทาขนมหวานในการโจมตี**



Level. 1



มอนสเตอร์

บอส

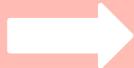


Level. 2



มอนสเตอร์

บอส



Level. 3



มอนสเตอร์

บอส



level design



ระดับง่าย

ป้าเวทมนตร์ : จะมีมอนสเตรอร์และบอสระดับแรก ที่ง่ายต่อการโจมตี



ระดับปานกลาง

เมืองขัมมหวาน : มีมอนสเตรอร์ระดับกลางที่เริ่มจัดการยากขึ้นและด่านเริ่มมีสิ่งกีดขวางมากขึ้น



ระดับยาก

ปราสาทเจ้าหญิง : มีมอนสเตรอร์ระดับสูงและบอสระดับสูงที่มีความยากมากกว่าทุกด่าน



Level 1







Level 2





Level 3

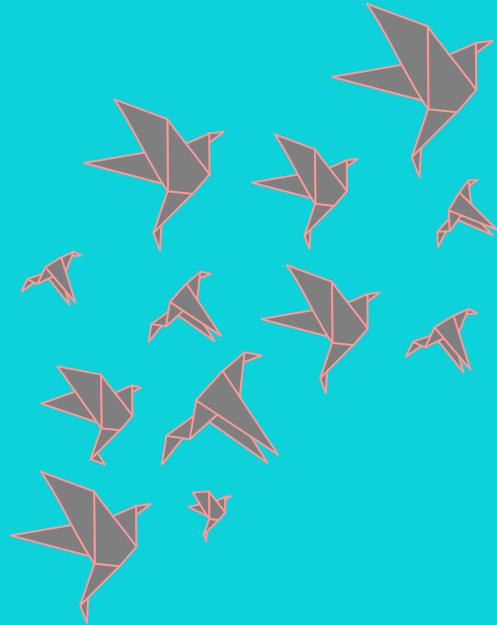








Game Items





ผู้เล่นจะต้องรักษาหัวใจไม่ให้หมดเพื่อที่จะผ่านไปได้ในแต่ละด่าน หากโดนตัวมอนสเตอร์หรือบอสจะทำให้หัวใจลด ถ้าหัวใจหมดหรือตกหลุมก็จะทำให้ผู้เล่นตาย

ผู้เล่นจะต้องทำการเก็บอัญมณีใน
แต่ละด่านเพื่อนำกลับไปยังปราสาท





เป็นจุดที่สามารถพาผู้เล่นไปยังด้าน
ต่อไปได้โดยที่ผู้เล่นจะต้องฝ่าเหล่า
มอนสเตอร์มายังจุดนี้ให้ได้

ผู้เล่นจะต้องผ่านตัวริวิเศษก่อนแล้ว
จึงจะพบคำว่า You Complete นั้นผู้
เล่นจึงสามารถผ่านไปอีกจากนั้นได้



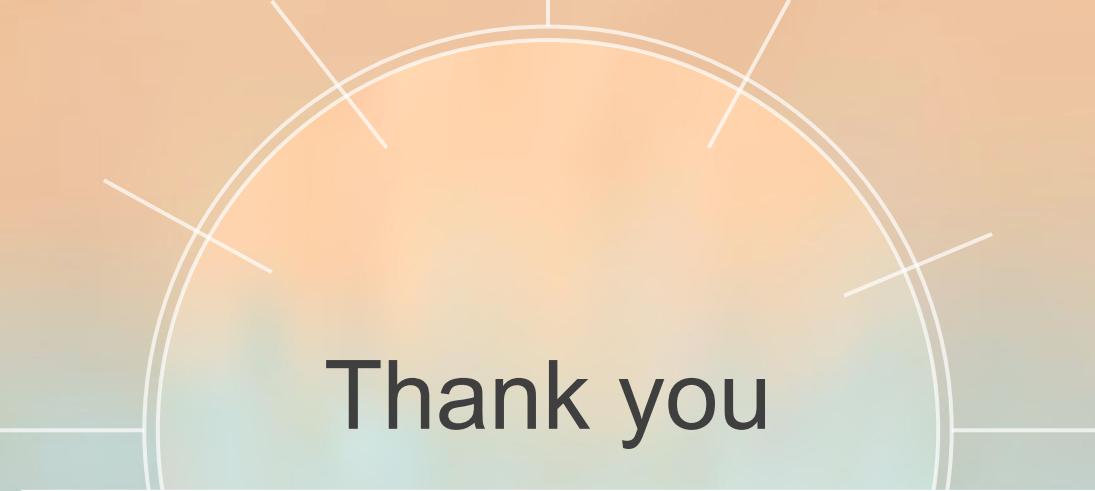


ผู้เล่นจะต้องฝ่าฟันอุปสรรคต่างๆเพื่อ
มาถึงปราสาทแห่งนี้ให้ได้

เมื่อผู้เล่นผ่านอุปสรรคต่างๆ จนมาถึงปราสาท จึงได้รับชัยชนะนี้พร้อมกับอัญมณีที่ผู้เล่นเก็บมาได้



Q & A ?



Thank you

สมาชิก:

1. นางสาวณัฐปภัสสร อุปยง 60070024
2. นางสาวยลภา ประเสริฐ 60070077