

## Assignment 1 – Documentary

### The Making of Uncharted 4: A Thief's End

การสร้างเกม **Uncharted 4** มีความละเอียดอ่อนมากกว่าภาคอื่น ๆ ที่ผู้พัฒนาเคยสร้าง เนื่องจากแพลตฟอร์มที่ใหญ่กว่า การสร้างแอนิเมชันต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นท่าทาง การกระทำของตัวละครและสิ่งของในเกมยังต้องละเอียดและคำนึงถึงหลักความเป็นจริงมากกว่าเดิม เพื่อให้เกิดความสมจริงยิ่งขึ้น เช่น การขยับของมือแต่ละด้าน การปีนหรือไต่ตามกำแพง การพังแตกหักของสิ่งของเมื่อโดนยิงหรือถูกชน การขับรถในตัวยุ่เกมก็เช่นกัน เช่น เวลาวิ่งตามดินแล้วจะมีฝุ่นมากมาย นอกจากนี้ตัว **Ai** ในเกมยังมีความฉลาดสามารถต่อสู้กับตัวละครที่ผู้เล่นควบคุมได้เหมือนกันกับที่ผู้เล่นกระทำ ทั้งการโจมตีระยะไกลและระยะประชิด ทั้งนี้ก็เพื่อให้ผู้เล่นได้รับประสบการณ์ในการเล่นที่สมจริง ไม่ได้ให้ผู้เล่นนั่งเล่นผ่านหน้าจอเพียงอย่างเดียวแต่กระตุ้นให้ผู้เล่นติดตามและอินไปกับเนื้อเรื่องของเกม