



CSC 2563/45

**เอกสารคู่มือการใช้งานระบบ  
(User Manual)**

เกมเพื่อการศึกษาด้านโทษและการให้ความรู้เกี่ยวกับยาเสพติด

The Anti-Drug Adventure Game

โดย

593020430-8 นายธีรวัชร ฉอสน์เทียะ

593020442-1 นายพงศธร โสสุน

อาจารย์ที่ปรึกษา: อาจารย์ชนพล ตั้งชูพงศ์

รายงานนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาวิชา 322 499 โครงการคอมพิวเตอร์ 2

ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2563

สาขาวิชาวิทยาการคอมพิวเตอร์ คณะวิทยาศาสตร์

มหาวิทยาลัยขอนแก่น

(เดือน มีนาคม พ.ศ. 2564)

## คำนำ

โครงการเล่มนี้เป็นส่วนหนึ่งของวิชา 322499 โครงการวิจัยทางวิทยาการคอมพิวเตอร์ระดับปริญญาตรี 2 เรื่อง เกมเพื่อ  
การศึกษาด้านโทษและการให้ความรู้เกี่ยวกับยาเสพติด

คณะผู้จัดทำเลือกที่จะพัฒนาเกมเพื่อการศึกษาด้านโทษและการให้ความรู้เกี่ยวกับยาเสพติดในรูปแบบ 2 มิติที่มีกราฟิก  
สวยงาม โดยมีการกิจหรือปริศนาภายในเกมให้ผู้เล่นได้ปฏิบัติตามหรือแก้ไขปริศนา เพื่อส่งเสริมความรู้ในด้านยาเสพติด อีกทั้งยัง  
ได้รับความสนุกสนานและเกิดการเรียนรู้ระหว่างเล่นเกมอีกด้วย

คณะผู้จัดทำหวังเป็นอย่างยิ่งว่าโครงการฉบับนี้จะเป็นประโยชน์ให้แก่ผู้ที่สนใจต่อไป

ผู้จัดทำ

นาย ธีรภัทร์ ฉอสันเทียะ

นาย พงศธร โสสุน

## สารบัญ

เรื่อง	หน้า
คำนำ	ก
สารบัญ	ข
สารบัญภาพ	ค
บทที่ 1 บทนำ	1
1.1 ส่วนสนับสนุนในการใช้งานระบบ	1
1.2 ขอบเขตของซอฟต์แวร์ที่พัฒนา	1
1.3 โครงสร้างการใช้งานหลัก	2
บทที่ 2 การติดตั้งระบบ	3
2.1 การติดตั้งระบบเพื่อใช้งานผ่านคอมพิวเตอร์ PC	4
บทที่ 3 การใช้งาน	5
บทที่ 4 สรุปผลการดำเนินงาน	10
4.1 สรุปผลการดำเนินงาน	10
4.2 ปัญหาที่พบ	10
4.3 แนวทางการแก้ไขปัญหา	10
4.4 แนวทางในการพัฒนาต่อ	10

## สารบัญรูปภาพ

เรื่อง	หน้า
ภาพที่ 1 โครงสร้างการใช้งานแอปพลิเคชัน	2
ภาพที่ 2 โหลดไฟล์ Zip ลงคอมพิวเตอร์	3
ภาพที่ 3 ทำการแตกไฟล์ Zip	3
ภาพที่ 4 ใช้งานแอปพลิเคชัน	4
ภาพที่ 5 แอปพลิเคชันทำงาน	4
ภาพที่ 6 หน้าเมนูเกม	5
ภาพที่ 7 หน้าเริ่มเกม	6
ภาพที่ 8 หน้ากระดานคะแนน	6
ภาพที่ 9 หน้าเครดิต	7
ภาพที่ 10 ตัวละครจะเดินไปทางขวา	8
ภาพที่ 11 ตัวละครจะเดินไปทางซ้าย	8
ภาพที่ 12 ตัวละครกระโดด	8
ภาพที่ 13 ตัวละครเพื่อพูดคุยกับ NPC	8
ภาพที่ 14 ตัวละครโจมตี	9
ภาพที่ 15 ตัวละครสลับอาวุธ	9

## บทที่ 1

### บทนำ

#### 1.1 ส่วนสนับสนุนการใช้งานระบบ

##### 1.1.1 ภาษาที่ใช้ในการพัฒนา

ภาษา C# (ซี-ชาร์ป) เป็นภาษาโปรแกรมคอมพิวเตอร์ระดับสูงที่ใช้สำหรับเขียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์ ที่ได้รับความนิยมเพิ่มมากขึ้นเรื่อยๆ ในปัจจุบัน และเป็นภาษาโปรแกรมคอมพิวเตอร์ที่เหมาะสมสำหรับผู้เริ่มต้นสนใจที่จะเขียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์เป็นอย่างยิ่ง ซึ่งภาษา C# ถูกพัฒนามาจากภาษา C++ (ซี-พลัสพลัส) และมีโครงสร้างแบบเชิงวัตถุ (object-oriented programming) โดยใช้ Visual Studio (วิซวล-สตูดิโอ) เป็นเครื่องมือสำหรับพัฒนาโปรแกรมคอมพิวเตอร์ ซึ่ง Visual Studio เป็นเครื่องมือที่คอยอำนวยความสะดวกในการพัฒนาโปรแกรมคอมพิวเตอร์

#### 1.2 ขอบเขตของซอฟต์แวร์ที่พัฒนา

1.2.1 โปรแกรมนี้เป็นเกมที่จะใช้มุมมองแบบ Side scrolling game โดยใช้โปรแกรม Unity 3D ในการพัฒนา

1.2.2 โปรแกรมนี้เป็นเกมแนวแอ็กชั่น ผจญภัย

1.2.3 มีตัวละครหลักในการดำเนินเนื้อเรื่องทั้งหมด 15 ตัวละครได้แก่

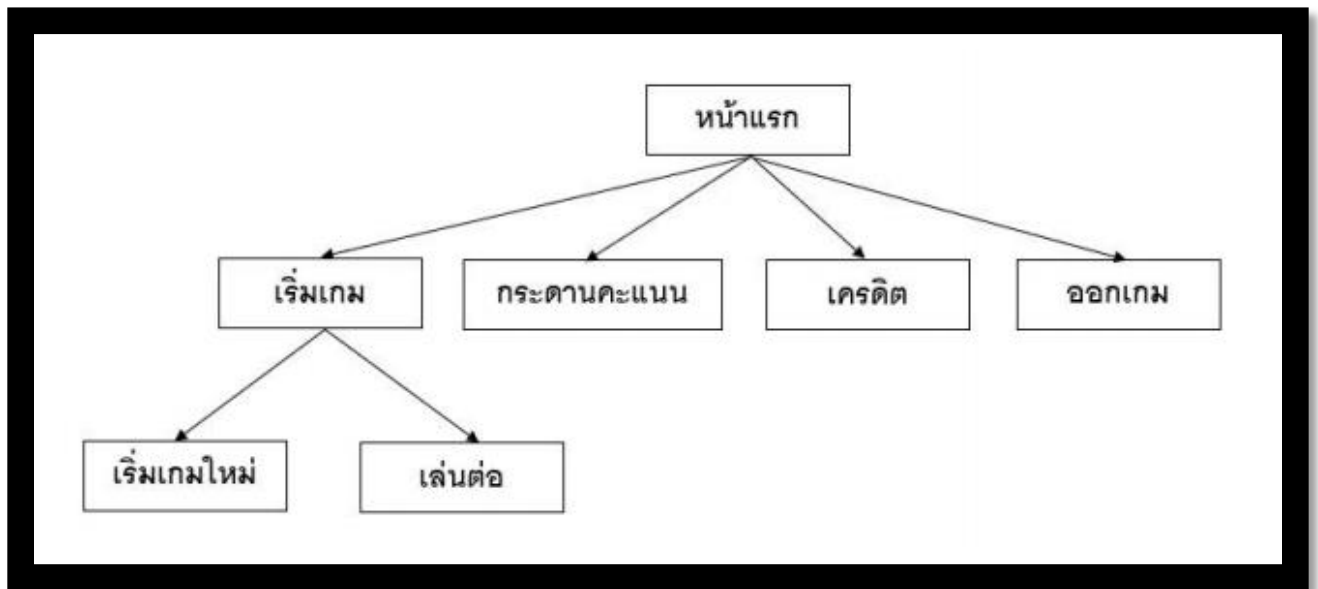
1.2.4 ด้านในเกมจะมีทั้งหมด 3 ด้าน ได้แก่

1. ด้านทอระบายน้ำที่ใช้ขนส่งยาเสพติด
2. ด้านโรงงานผลิตยาเสพติด
3. ด้านแหล่งกำเนิดยาเสพติด

1.2.5 หัวข้อปีศาจหลักของเกมจะมีทั้งหมด 4 ประเภท ได้แก่

1. ปีศาจเหล่า (ยาเสพติดประเภทกดประสาท)
2. ปีศาจโคเคน (ยาเสพติดประเภทกระตุ้นประสาท)
3. ปีศาจเห็ดขี้ควาย (ยาเสพติดประเภทหลอนประสาท)
4. ปีศาจช่อดอกกัญชา (ยาเสพติดประเภทผสมผสาน)

### 1.3 โครงสร้างการใช้งานหลัก



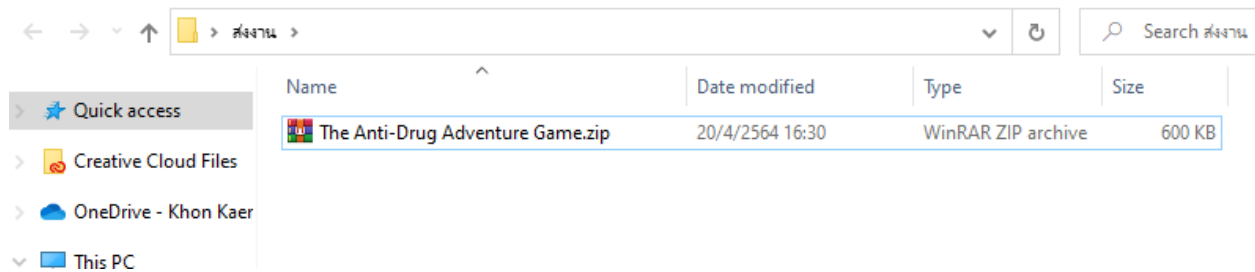
ภาพที่ 1 โครงสร้างการใช้งานแอปพลิเคชัน

## บทที่ 2

### การติดตั้งระบบงาน

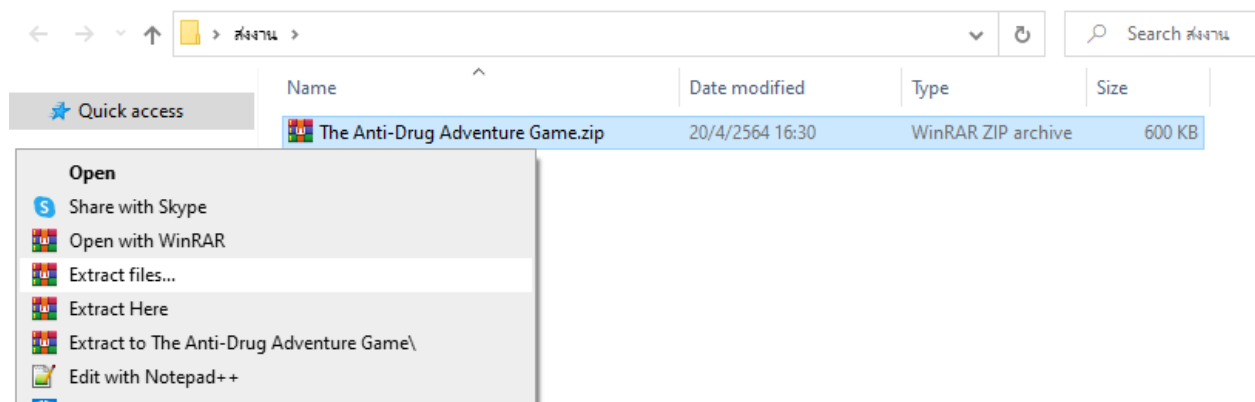
#### 2.1 การติดตั้งระบบเพื่อใช้งานผ่านคอมพิวเตอร์ PC

2.1.1 โหลดไฟล์ Zip เก็บลงในคอมพิวเตอร์ของเรา (เก็บไว้ไฟล์ที่ต้องการ)



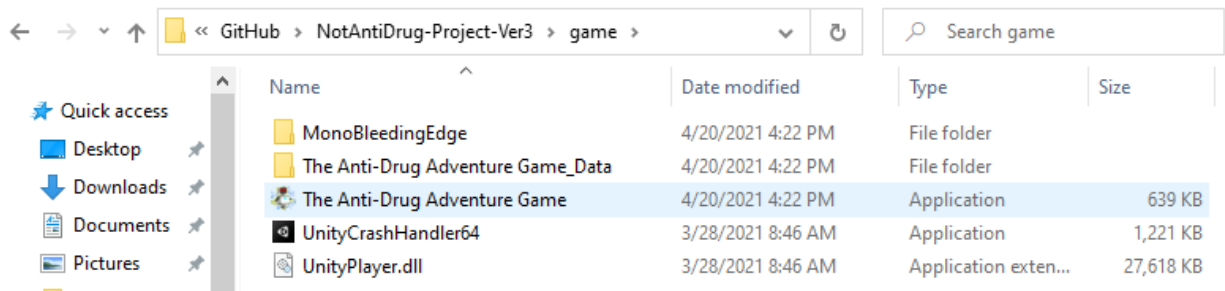
ภาพที่ 2 โหลดไฟล์ Zip ลงคอมพิวเตอร์

2.2.2 ทำการแตกไฟล์ Zip โดยการคลิกขวาที่ไฟล์แล้วเลือก Extract Here



ภาพที่ 3 ทำการแตกไฟล์ Zip

### 2.2.3 จากนั้นให้ทำการใช้งานแอปพลิเคชัน (The Anti-Drug Adventure Game)



ภาพที่ 4 ใช้งานแอปพลิเคชัน

### 2.2.4 จากนั้นแอปพลิเคชันจะทำงาน



ภาพที่ 5 แอปพลิเคชันทำงาน



### บทที่ 3

#### การใช้งาน

#### 3.1 วิธีใช้งานแอปพลิเคชัน

3.1.1 ขั้นตอนการใช้งานของแอปพลิเคชัน เข้าไปจะเจอหน้าเมนูของแอปพลิเคชัน โดยจะมีปุ่มให้เลือกดังนี้

3.1.1.1 เริ่มเกม

3.1.1.2 เลือกด่าน

3.1.1.3 คะแนน

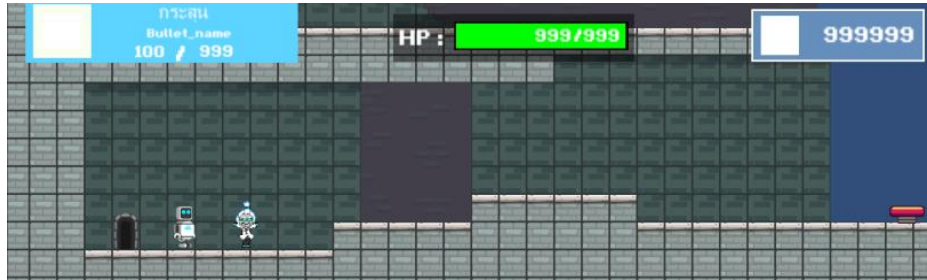
3.1.1.4 เครดิต

3.1.1.5 ออกเกม



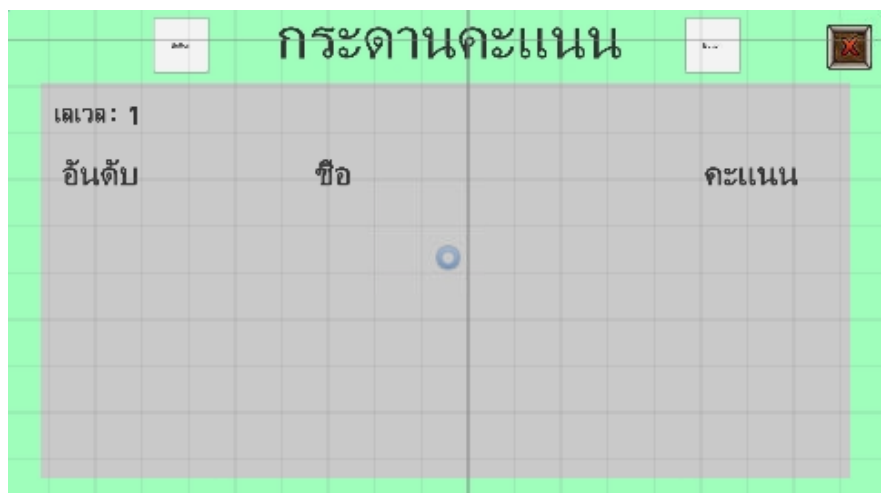
ภาพที่ 6 หน้าเมนูเกม

-กดที่ปุ่มเริ่มเกมจะมา หน้าเริ่มเกม ดังภาพที่ 7



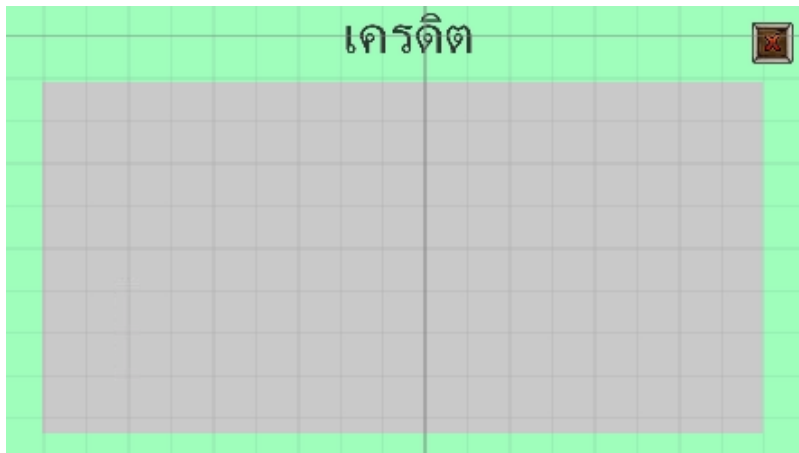
ภาพที่ 7 หน้าเริ่มเกม

-กดที่ปุ่มคะแนนจะมา หน้ากระดานคะแนน ดังภาพที่ 8



ภาพที่ 8 หน้ากระดานคะแนน

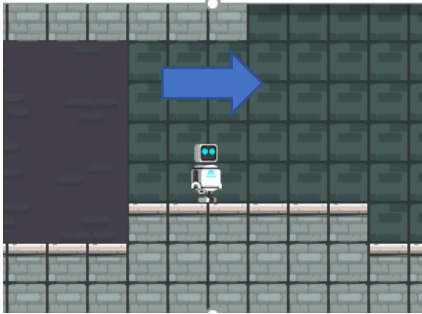
-กดที่ปุ่มเครดิตจะมาหน้าเครดิตของเกม ดังภาพที่ 9



ภาพที่ 9 หน้าเครดิต

### 3.2.1 ปุ่มที่ใช้งานภายในเกม โดยการใช้งานผ่านคีย์บอร์ดและเมาส์

-กดปุ่ม (D) ตัวละครจะเดินไปทางขวา



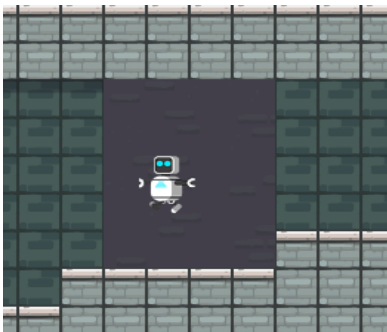
ภาพที่ 10 ตัวละครจะเดินไปทางขวา

-กดปุ่ม (A) ตัวละครจะเดินไปทางซ้าย



ภาพที่ 11 ตัวละครจะเดินไปทางซ้าย

-กดปุ่ม (Space Bar) ตัวละครจะกระโดด



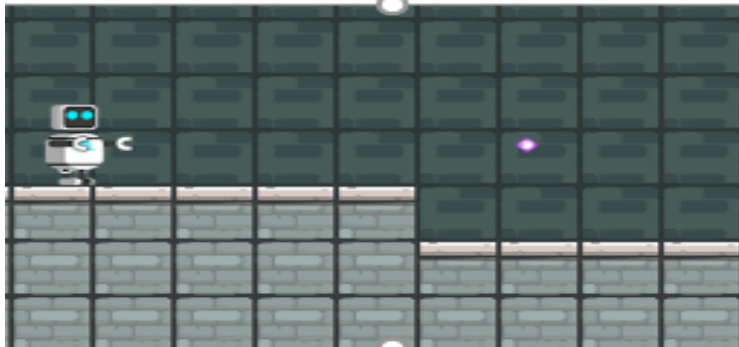
ภาพที่ 12 ตัวละครกระโดด

-กดปุ่ม (F) เพื่อพูดคุยกับ NPC



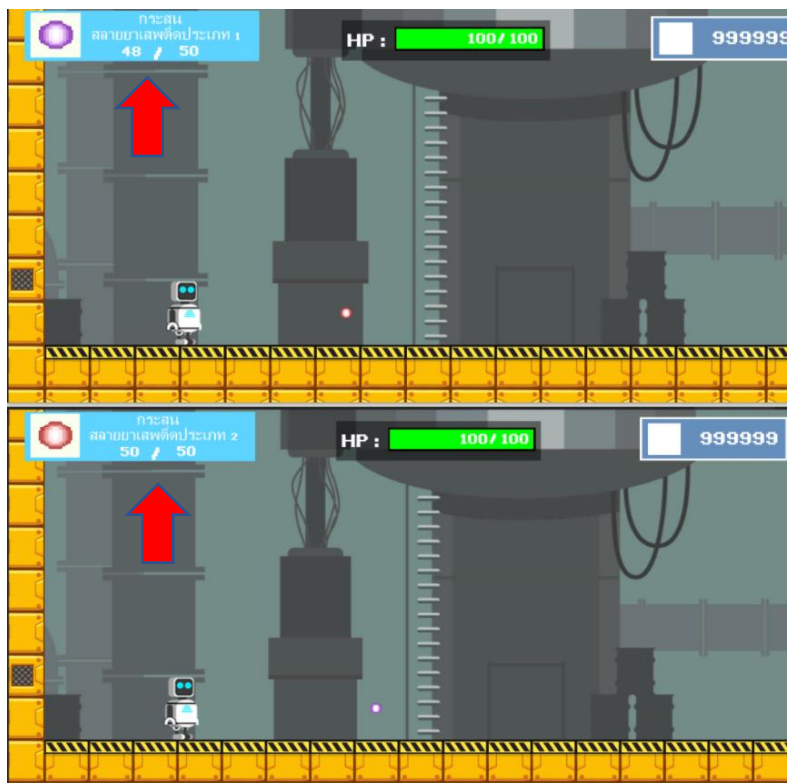
ภาพที่ 13 ตัวละครเพื่อพูดคุยกับ NPC

-กดปุ่ม (CTRL) หรือคลิกซ้าย ตัวละครจะโจมตี



ภาพที่ 14 ตัวละครโจมตี

-กดปุ่ม (ALT) หรือคลิกขวา ตัวละครจะสลับอาวุธ



ภาพที่ 15 ตัวละครสลับอาวุธ

## บทที่ 4

### สรุปผลการดำเนินงาน

#### 4.1 สรุปผลการดำเนินงาน

แอปพลิเคชันเกมเพื่อการศึกษาด้านโทษและการให้ความรู้เกี่ยวกับยาเสพติดจัดทำขึ้นเพื่อออกแบบและพัฒนาเกมที่ใช้ความรู้ด้านโทษและการให้ความรู้เกี่ยวกับยาเสพติดเพื่อให้ผู้เล่นเกิดทักษะความรู้เกี่ยวกับยาเสพติด ซึ่งได้มีการพัฒนาระบบโดยใช้โปรแกรม Unity 3D, Adobe Photoshop ณ ขณะนี้รายละเอียดตัวละคร เนื้อเรื่อง ตัวเกมได้เสร็จสมบูรณ์ครบ 3 ด้าน และโหมดการตอบคำถาม เพื่อให้ผู้เล่นสามารถเลือกทำแบบทดสอบได้

#### 4.2 ปัญหาที่พบ

ปัญหาที่ 1 : ในตอนเปิดเกมจะขึ้นจอฟ้า

#### 4.3 แนวทางการแก้ไขปัญหา

การแก้ไขที่ 1 : เข้าไปแก้ไขที่ลำดับการทำงานของ Scene ก่อน Export

#### 4.4 แนวทางในการพัฒนาต่อ

ข้อเสนอแนะในการพัฒนาระบบต่อไปในอนาคต

4.1 พัฒนาให้เกมส์ฟังก์ชันที่หลากหลายขึ้น เช่น ระบบซื้อของในเกมส์ ระบบภารกิจ

4.2 พัฒนากرافิกให้มีความสวยงามมากยิ่งขึ้น

4.3 พัฒนาการกระทำของตัวละครให้มากยิ่งขึ้น

4.4 พัฒนาได้ด้านเอฟเฟคของเสียงของแอคชั่นตัวละคร