

## โครงการ Game 2D

วิชา CP352203-Computer Game Development ภาคการศึกษาต้น ปีการศึกษา 2568

ชื่อเกม : ชาวนาตามหาควายหาย (Buffalo Gone Missing)

จัดทำโดย :

1. <รหัสนักศึกษา 653380187-0 ชื่อนักศึกษา นางสาวกรรณก พฤทธิพันธุ์ สาขาวิชา CS2>
2. <รหัสนักศึกษา 653380321-2 ชื่อนักศึกษา กุลนิษฐ์ เตียวรัตนศิริ สาขาวิชา CS2>
3. <รหัสนักศึกษา 653380207-0 ชื่อนักศึกษา นายพงษ์วรินทร์ แก้วสังขา สาขาวิชา CS2>
4. <รหัสนักศึกษา 653380339-3 ชื่อนักศึกษา นายภูมินทร์ บุญทวี สาขาวิชา CS2>

ธีม หรือ แนวเกม: เกมแนว Platformer

1. เนื้อเรื่องย่อ :

ณ หมู่บ้านเล็ก ๆ แห่งหนึ่ง ชาวนาธรรมชาติผู้มีชีวิตเรียบง่ายตื่นขึ้นมาเพื่อจะออกไปไถนาเหมือนเช่นทุกวัน แต่สิ่งที่เขาไม่เคยคาดคิดก็เกิดขึ้น ควายคู่ใจ “น้องทองดี” เพื่อนสนิทที่อยู่เคียงข้างมาตลอดได้หายตัวไปอย่างลึกลับ ด้วยความเป็นห่วง เขาจึงออกเดินทางตามร่องรอยเพื่อตามหาน้องทองดีที่หายไป

จนได้รู้ข่าวลือว่ามีกลุ่มลัทธิลึกลับนำควายไปเพื่อใช้ในพิธีบูชายัญ ณ

ปราสาทเก่าแก่สุดขอบหมู่บ้านการเดินทางของชาวนาเต็มไปด้วยอุปสรรค ไม่ว่าจะเป็นเหว หุบเขา ป่าอันตราย และกับดักที่พร้อมพรากชีวิตได้ทุกเมื่อ ยิ่งไปกว่านั้น เขายังต้องต่อกรกับเหล่า **แวมไพร์**

ที่ปรากฏตัวขึ้นเป็นศัตรูคอยขัดขวางตลอดเส้นทาง

ภารกิจของผู้เล่นคือการนำพาชาวนาให้ฝ่าฟันอุปสรรค กระโดดหลบหลีกศัตรู ต่อสู้กับแวมไพร์

และไปถึงปราสาทให้สำเร็จ เพื่อช่วยเหลือควายเพื่อนสนิทออกมาจากพิธีบูชายัญ ก่อนที่ทุกอย่างจะสายเกินไป...

## 2. ตัวละคร:

### ชานา (ตัวละครหลัก / ผู้เล่น)

- ตัวเอกของเรื่อง เป็นชานาผู้ซื่อสัตย์และกล้าหาญที่มีชื่อว่า เอเดรียน
- ความสามารถ: วิ่ง, กระโดด, กระโดดทับศัตรู, ลงท่อไปยังพื้นที่ลับ
- เป้าหมาย: เดินทางฝ่าด่านเพื่อช่วยควายเพื่อนรักจากการถูกบูชายัญ



### ควายน้องทองดี (เพื่อนสนิท)

- ควายคู่ใจที่หายไปตั้งแต่ต้นเรื่อง
- แม้จะไม่ใช่ตัวละครที่ผู้เล่นควบคุม แต่เป็นแรงผลักดันให้ผู้เล่นออกเดินทาง
- สื่อถึงความผูกพันระหว่าง “คนกับสัตว์เลี้ยง”



### แวมไพร์ (ศัตรูหลัก)

- ศัตรูที่คอยขัดขวางการเดินทาง
- ตัวเดินไปมาเพื่อโจมตี
- ทำหน้าที่เป็นบอสหรืออุปสรรคสำคัญในเกม



### 3. รูปแบบการเล่น และ กติกา:

การควบคุมตัวละคร:

A: เดินไปทางซ้าย

D: เดินไปทางขวา

W: กระโดด

S: ลงท่อ

## ภารกิจหลัก:

- ผู้เล่นต้องเคลื่อนที่ไปข้างหน้าและหลบหลีกแวมไพร์
- ผู้เล่นสามารถกระโดดเพื่อ **ฆ่าศัตรู** โดยการกระโดดเหยียบใส่ตัวศัตรู
- ผู้เล่นสามารถ **ลงท่อ** เพื่อไปยังพื้นที่อื่นที่อาจมีเหรียญ
- ผู้เล่นต้องไปถึงจุดสุดท้ายโดยไม่**เสียชีวิต** หรือหลีกเลี่ยงการโดนศัตรู

## ศัตรูและอุปสรรค:

- ศัตรูอาจจะเดินไปมา หรืออยู่ในสถานที่ที่ผู้เล่นต้องหลบหลีกและใช้กระโดดเพื่อฆ่า
- ผู้เล่นต้องระวังไม่ให้โดนศัตรูหรือกับอุปสรรคต่างๆ เพราะจะทำให้เสียชีวิต

## 4. แนวคิดการออกแบบ

### 4.1 ธีมหลักของเกม

เกมถูกออกแบบให้เป็น 2D Platformer

ที่ผสมผสานบรรยากาศของชนบทไทยเข้ากับแฟนตาซีของขวัญเล็กน้อย

ผู้เล่นจะได้รับบทเป็นชาวนาผู้กล้าหาญที่ต้องออกเดินทางเพื่อช่วยเหลือควายเพื่อนรักจากแวมไพร์และลัท

ธิลึกลับ เป้าหมายคือการสร้างความรู้สึกผจญภัย พร้อมทั้งสะท้อนคุณค่าความผูกพันระหว่างคนกับสัตว์

### 4.2 สไตล์ภาพและศิลปะ (Art Style)

- ใช้กราฟิกแบบ **Pixel Art** คลาสสิก คล้ายเกมมาริโอ้ แต่ปรับให้มีเอกลักษณ์ท้องถิ่น เช่น ควาย, ฉากทุ่งนา, กระต่อม, ป่าไผ่ และปราสาทร้าง

### 4.3 ระบบการเล่น (Gameplay Mechanics)

- การเคลื่อนที่พื้นฐาน: เดิน, วิ่ง, กระโดด
- การกำจัดศัตรู: กระโดดทับศัตรูเพื่อฆ่า หรือหลบหลีก
- ระบบท่อ/ทางลับ: ผู้เล่นสามารถลงท่อหรือลงโพรงไปยังพื้นที่พิเศษที่มีเหรียญหรือไอเทม

- การเก็บสะสม: พริกและของรางวัลเพื่อเพิ่มคะแนน
- ชีวิตและการตาย: ผู้เล่นมีจำนวนชีวิตจำกัด หากถูกศัตรูโจมตีหรือตกหลุมจะเสียชีวิต

#### 4.4 อารมณ์และประสบการณ์ที่อยากมอบให้ผู้เล่น

- ความสนุกท้าทายในการกระโดดและหลบศัตรู
- ความรู้สึกผูกพันและอยากช่วยเหลือเพื่อน (ควาย)
- การเอาชนะอุปสรรคที่ละขั้นจนไปถึงชัยชนะสุดท้าย

#### 4.5 แรงบันดาลใจ (Inspiration)

- เกม Super Mario Bros. ในการสร้างระบบกระโดดและโครงสร้างด่าน
- เรื่องเล่าแบบไทย ๆ ที่มีควายเป็นเพื่อนสนิทของชาวนา
- แนวคิดการผสมผสาน “ความเป็นพื้นบ้าน” เข้ากับ “แฟนตาซี”

### 5. กลุ่มเป้าหมาย (ผู้เล่น)

กลุ่มเป้าหมายของเกมนี้มุ่งเน้นไปที่ผู้เล่นที่ชื่นชอบเกมแนว Platformer

และผู้ที่ต้องการประสบการณ์การเล่นเกมที่เข้าใจง่ายแต่แฝงความท้าทาย โดยแบ่งกลุ่มเป้าหมายหลักได้ดังนี้

#### 5.1 กลุ่มนักเรียนและนักศึกษา

- อายุประมาณ 12-25 ปี
- ต้องการเกมที่สามารถเล่นเพื่อความสนุกสนานและคลายเครียดได้ในเวลาว่าง
- เกมมีการควบคุมที่ง่ายต่อการเรียนรู้และเข้าถึงได้รวดเร็ว

#### 5.2 กลุ่มผู้เล่นทั่วไปที่ชื่นชอบเกมคลาสสิก

- ผู้ที่เคยเล่นเกม Platformer แบบดั้งเดิม เช่น Super Mario Bros

และต้องการสัมผัสประสบการณ์ที่คล้ายคลึงในรูปแบบใหม่

- ต้องการเกมที่เล่นได้ต่อเนื่องโดยไม่ซับซ้อนจนเกินไป

#### 5.3 กลุ่มผู้ที่สนใจการพัฒนาเกม

- นักเรียน/นักศึกษาในสาขาคอมพิวเตอร์ วิศวกรรมซอฟต์แวร์ หรือมัลติมีเดีย
- สามารถใช้เกมนี้เป็นตัวอย่างหรือกรณีศึกษาในการเรียนรู้การสร้างเกม 2D ด้วยเครื่องมือ

Godot Engine

## 6. การวิเคราะห์เกม AGE Analysis

### 6.1. Aesthetics (ความสวยงามและงานศิลป์)

- **สไตล์ภาพ:** เกมใช้กราฟิก **Pixel Art 2D** ที่มีแรงบันดาลใจจากเกมคลาสสิกอย่าง Super Mario Bros. แต่ปรับให้มีเอกลักษณ์ท้องถิ่นไทย เช่น ฉากทุ่งนา, กระท่อม, ควาย และป่าไผ่
- **โทนสี:** เริ่มต้นด้วยโทนสีสดใส (เขียว/ทุ่งนา) และค่อย ๆ เปลี่ยนเป็นโทนเข้มและน่ากลัว (ป่า – ถ้ำ – ปราสาทแวมไพร์) เพื่อสร้างบรรยากาศการเดินทางที่เข้มข้นขึ้น
- **เสียงประกอบ:**
  - ดนตรีพื้นหลังใช้ทำนองที่ให้ความรู้สึกผจญภัย สบาย ๆ ในช่วงแรก และดุขึ้นเมื่อเข้าสู่ปราสาท
  - เอฟเฟกต์เสียง เช่น เสียงกระโดด, เก็บเหรียญ, โดนศัตรูโจมตี เพิ่มความสมจริงและอรรถรส

### 6.2 Gameplay (รูปแบบการเล่นและกติกา)

- **การควบคุมตัวละคร:**
  - A or Left Arrow: เดินซ้าย
  - D or Right Arrow: เดินขวา
  - Space Bar: กระโดด
  - S or Down Arrow: ลงท่อ
  - Shift: เร่งความเร็ว
- **ภารกิจหลัก:**
  - เคลื่อนที่ไปข้างหน้าเพื่อผ่านด่าน

- กระโดดทับศัตรู (แวมไพร์, ค้างคาว) เพื่อกำจัด
- เก็บเหรียญและไอเท็มเพื่อสะสมคะแนน
- ใช้ท่อ/โพรงลับเพื่อเข้าสู่พื้นที่พิเศษ
  
- หลีกเลียงศัตรูและสิ่งกีดขวาง (หนาม, หลุม, กับดัก)
- **เลเวล:**
  - ด้าน 1: ทุ่งนา → Tutorial + ฝึกควบคุม + สู้กับแวมไพร์
- **ระบบชีวิต:** หากผู้เล่นถูกโจมตีหรือตกหลุมจะเสีย 1 ชีวิต และต้องเริ่มใหม่จากจุดเซฟ

### 6.3 Experience (ประสบการณ์ที่ผู้เล่นได้รับ)

- **อารมณ์ร่วม:** ผู้เล่นรู้สึกผูกพันกับตัวละครหลัก (ชาวนา) ที่ต้องออกตามหาควายเพื่อนรัก → ทำให้เกมมีเป้าหมายชัดเจนมากกว่าการเล่นเพื่อเอาชนะ
- **ความท้าทาย:** ผู้เล่นต้องใช้ทักษะการกระโดด, การคำนวณจังหวะ, การหลบหลีกศัตรู เพื่อผ่านอุปสรรคในแต่ละด่าน
- **ความสนุก (Fun Factor):**
  - สนุกจากการ “ลองผิดลองถูก” เพื่อหาวิธีผ่านอุปสรรค
  - ความตื่นเต้นจากการเผชิญหน้าศัตรูและ Bos
  - ความสำเร็จเมื่อสามารถช่วยควายออกมาได้สำเร็จ
- **แรงจูงใจ (Motivation):**
  - เก็บคะแนนและพริก
  - ความอยากรู้เรื่องราวตอนจบ

## 7. ประโยชน์ของเกม

### 7.1 ด้านความบันเทิง

- เกมช่วยสร้างความเพลิดเพลินและความสนุกสนานให้แก่ผู้เล่น
- ใช้เป็นกิจกรรมผ่อนคลายความเครียดหลังจากเรียนหรือทำงาน

### 7.2 ด้านการฝึกทักษะและการเรียนรู้

- ฝึกการประสานงานระหว่างสายตาและมือ (Hand-Eye Coordination)

ผ่านการควบคุมตัวละครและการกะจังหวะการกระโดด

- พัฒนาทักษะการแก้ปัญหา (Problem Solving) เช่น

การหาวิธีผ่านอุปสรรคหรือการกำจัดศัตรูในแต่ละด่าน

- เสริมสร้างความคิดเชิงตรรกะและการวางแผน (Logical Thinking & Planning)

เพราะผู้เล่นต้องเลือกเส้นทางที่เหมาะสมและตัดสินใจในเวลาจำกัด

### 7.3 ด้านการศึกษาและการพัฒนา

- ใช้เป็นตัวอย่างประกอบการเรียนการสอนในรายวิชา **Computer Game Development**

- ผู้พัฒนาได้ฝึกทักษะการเขียนโปรแกรม การออกแบบฉาก การจัดการ Asset และการใช้

Game Engine (Godot)

- สามารถนำไปต่อยอดเป็นกรณีศึกษาในการพัฒนาสื่อการเรียนรู้เชิงโต้ตอบ (Interactive

Learning)

### 7.4 ด้านการทำงานเป็นทีม

- ผู้จัดทำได้ฝึกการแบ่งงาน วางแผนการทำงาน และการสื่อสารภายในกลุ่ม

- เสริมสร้างทักษะการทำงานร่วมกัน (Collaboration)

เพื่อให้โครงการสำเร็จสมบูรณ์ตามกำหนด



## 7.5 ด้านความคิดสร้างสรรค์และแรงบันดาลใจ

- เปิดโอกาสให้นักศึกษาได้แสดงความคิดสร้างสรรค์ในการออกแบบเนื้อเรื่อง ตัวละคร และระบบเกม

- ช่วยสร้างแรงบันดาลใจให้ผู้เล่นและผู้พัฒนาเกิดไอเดียใหม่ ๆ ในการทำเกมประเภทอื่นในอนาคต

## 8. หน้าจอ Demo ฉากในเกม

คำอธิบาย : หน้าเมนูหลักจะมีป้ายคะแนนของผู้เล่น จำนวนพริกที่สามารถเก็บได้ ด้านเลเวลและเวลา ด้านล่างจะมีการแสดงคะแนนสูงสุดที่เคยทำได้



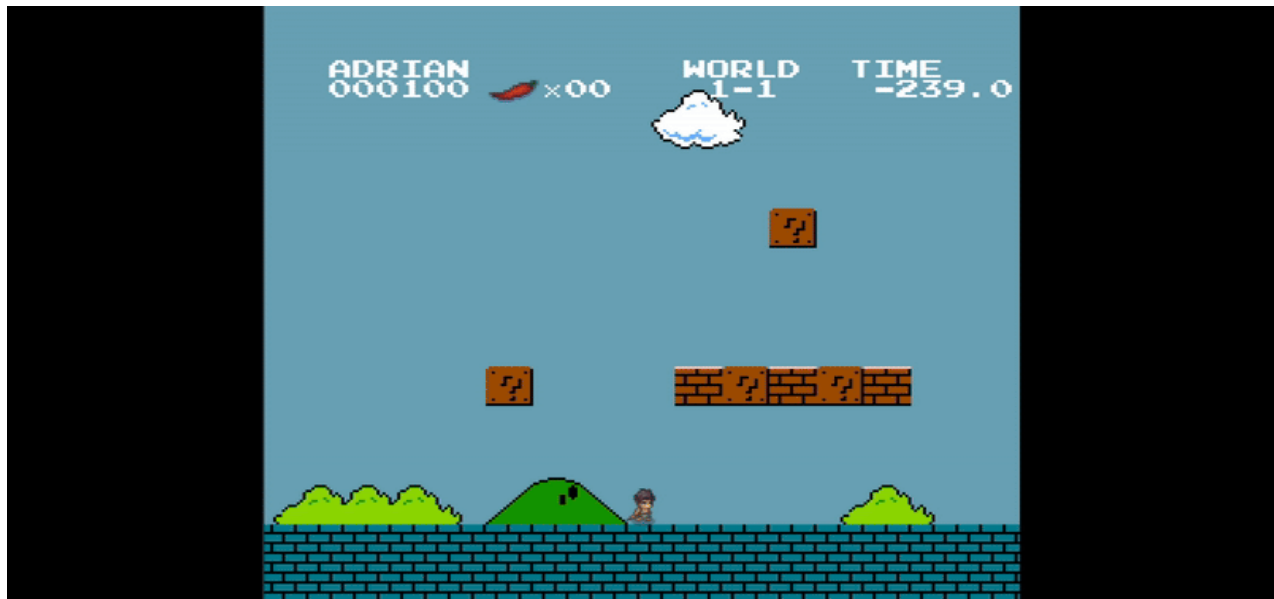
คำอธิบาย : เมื่อคลิก Enter ผู้เล่นจะทำการเริ่มต้นเกม ผู้เล่นจะสามารถกดปุ่ม A,W,D,S

ในการควบคุมทิศทางการเดิน กระโดด และลงท่อ เมื่อผู้เล่นเผชิญหน้ากับศัตรู

ผู้เล่นจะต้องหลบหลีกด้วยการกระโดดเพื่อโจมตีและกำจัดศัตรูให้ได้

หากผู้เล่นไม่สามารถหลบหลีกหรือโจมตีได้ทันที ผู้เล่นจะถูกศัตรูโจมตีจนตาย

การนับแต้มจะมีการนับคะแนนจากการฆ่าศัตรูและการเก็บพริกเพื่อนำไปมอบให้  
กับน้องควายภายในเวลาจำกัด 400 วินาทีต่อหนึ่งชีวิต ผู้เล่นจะมีสามชีวิต



คำอธิบาย : เมื่อผู้เล่นเผชิญหน้ากับศัตรู

ผู้เล่นจะต้องหลบหลีกด้วยการกระโดดเพื่อโจมตีและกำจัดศัตรูให้ได้

เมื่อกำจัดศัตรูได้ก็จะได้แต้มในการฆ่าศัตรูแต้มละ 100 คะแนนขึ้นไป



คำอธิบาย : เมื่อกดปุ่ม S ผู้เล่นจะสามารถลงไปในท่อได้และสามารถเก็บพริกซึ่งถือว่าเป็นคะแนนสะสม และเป็นอาหารให้กับน้องควาย



คำอธิบาย : ผู้เล่นจะพญก๊วยไปเรื่อย ๆ จนกว่าจะจบด่าน  
การจบด่านก็คือผู้เล่นสามารถวิ่งไปถึงน้องควายและทำการปัดธง จากนั้นเกมจะรีเซ็ตกลับไปหน้าเมนูหลัก  
ถือเป็นอันเสร็จสิ้น



## 9. อ้างอิง

ระบุแหล่งที่มาของ Source Code และ Asset ต่าง ๆ ที่ใช้

- Game Template มาจาก <https://www.smbgames.be/>

- Asset ต่าง ๆ มาจาก <https://craftpix.net/> & <https://www.sprisers-resource.com/>