

เกม โซเฟียต้องพยายามแล้วค่ะ

รายชื่อสมาชิก

นายคุณานนต์ วิจารณ์ปรีชา 62120501013

นายวรรธนันท์ เหลืองทวีกุล 62120501032

นายพศวีร์ ธนาสมบัติ 62120501050

ผลงานในรายวิชา MDT 112 การเขียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์เพื่องานมีเดีย (2/2562) สาขา
วิชาเทคโนโลยีมีเดีย โครงการร่วมบริหารหลักสูตรมีเดียอาตส์และเทคโนโลยีมีเดีย

บทที่ 1

บทนำ

1.1 เกี่ยวกับเกม

ชื่อเกม

โซเฟียต้องพยายามแล้วค่ะ (Sofia keep working)

แนวคิด

ประเภทเกม Turn-Based ผู้เล่นจะได้รับบทบาทเป็นโซเฟีย สาวน้อยวัย 15 ปี โดยผู้เล่นจะต้องต่อสู้และเก็บเวลาไปเรื่อยๆ เพื่อพิชิตมังกรตัวสุดท้าย เพื่อปกป้องร้านและนำดาวประจำราศีของพ่อกลับมา

กลุ่มเป้าหมาย

ทุกเพศ อายุ 13 ปีขึ้นไป

1.2 เทคโนโลยี

เครื่องมือ

1. C#
2. Unity
3. Google Docs
4. GitHub Desktop
5. อื่นๆ

เครื่องเล่น

- เล่นบนคอมพิวเตอร์
- ระบบปฏิบัติการ windows

อุปกรณ์ควบคุม

มาส์ - ควบคุมกล้อง กดปุ่มต่างๆ
คีย์บอร์ด - ควบคุมการเดิน เปิดหน้าต่างเมนู

1.3 เนื้อเรื่อง

เกร็งนำ

สาวน้อยอายุ 15 ปีนามโซเฟีย เป็นลูกสาวคนเดียวของเชฟชื่อดังในเมือง วันเดือนดีพ่อของเธอได้เสียชีวิตลงอย่างปริศนา และดาวประจำราศีของพ่อถูกหายไป วันหนึ่งเจ้าเมืองก็ได้ยื่นข้อเสนอให้กับเธอในการออกเดินทางเพื่อกำจัดมังกรทั้ง 3 และจะบรรจุวัลไห้อย่างงาม เนื่องจากคุณพ่อของเรามีหนี้สินอยู่มาก ทำให้เธอต้องตอบตกลงอย่างไม่มีทางเลือก เพื่อปกป้องร้านของพ่อและนำดาวประจำราศีที่หายกลับคืนมา

ฉาก

1. ฉากห้องนอนเป็นฉากเริ่มของเกม



2. ฉากในบ้านเป็นฉากที่พบเมื่อเดินออกจากห้องนอน



3. ฉากป่าพบเมื่อออกจากบ้าน



4. ฉากทะเลขรายพบเมื่อผ่านด่านป่าได้



5. ฉากทะพบเมื่อผ่านด่านทำเลทรรษ



ตัวละคร

1. ชื่อ โซเฟีย

ตัวเอก

อายุ 15 ปี

เพศ หญิง

อาชีพ นักเรียน

ชีวประวัติโดยย่อ สาวน้อยสูญเสียแม่ตั้งแต่เด็ก เนื่องจากพ่อต้องออกเดินทางไปในป่าเป็นประจำ ทำให้โซเฟียชอบการเดินทาง ออกผจญภัยไปพร้อมกับพ่อตั้งแต่เด็ก แต่แล้วก็พึงมาสูญเสียพ่อไปเมื่อไม่นานมานี้



2. ชื่อ Nature drake

ตัวร้าย

อายุ ไม่ทราบ

เพศ ไม่ทราบ

ประเภท สัตว์ในตำนาน

ชีวประวัติโดยย่อ มังกรน้อยที่โตมากับผืนป่า และเกิดการปรับตัวให้เข้ากับสิ่งแวดล้อมรอบๆตัว และด้วยสัญชาตญาณของมัน ทำให้มันอยู่จุดสูงสุดของห่วงโซ่ออาหารและทำให้มันกลายเป็นผู้นำของเหล่าสัตว์ป่าทั้งหลาย



3. ชื่อ Drought drake

ตัวร้าย

อายุ ไม่ทราบ

เพศ ไม่ทราบ

ประเภท สัตว์ในตำนาน

ชีวประวัติโดยย่อ มังกรสีดำที่โตมาในสภาพแวดล้อมที่ร้อนระอุ ทำให้ตัวมันเปลี่ยนเป็นสีแดง และการที่โตมากับความร้อนและแห้งแล้ง ทำให้มันเรียนรู้ที่จะเอาตัวรอด จนวันหนึ่งมันได้ปรากฏบนท้องฟ้าผ่านหมู่บ้านของโซเฟีย ทำให้มันเป็นที่รู้จักของชาวบ้านเป็นครั้งแรก



4. ชื่อ Miracle drake

ตัวร้าย

อายุ ไม่ทราบ

เพศ ไม่ทราบ

ประเภท สัตว์ในตำนาน

ชีวประวัติโดยย่อ มังกรที่ได้รับการเลี้ยงดูอย่างดีจากพ่อแม่ของมัน จนเมื่อพ่อแม่ของมันตายลงไป ทำให้มันต้องเอาชีวิตต่อตัวเดียว ทำการท่องหลักปักษานขลุমันเอง มันเลือกที่จะอาศัยอยู่ที่เกาะแห่งหนึ่งกับเหล่าสัตว์บนเกาะต่างๆ จากการที่มันเคยได้รับการเลี้ยงดูอย่างดี ทำให้มันรู้ถึงสิ่งที่สัตว์บนเกาะเหล่านี้ ที่ควรจะได้รับ มันจึงค่อยปกป้องสัตว์เหล่านี้ให้รอดจากผู้รุกรานที่ผ่านเข้ามา



5. ชื่อ Big rabbit

ตัวประกอบที่ 1

อายุ 5 ปี

เพศ ผู้

ประเภท สัตว์บก

ชีวประวัติโดยย่อ ผู้งูกระต่ายที่โตามาจากการเลี้ยงดูของ Nature drake และค่อยรับใช้เพื่อตอบแทน กับสิ่งที่มันได้รับ



6. ชื่อ Rhino
ตัวประกอบที่ 2
อายุ 20 ปี
เพศ เมีย

ประเภท สัตว์บก
ชีวประวัติโดยย่อ ฝูงแรดที่โถมจากการเลี้ยงดูของ Nature drake และคอยรับใช้เพื่อตอบแทนกับสิงห์ที่มันได้รับ



7. ชื่อ Spider
ตัวประกอบที่ 3
อายุ 8 ปี
เพศ เมีย

ประเภท แมงมุม
ชีวประวัติโดยย่อ ฝูงแมงมุมที่โถมจากการเลี้ยงดูของ Nature drake และคอยรับใช้เพื่อตอบแทนกับสิงห์ที่มันได้รับ



8. ชื่อ Iguana
ตัวประกอบที่ 4

อายุ 3 ปี

เพศ ผู้

ประเภท สัตว์เลี้ยงคลาน

ชีวประวัติโดยย่อ เหล่าอิ gwana ที่โตามาจากการเลี้ยงดูของ Drought drake และเคยรับใช้เพื่อตอบแทนกับสิงที่มันได้รับ



9. ชื่อ Tiger
ตัวประกอบที่ 5

อายุ 7 ปี

เพศ เมีย

ประเภท สัตว์บก

ชีวประวัติโดยย่อ เหล่าเสือที่โตามาจากการเลี้ยงดูของ Drought drake และเคยรับใช้เพื่อตอบแทนกับสิงที่มันได้รับ



10. ชื่อ Golem

ตัวประกอบที่ 6

อายุ 1000 ปี

เพศ ไม่ทราบ

ประเภท สัตว์ในด่านาน

ชีวประวัติโดยย่อ โกลเเลม สิ่งมีชีวิตรูปร่างเหมือนหิน เอาชีวิตอดมาได้จากการทำตัวนิ่งๆ เป็นสิ่งที่ Drought drake ให้การเคารพและพยายามปกป้องไว้เสมอมา



11. ชื่อ Crab

ตัวประกอบที่ 7

อายุ 5 ปี

เพศ ผู้

ประเภท สัตว์น้ำ

ชีวประวัติโดยย่อ ฝูงปูที่โถมจากการเลี้ยงดูของ Miracle drake และเคยรับใช้เพื่อตอบแทนกับสิ่งที่มันได้รับ



12. ชื่อ Frog

ตัวประกอบที่ 8

อายุ 3 ปี

เพศ เมีย

ประเภท สัตว์ครึ่งบกครึ่งน้ำ

ชีวประวัติโดยย่อ ผู้กบพิษมาจากการเลี้ยงดูของ Miracle drake และเคยรับใช้เพื่อตอบแทนกับสิ่งที่มันได้รับ



13. ชื่อ Huclam

ตัวประกอบที่ 9

อายุ 150 ปี

เพศ ไม่ทราบ

ประเภท สัตว์ในด่านาน

ชีวประวัติโดยย่อ สัตว์ลักษณะเป็นหิน รูปร่างคล้ายคน เป็นเพื่อนซี้ของ Miracle drake ที่เคยปักป้องสัตว์ตัวอื่นๆร่วมกันอยู่เสมอ



บท

1. พ่อโซเฟียเสียชีวิต และเจ้าเมืองได้ยื่นข้อเสนอให้กับโซเฟียโดยการออกเดินทางกำจัดมังกร
2. ออกเดินทางไปสักพักก็พบมังกรตัวแรกและสังหารมันได้แต่ไม่พบดาว
3. สู้กับมังกรตัวที่ 2 จนสามารถเอาชนะได้ แต่ก็แลกมา กับอาการบาดเจ็บ และยังไม่พบดาว
4. ประชันหน้ากับมังกรตัวสุดท้าย เพื่อชิงดาวกลับคืนมา
5. ฯลฯ

1.4 กลไกภายในเกม

เป้าหมาย

1. ผู้เล่นต้องเอาชนะมอนสเตอร์
2. ผู้เล่นต้องเก็บเวลาเพื่อที่จะสามารถเอาชนะมอนสเตอร์ตัวอื่นๆ และเก็บค่า exp ที่มากขึ้น
3. ผู้เล่นสู้กับมังกรในด่านสุดท้ายของเกม และเอาชนะกับมังกรตัวสุดท้ายให้ได้

กฎ

1. ผู้เล่นสามารถเดินปะทะกับมอนสเตอร์ตัวต่างๆ เพื่อต่อสู้ แต่หากเลือกที่จะสู้กับมอนสเตอร์ตัวนั้นๆ แล้วจะไม่สามารถหนีหรือออกจาก การต่อสู้ได้ จนกว่าจะมีฝ่ายใดฝ่ายหนึ่งแพ้ลงชีวิตหมดลง
2. เมื่อผู้เล่นสามารถเอาชนะศัตรูได้(มอนสเตอร์เลือดหมด) จะกลับไปจบที่ผู้เล่นมาก่อนหน้านี้ แต่หากผู้เล่นพ่ายแพ้ต่อมอนสเตอร์(ผู้เล่นเลือดหมด) เกมจะจบลงทันที

ทรัพยากร

1. เลือดตัวละคร
2. ค่าประสบการณ์

1.5 ภาพและเสียง

รีม

แนว 3D มุนกล้องบุคคลที่ 3 เน้นการตุน แนวผจญภัย ได้รับแรงบรรดาลใจมาจากเกม Atelier อาร์มอนน์และบรรยายกาศ
fairy tail fantasy

แนวดนตรี

Instrumental & Electronics

บทที่ 2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

2.1 เกมที่ 1 ...

ชื่อระบบที่ 1 Turn-Based Battle (ของเกม Pokemon)

เป็นการต่อสู้แบบ Turn-Based โดยแต่ละฝ่ายสามารถโจมตีได้เทิร์นละครั้ง แต่ก่อนการโจมตี สามารถใช้ยาเพิ่มเลือดหรือของต่างๆ ได้ สำหรับเกมโซเชียลเพียงต้องพยายามแล้วค่า ได้นำระบบนี้มาใช้ในการต่อสู้ของเกม โดยจะมีแค่การโจมตีและยืนในการต่อสู้เท่านั้น //อาจใส่รูปภาพประกอบมาด้วยเพื่อความเข้าใจที่ง่ายขึ้น

ชื่อประเภทของภาพและ/หรือเสียงที่ 1 โมเดลสามมิติแบบ low polygon (ของเกม New World Horizon)

เป็นโมเดลสามมิติความละเอียดต่ำ แต่เพียงพอให้ผู้เล่นสามารถเข้าใจและสามารถตีความว่าโมเดลเหล่านั้นได้ โดยในเกมNew World Horizon ได้ดำเนินมาใช้เป็นตัวละคร และจาก สำหรับเกมโซเชียลเพียงต้องพยายามแล้วค่า ได้นำโมเดลประเภทนี้มาใช้เป็นตัวละครและ จาก



ชื่อประเภทของภาพและ/หรือเสียงที่ 2 دنตรีประกอบ turkish folk (ของเกม Rise of civilization)

-den-tri-ประกอบในเกม Rise of civilization อีม Arabia ใช้เครื่องคนตระที่ให้ความรู้สึกตื่นเต้น ระทึกใจ , มีความเป็นตะวันออก ออกไปทางที่เรียกว่า "แขก" ซึ่งสำหรับเกมโซเชียลเพียงต้องพยายามแล้วค่า ได้นำden-tri-ประกอบในชาติที่เลทราราย

บทที่ 3

วิธีการดำเนินงาน

3.1 การระดมสมอง

ขั้นตอนสร้างแผนภาพ

จากการปรึกษากันของสมาชิก ได้คำสำคัญที่จะใช้เป็นหัวข้อในการระดมสมองคือคำว่า จากนั้นนำคำสำคัญนั้นมาสร้างเป็นแผนภาพ โดยสมาชิกแต่ละคนช่วยกันเขียนคำที่เกี่ยวข้องกับคำสำคัญลงไปในแผนภาพให้ได้มากที่สุด ในระยะเวลา 10 นาที ผลลัพธ์ของขั้นตอนนี้แสดงดังรูปที่ 3.1 (แบบรูป)

ขั้นตอนรวบรวม

นำคำทั้งหมดในแผนภาพจากขั้นตอนสร้างแผนภาพ ยกเว้นคำสำคัญ มาบันทึกลงในเว็บไซต์ <https://www.random.org/lists/> เพื่อทำการสุ่มลำดับของคำจากแผนภาพต่อไป โดยรายการของคำทั้งหมด จากแผนภาพมีดังนี้

1. พักผ่อน
2. ครอบครัว
3. ทำงาน
4. เงิน
5. เป็น
6. มีด
7. ประสบการณ์
8. สัตว์ป่า
9. สัตว์ในตำนาน
10. สัตว์ในจินตนาการณ์
11. สถานที่
12. โหลดเที่ยม
13. กล้าหาญ
14. แข็งแรง

ขั้นตอนสุ่มและคิดแนวคิดอย่างย่อ

สุ่มลำดับของคำจากรายการในขั้นตอนรวบรวม ด้วยเครื่องมือสุ่มของเว็บไซต์ <https://www.random.org/lists/> จากนั้นให้สมาชิกคนแรกเลือก 2 คำแรกที่ปรากฏในรายการที่สุ่มแล้วไป สมาชิกคนที่สองเลือก 2 คำถัดมา ทำเช่นนี้จนครบจำนวนสมาชิก เมื่อสมาชิกทุกคนได้คำจากรายการไปครบ 2 คำแล้ว ให้สมาชิกแต่ละเขียนแนวคิดอย่างย่อของเกม 3 เกม โดยต้องมีความเกี่ยวข้องกับคำทั้ง 2 ที่ตนเองได้ไป ในระยะเวลา 15 นาที ผลลัพธ์ของขั้นตอนนี้แสดงดังตารางที่ 3.1 และ 3.2

คำที่	คำที่สุ่มเลือก		
	นน	นรา	ยุย
1	ประสบการณ์	เป็น	เงิน

2	สัตว์ในจินตนาการ	สถานที่	สัตว์ป่า
ตารางที่ 3.1 แสดงคำที่สมาชิกแต่ละคนสุมได้			

แนวคิดที่	แนวคิดอย่างย่อ		
	นน	นรา	ยุ
1	เกมที่ให้ทำการกิจ แล้วจะได้รับค่าประสบการณ์ ซึ่งสามารถนำไปอัพต่อได้ ยิ่ง เวลสูงก็ยิ่งอัพตัวละครให้ เก่งขึ้น	สร้างเมืองหรือจัดการดูแล เมืองที่สร้างขึ้นมา โดยจะมี สถานที่ต่างกันไป	เงินเป็นแค่ปัจจัยหนึ่งที่เรา สามารถใช้หารทรัพยากรบาง อย่างภายในเกมได้
2	แต่ละด่านจะมีอุปกรณ์ ต่างๆซึ่งจะสามารถนำไป อัพตัวละครซึ่งจะมีหลาย คลาส ซึ่งแต่ละคลาสก็จะใช้ อุปกรณ์ต่างกัน	เกมกระดานที่จัดการซื้อ สถานที่ต่างๆ คล้ายเกม เศรษฐี แต่มีอิเว้นที่เมื่อผู้ เล่นตกลงตำแหน่งเดียวกัน โดยจะสุ่มมินิเกมขึ้นมาแข่ง กัน และบทางโภชต่างกัน	เงินเป็นตัวแปรที่กำหนด จาจบได้โดยเราต้องทำ ยอดเงินให้ถึงตามที่เกมส์ กำหนดเพื่อจบเกมส์
3	ในแต่ละด่านจะมีสัตว์ จินตนาการที่เป็นศัตรูราชซึ่ง ก็จะมีคลาสต่างกันเช่นเดียว กับเรา โดยความเก่งไม่ได้ อยู่ที่คลาส แต่อยู่ที่คอมโบ ของตัวละครที่คอมโบให้กัน และกัน	เกมยิงปืนโดยแต่ละด่านจะ ต่างสถานที่กันไป ผ่านด่าน ได้โดยการจำจัดศัตรู ทั้งหมดในด่าน สามารถเก็บ ของจากศัตรูเพื่อรับพลัง เพิ่มเติม	เราไปสู้กับสัตว์ ซึ่งสัตว์ก็จะ มีหลายชนิดในหลาย ภูมิภาค ที่ต่างกัน

ตารางที่ 3.2 แสดงแนวคิดอย่างย่อของสมาชิกแต่ละคน

ขั้นตอนให้คะแนน

แลกเปลี่ยนแนวคิดอย่างย่อของสมาชิกซึ่งกันและกัน จากนั้นสมาชิกแต่ละคนให้คะแนนแนวคิดอย่าง ย่อแนวคิดใดก็ได้ โดยสมาชิก 1 คน มีจำนวนคะแนนที่สามารถให้ได้เท่ากับจำนวนสมาชิก ให้ทีละ 1 คะแนน และไม่อนุญาตให้สมาชิกให้คะแนนแนวคิดเดียวกันกับที่ตนเองเคยให้คะแนนไปแล้วได้ ผลลัพธ์ของขั้นตอนนี้ แสดงดังตารางที่ 3.3

แนวคิดที่	คะแนน
1	
2	
3	
4	

5	
6	
7	
8	
9	

ตารางที่ 3.3 แสดงคะแนนที่แต่ละแนวคิดได้รับจากสมาชิก

ขั้นตอนอภิปราย

สมาชิกทุกคนแลกเปลี่ยนความคิดเห็นเกี่ยวกับแนวคิดอย่างย่อที่ได้รับคะแนนมากที่สุด เพื่อตอกย้ำเป็นแนวคิดสดท้ายที่จะนำมาใช้ทำเกมต่อไป ขั้นตอนนี้ใช้เวลา 20 นาที

3.2 แผนการดำเนินงาน

บทที่ 4 ผลการดำเนินงาน

4.1 การควบคุมภายในเกม

ปุ่ม	คำสั่ง
LMB	เลือกเมนู
W	บังคับตัวละครให้เดินไปข้างหน้า
S	บังคับตัวละครให้เดินไปข้างหลัง
A	บังคับตัวละครให้หมุนไปทางซ้าย(จากในบ้าน) / บังคับตัวละครให้เดินไปทางซ้าย(หลังออกจากบ้าน)
D	บังคับตัวละครให้หมุนไปทางขวา(จากในบ้าน) / บังคับตัวละครให้เดินไปทางขวา(หลังออกจากบ้าน)
ESC	เปิดหน้าต่างหยุดเกม
P	ล็อกมาส์ตรองกลางและไม่แสดงเคอเซอร์มาส์

ตารางที่ 4.1 แสดงการคำสั่งและการควบคุมผ่านอุปกรณ์มาส์และคีย์บอร์ด

4.2 หน้าต่างภายในเกม

หน้าต่างเมนูหลัก

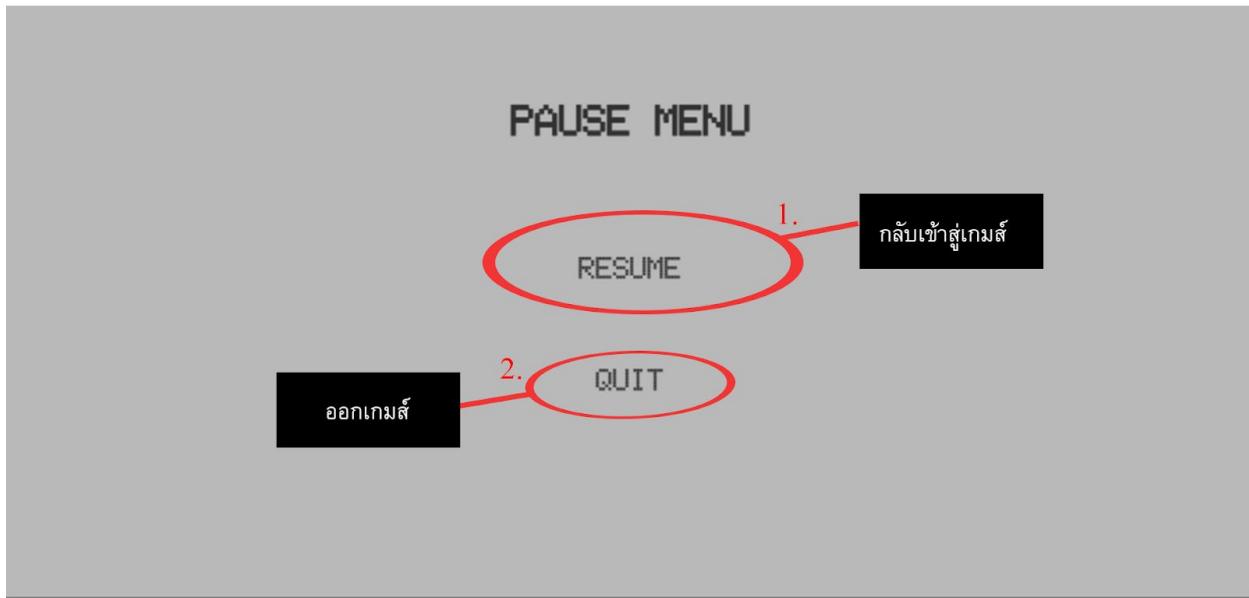
หน้าต่างนี้เป็นหน้าต่างเริ่มแรกที่แสดงเมื่อผู้เล่นเปิดเกมขึ้นมา ผู้เล่นสามารถเลือกที่จะเริ่มเกมใหม่ หรือออกจากเกมได้ โดยการเลือกที่ปุ่มที่ 1 และ 2 ดังรูปที่ 4.1



รูปที่ 4.1 หน้าต่างเมนูหลักของเกมโซฟีย์เพียต้องพยายามแล้วค่า

หน้าต่างหยุดเกม

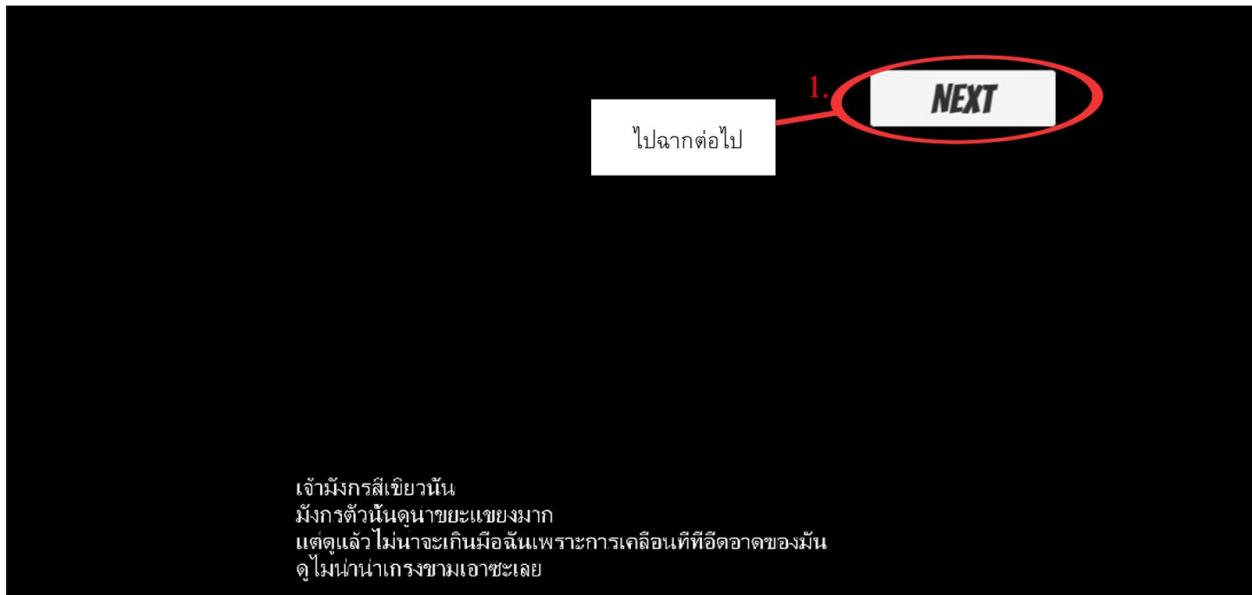
หน้าต่างนี้เป็นหน้าต่างที่ใช้หยุดเกม โดยการกดปุ่ม ESC เพื่อเปิดหน้าต่างนี้ขึ้นมา ผู้เล่นสามารถเล่นเกมต่อ หรือออกจากเกมได้ โดยการเลือกที่ปุ่มที่ 1 และ 2 ดังรูปที่ 4.2



รูปที่ 4.2 หน้าต่างหยุดเกมของเกมโซฟีย์เพียต้องพยายามแล้วค่า

หน้าต่างเนื้อเรื่อง

หน้าต่างนี้เป็นหน้าต่างเล่าเนื้อเรื่องที่จะแสดงเมื่อผู้เล่นเล่นเกมจนถึงจุดที่กำหนด ผู้เล่นสามารถเปลี่ยนไปจากถัดไปได้ โดยการเลือกที่ปุ่มที่ 1 ดังรูป 4.3



รูปที่ 4.3 หน้าต่างเนื้อเรื่องของเกมโซเชียลเพียงต้องพยายามแล้วค่ะ

หน้าต่างGame over

หน้าต่างนี้เป็นหน้าต่างสุดท้ายเมื่อผู้เล่นแพ้ ผู้เล่นสามารถกลับไปหน้าเมนูหลักได้โดยการคลิกที่ส่วนใดก็ได้บนหน้าจอ

GAME OVER

กดที่หน้าจอเพื่อกลับสู่หน้าหลัก

รูปที่ 4.4 หน้าต่าง game over ของเกมโซเชียลต้องพยายามแล้วค่ะ