

Mystic Dawn

Game Design

1 Introduction

การสร้างเกมในโปรเจกต์นี้ถือเป็นโอกาสที่ดีในการนำทักษะที่ได้เรียนจากวิชา “การเขียนโปรแกรมเชิงวัตถุ” มาสร้างเป็นเกมที่มีชื่อ “Mystic Dawn” ซึ่งเป็นการผสมผสานระหว่างการเขียนโปรแกรม การออกแบบ และการแก้ปัญหา และยังเป็นโอกาสที่ดีในการเรียนรู้เครื่องมือในการพัฒนาเกมเช่น การสร้างกราฟิก 2D, การจัดการเหตุการณ์(Event Handling), การจัดการข้อมูล

2 Development System

2.1 Tools

- ภาษาโปรแกรม : Java
- IDE : IntelliJ IDEA เพื่อการเขียนโค้ดและdebug อย่างมีประสิทธิภาพ
- Version Control System : Git ใช้สำหรับการจัดการเวอร์ชันโค้ดและแชร์โค้ดกับเพื่อนร่วมทีมผ่านแพลตฟอร์ม Github และ Gitbook

3 Specification

3.1 Concept

“Mystic Dawn” เป็นเกมแนว RPG (role-playing game) 2 มิติ setting ของเกมจะอยู่ในโลกแฟนตาซีที่มีทั้งความอันตราย ลึกลับและเวทมนต์ ผู้เล่นจะได้รับบทเป็น “จอห์น โจสตาร์” ที่จะได้สำรวจโลกที่เต็มไปด้วยมอนสเตอร์ ภารกิจ และดันเจี้ยนที่รอการค้นพบ การเล่นเกมจะเน้นไปที่การต่อสู้แบบ Real-Time การพัฒนาตัวละคร, เก็บไอเท็ม และแก้ไขปริศนาเพื่อให้เรื่องราวก้าวไปข้างหน้า

3.2 Story

ในโลกแห่ง “The Realm” ที่เคยสงบสุขมาหลายศตวรรษ ต่อมาได้มีปีศาจโบราณได้ตื่นขึ้นและได้แพร่กระจายเชื้อไวรัสปริศนา ที่จะทำให้ทุกคนเกือบทั้งดินแดนกลายเป็นปีศาจที่ไร้ความรู้สึกนึกคิดและก่อให้เกิดความโกลาหล “จอห์น โจสตาร์” เป็นเด็กหนุ่มที่เร่ร่อนหลังจากที่ครอบครัวของเขาถูกสังหารโดยหนึ่งในลูกน้องของปีศาจ ทำให้เขาต้องสูญเสียทุกอย่างที่มีและไร้ที่พึ่งพิง เขาเดินทางอย่างไร้จุดหมายผ่านหมู่บ้านที่ถูกทิ้งร้างและเมืองที่ล่มสลายด้วยความมืดที่ครอบงำโลกจนกระทั่งวันหนึ่ง จอห์นได้พบกับพ่อมดที่ชื่อ “แกนดาฟ” ที่มองเห็นศักยภาพของจอห์น และได้สอนการต่อสู้พื้นฐานและเวทมนต์ลึกลับให้แก่เขา พ่อมดได้มองเห็นศักยภาพและได้มอบหมายภารกิจในการตามหา “The nether” ที่สามารถผนึกกำลังของปีศาจและลูกน้องได้ และมอบหมายให้จอห์นทำภารกิจสุดท้ายนี้ให้สำเร็จ

ระหว่างทาง เขาต้องต่อสู้กับลูกน้องของปีศาจและแก้ปริศนาที่ขวางทางจนกระทั่งพบกับบอสใหญ่ในถ้ำแห่งความมืด ในที่สุดเขาสามารถจัดการปีศาจได้สำเร็จและได้มอบความสงบสุขให้แก่ดินแดน เรื่องราวจบลงเมื่อเขาได้ยืนท่ามกลางแสงอาทิตย์ที่ขึ้นใหม่ รู้สึกถึงความสำเร็จที่ได้ล้างแค้นและปกป้องโลกที่เขารักไว้ได้

3.3 Game Structure

- **โครงสร้างเกม (Game Progression)** : เกมนี้จะถูกแบ่งเป็น 3 โซนโดยแต่ละโซนจะมีภารกิจให้ทำ ผู้เล่นจะต้องทำภารกิจหลักและภารกิจรอง เพื่อปลดล็อกพื้นที่ใหม่ๆ เพื่อดำเนินเรื่องต่อไป ซึ่งภารกิจที่ทำจะเพิ่มค่าประสบการณ์ หรือไอเท็มพิเศษที่จะได้หลังทำภารกิจ
- **ระบบเลเวลและความสามารถ (Leveling & Skills)** : ผู้เล่นสามารถเก็บค่าประสบการณ์เพื่อทำไปเพิ่มค่าสถานะ หรือความสามารถของไอเท็ม หรือตัวละคร เช่นการเพิ่มหัวใจเพื่อให้ทนต่อการโจมตีของศัตรู การเพิ่มความรุนแรงของอาวุธและการเพิ่มพลังเวทย์ของตัวละคร
- **การสำรวจและดันเจี้ยน (Exploration & Dungeons)** : โลกแห่ง “The realm” จะมีหลายพื้นที่ภูมิประเทศเช่นป่า ทะเลทรายและดันเจี้ยน ที่เต็มไปด้วยอันตรายและสมบัติที่ซ่อนอยู่
- **ปฏิสัมพันธ์ (Interaction)** : เมื่อผู้เล่นเข้าไปใกล้ NPC หรือตัวละครอื่น ผู้เล่นจะสามารถกด E เพื่อเริ่มบทสนทนาหรือรับภารกิจ

3.4 Player

- **ตัวละครหลัก (Main Character)** : ผู้เล่นจะได้ควบคุม จอน สโนว ที่สามารถใช้อาวุธหรือเวทมนต์ในการสังหารศัตรู
- **การปรับแต่ง (Customization)** : ผู้เล่นสามารถเลือกปรับแต่งอาวุธ และทักษะเพื่อให้เหมาะสมกับการเล่น

3.5 Action

- **การเคลื่อนที่ (Movement)** : ตัวละครสามารถเดินขึ้น ลง ซ้าย ขวาได้ โดยในแต่ละการเคลื่อนไหว ตัวละครจะเปลี่ยนท่าทางให้ตรงกับการเคลื่อนไหว ณ ตอนนั้น
- **การโจมตี (Combat)** : ผู้เล่นสามารถใช้อาวุธโจมตีระยะใกล้ เช่น ดาบหรือมีด และการโจมตีระยะไกลเช่น การใช้เวทมนต์ในการโจมตี
- **การใช้ไอเท็ม (Item Usage)** : ผู้เล่นสามารถเก็บไอเท็มเช่นยาฟื้นฟูเลือด (HP) หรือ Stamina (MN) รวมถึงอาวุธพิเศษ และสามารถเปิดกล่องสมบัติที่ตั้งอยู่ทั่วแมพ เพื่อรับไอเท็ม และยังสามารถทำลายต้นไม้โดยรอบเพื่อเก็บไม้มาสร้างอาวุธหรือไอเท็มที่ต้องการ
- **การปิดป้อง (Parrying)** : ผู้เล่นสามารถทำการ parry เพื่อป้องกันการโจมตีหรือลดการโจมตีของศัตรู

3.6 Objective

- **ภารกิจหลัก (Main Objective)** : การเอาชนะปีศาจและมอบความสุขให้แก่ The Realm
- **ภารกิจรอง (Side Objective)** : ทำภารกิจที่ NPC มอบให้ และเดินสำรวจและเปิดพื้นที่

3.7 Graphics

3.7.1 Landscape

ภูมิทัศน์ของเกม “Mystic Dawn” จะเป็นฉาก 2 มิติที่จะเน้นรายละเอียดของตัวละคร NPC ป่า และถ้ำที่เป็นที่อยู่ของปีศาจ

3.7.2 Screen Display

- **หน้าจอเริ่มเกม** : แสดงโลโก้ชื่อเกม ตัวละครและเมนูหลัก Start และ Exit
- **อินเทอร์เฟซ (HUD)** : มีหน้าต่างแสดงสถานะหลอดเลือดและ stamina นอกจากนี้ยังมี Mini Map ที่ช่วยผู้เล่นนำทาง

3.7.3 Popups

- **หน้าต่างสนทนา (Dialogue)** : จะปรากฏขึ้นก็ต่อเมื่อผู้เล่นได้มีปฏิสัมพันธ์กับ NPC หรือได้อ่านข้อมูลบางอย่างที่สำคัญ หน้าต่างที่จะแสดงข้อความของตัวละครและคนที่ตัวละครกำลังคุยด้วย
- **หน้าต่างข้อมูลไอเท็ม** : ผู้เล่นจะสามารถเช็คค่าสถานะต่างๆ และไอเท็มที่เรามีหรือเก็บได้ ภายในหน้าต่างนี้เช่น ค่าสถานะความแข็งแรง, เลือด, stamina, การป้องกัน, ความรุนแรงของอาวุธ และอื่นๆ

3.7.5 day and night

- **กลางวัน (Day)** : แสงที่สว่าง มอนสเตอร์จะมีจำนวนน้อยลง ผู้เล่นสามารถเดินหาไอเท็มเพื่อทำภารกิจได้ง่ายขึ้น
- **กลางคืน (Night)** : แสงที่มืด มอนสเตอร์จะมีค่าสถานะเพิ่มมากขึ้น การมองเห็นเป็นได้ยาก แต่ผู้เล่นสามารถใช้คบเพลิงหรือตะเกียงเพื่อใช้ในการนำทาง

4 Target System

เกมจะถูกพัฒนาให้สามารถเล่นได้ทั้งระบบปฏิบัติการ Windows และ macOS

5 Teams

นายธนวัฒน์ แซ่จิ้ง

Game Developer

นายอธิบดี พรหมกุล

Game Developer & Art Design

นายอรรถชาติ ชาญนคร

Game Developer

นายอิทธิพล บหมูล

Game Developer