**Mystic Dawn**

**Game Design**

**1 Introduction**

การสร้างเกมในโปรเจกต์นี้ถือเป็นโอกาสที่ดีในการนำทักษะที่ได้เรียนจากวิชา “การเขียนโปรแกรมเชิงวัตถุ” มาสร้างเป็นเกมที่ชื่อ “Mystic Dawn” ซึ่งเป็นการผสมผสานระหว่างการเขียนโปรแกรม การออกแบบและการแก้ปัญหา และยังเป็นโอกาสที่ดีในการเรียนรู้เครื่องมือในการพัฒนาเกมเช่น การสร้างกราฟิก 2D, การจัดการเหตุการณ์(Event Handling), การจัดการข้อมูล

**2 Development System**

**2.1 Tools**

* ภาษาโปรแกรม : Java
* IDE : ItelliJ IDEA เพื่อการเขียนโค้ดและdebug อย่างมีประสิทธิภาพ
* Version Control System : Git ใช้สำหรับการจัดการเวอร์ชั่นโค้ดและแชร์โค้ดกับเพื่อร่วมทีมผ่านแพลตฟอร์ม Github และ Gitbook

**3 Specification**

**3.1 Concept**

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

**3.2 Story**

ในโลกแห่ง “The Realm” ที่เคยสงบสุขมาหลายศตวรรษ ต่อมาได้มีปีศาจโบราณได้ตื่นขึ้นและได้แพร่กระจายเชื้อไวรัสปริศนา ที่จะทำให้ทุกคนเกือบทั้งดินแดนกลายเป็นปีศาจที่ไร้ความรู้สึกนึกคิดและก่อให้เกิดความโกลาหล “จอน โจสตาร์” เป็นเด็กหนุ่มที่เร่ร่อนหลังจากที่ครอบครัวของเขาถูกสังหารโดยหนึ่งในลูกน้องของปีศาจ ทำให้เขาต้องสูญเสียทุกสิ่งทุกอย่างที่มีและไร้ที่พึ่งพิง เขาเดินทางอย่างไร้จุดหมายผ่านหมู่บ้านที่ถูกทิ้งร้างและเมืองที่ล่มสลายด้วยความมืดที่ครอบงำโลกจนกระทั่งวันหนึ่ง จอนได้พบกับพ่อมดที่ชื่อ”แกนดาฟ” ที่มองเห็นศักยภาพของจอน และได้สอนการต่อสู้พื้นฐานและเวทมนต์ลึกลับให้แก่เขา พ่อมดได้มองเห็นศักยภาพและได้มอบหมายภารกิจในการตามหา “The nether” ที่สามารถผนึกกำลังของปีศาจและลูกน้องได้ และมอบหมายให้จอนทำภารกิจสุดท้ายนี้ให้สำเร็จ

ระหว่างทาง เขาต้องต่อสู้กับลูกน้องของปีศาจและแก้ปริศนาที่ขวางทางจนกระทั่งพบกับบอสใหญ่ในถ้ำแห่งความมืด ในที่สุดเขาสามารถจัดการปีศาจได้สำเร็จและได้มอบความสงบสุขให้แก่ดินแดน เรื่องราวจบลงเมื่อเขาได้ยืนท่ามกลางแสงอาทิตย์ที่ขึ้นใหม่ รู้สึกถึงความสำเร็จที่ได้ล้างแค้นและปกป้องโลกที่เขารักไว้ได้

**3.3 Game Structure**

* **โครงสร้างเกม (Game Progression) :** เกมนี้จะถูกแบ่งเป็น 3 โซนโดยแต่ละโซนจะมีภารกิจให้ทำ ผู้เล่นจะต้องทำภารกิจหลักและภารกิจรอง เพื่อปลดล็อคพื้นที่ใหม่ๆ เพื่อดำเนินเรื่องต่อไป ซึ่งภารกิจที่ทำจะเพิ่มค่าประสบการณ์ หรือไอเท็มพิเศษที่จะได้หลังทำภารกิจ
* **ระบบเลเวลและความสามารถ (Leveling & Skills) :** ผู้เล่นสามารถเก็บค่าประสบการณ์เพื่อทำไปเพิ่มค่าสถานะ หรือความสามารถของไอเท็ม หรือตัวละคร เช่นการเพิ่มหัวใจเพื่อให้ทนต่อการโจมตีของศัตรู การเพิ่มความรุนแรงของอาวุธและการเพิ่มพลังเวทย์ของตัวละคร
* **การสำรวจและดันเจี้ยน (Exploration & Dungeons) :** โลกแห่ง “The realm” จะมีหลายพื้นที่ภูมิประเทศเช่นป่า ทะเลทรายและดันเจี้ยน ที่เต็มไปด้วยอันตรายและสมบัติที่ซ่อนอยู่
* **ปฏิสัมพันธ์ (Interaction) :** เมื่อผู้เล่นเข้าใกล้ 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 โดยในแต่ละการเคลื่อนไหวตัวละครจะเปลี่ยนท่าทางให้ตรงกับการเคลื่อนไหว ณ ตอนนั้น
* **การโจมตี (Combat) :** ผู้เล่นสามารถใช้อาวุธจู่โจมระยะใกล้ เช่น ดาบหรือมีด และการจู่โจมระยะไกลเช่น การใช้เวทมนต์ในการโจมตี
* **การใช้ไอเท็ม (Item Usage) :** ผู้เล่นสามารถเก็บไอเท็มเช่นยาฟื้นฟูเลือด (HP) หรือ Stamina (MN) รวมถึงอาวุธพิเศษ และสามารถเปิดกล่องสมบัติที่ตั้งอยู่ทั่วแมพ เพื่อรับไอเท็ม และยังสามารถทำลายต้นไม้โดยรอบเพื่อเก็บไม้มาสร้างอาวุธหรือไอเท็มที่ต้องการ
* **การปัดป้อง (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
* **อินเตอร์เฟซ (HUD) :** มีหน้าต่างแสดงสถานะหลอดเลือดและ stamina นอกจากนี้ยังมี Mini Map ที่ช่วยผู้เล่นนำทาง

**3.7.3 Popups**

* **หน้าต่างสนทนา (Dialogue) :** จะปรากฏขึ้นก็ต่อเมื่อผู้เล่นได้มีปฏิสัมพันธ์กับNPC หรือได้อ่านข้อมูลบางอย่างที่สำคัญ หน้าต่างที่จะแสดงข้อความของตัวละครและคนที่ตัวละครกำลังคุยด้วย
* **หน้าต่างข้อมูลไอเท็ม :** ผู้เล่นจะสามารถเช็คค่าสถานะต่างๆ และไอเท็มที่เรามีหรือเก็บได้ ภายในหน้าต่างนี้เช่น ค่าสถานะความแข็งแกร่ง, เลือด, stamina, การป้องกัน, ความรุนแรงของอาวุธ และอื่นๆ

**3.7.5 day and night**

* **กลางวัน (Day) :** แผนที่จะสว่าง มอนสเตอร์จะมีจำนวนน้อยลง ผู้เล่นสามารถเดินหาไอเท็มเพื่อทำภารกิจได้ง่ายขึ้น
* **กลางคืน (Night) :** แผนที่จะมืด มอนสเตอร์จะมีค่าสถานะเพิ่มมากขึ้น การมองเห็นเป็นได้ยาก แต่ผู้เล่นสามารถใช้คบเพลิงหรือตะเกียงเพื่อใช้ในการนำทาง

**4 Target System**

เกมจะถูกพัฒนาให้สามารถเล่นได้ทั้งระบบปฏิบัติการ Windows และ macOS

**5 Teams**

|  |  |
| --- | --- |
| นายธนวัฒน์ แซ่จึง | Game Developer |
| นายอธิบดี พรมกุล | Game Developer & Art Design |
| นายอรรถชาติ ชาญนคร | Game Developer |
| นายอิทธิพล บทมูล | Game Developer |