

โครงการ ZUN Project

การพัฒนาเกมส์ Be W/Z You

โดย

นายทรงกลด	รอบจังหวัด	รหัส 52214517
นาย ชี	ธีระอมรพันธุ์	รหัส 52214525
นางสาวพัชร์ธิดา	ศักดิ์พิบูลรัตน์	รหัส 52214540
นางสาวอรุณทิพย์	ธีรรัตน์รหัส	รหัส 52214552
นายชนทัต	จุกาเพชร	รหัส 52214567
นางสาวศศินันท์	นิมมานเทวินทร์	รหัส 52214574

นักศึกษาชั้นปีที่ 3 สาขาวิทยาการคอมพิวเตอร์ประยุกต์-มัลติมีเดีย

โครงการนี้เป็นส่วนหนึ่งของวิชา CMM 342 Console Game Development I

ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2554

มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี

บทคัดย่อ

เนื่องจากในปัจจุบัน เทคโนโลยีมีการพัฒนาอย่างล้ำยุค ความบันเทิงที่ช่วยให้คลายความตึงเครียดที่พบได้ทุกเพศ ทุกวัยที่นิยมมากที่สุดคือ เกมส์ ยิ่งผ่านไปก็ยุค เกมส์ก็มีการพัฒนาที่ก้าวหน้าสุดๆเป็นอย่างมาก ทั้งความสวยงาม ความสมจริง แต่ยิ่งพัฒนาเนื้อหาของเกมส์ก็มีความรุนแรงยิ่งขึ้น กลุ่ม Zun Project ได้มีความสนใจในการพัฒนาเกมส์ ที่สามารถเล่นได้ในชีวิตประจำวันและเหมาะสมกับทุกเพศ ทุกวัย มีคุณธรรมและจริยธรรม สอดแทรกแนวคิดในการดำรงชีวิตประจำวัน ส่งเสริมการพัฒนาทักษะในชีวิตประจำวันอีกด้วย

ZUN Project

กิตติกรรมประกาศ

โครงการพัฒนาเกม Be w/z you นี้ประสบความสำเร็จได้ด้วยดี เนื่องจากความช่วยเหลือในด้านจาก
หลายๆบุคคล ทางคณะผู้จัดทำต้องขอขอบคุณทุกคนที่มีส่วนเกี่ยวข้อง ทั้งการแนะนำให้คำปรึกษา ตลอดจน
การติเพื่อนำปรับปรุงแก้ไขข้อผิดพลาด และส่วนที่ยังขาดบกพร่อง

สุดท้าย ขอขอบคุณ ผศ.ดร.อาษา ตั้งจิตสมคิด ผู้สอนรายวิชา CMM 342 Game Development I
สำหรับความรู้ คำแนะนำ และให้คำปรึกษา และเป็นผู้สนับสนุนโครงการพัฒนาเกมส์ครั้งนี้ ให้สำเร็จ
เสร็จสิ้นด้วยดี

ZUN Project

คำนำ

โครงการพัฒนาเกม Be w/z You นี้เป็นส่วนหนึ่งของวิชา CMM 342 Game Development I จัดทำขึ้นเพื่อพัฒนาเกมสับน PSP โดยใช้ซอฟต์แวร์ Arsa framework เป็นเครื่องมือในการพัฒนาเกมส์ อีกทั้งยังจัดทำขึ้นเพื่อฝึกทักษะด้านการเขียน โปรแกรม กระบวนการคิด การสังเกต และการทำงานร่วมกันเป็นทีมของนักศึกษา

คณะของผู้จัดทำหวังว่า โครงการพัฒนาเกมส์นี้ จะเป็นประโยชน์แก่ผู้นำไปศึกษา หากมีข้อผิดพลาดประการใด คณะผู้จัดทำขออภัยไว้ปรับปรุงแก้ไขต่อไป

ZUN Project

บทที่ 1 บทนำ

ZUN Project (จีนโปรเจก)

ความสำคัญและความเป็นมาของโครงการ

เนื่องจากวงการเกมในบ้านเรายังไม่เจริญเติบโตเท่าไรนัก ทำให้ประเภทของเกมที่สร้างขึ้นมามีส่วน
ใหญ่เป็นแนวแอคชั่นหรือผจญภัยเพื่อตอบสนองความต้องการของตลาด ทางเราได้มองเห็นว่ายังมีเกม
ประเภทหนึ่งที่ยังไม่ค่อยมีใครทำขึ้นมา นั่นก็คือเกมแนว Visual Novel ซึ่งในปัจจุบันจะหาเกมนี้ได้เฉพาะ
ญี่ปุ่นเท่านั้นทำให้เราเลือกที่จะพัฒนาเกมแนวนี้เพื่อเป็นการเปิดทางสู่วงการเกมในบ้านเราให้มีความ
หลากหลายยิ่งขึ้น

วัตถุประสงค์

- เพื่อพัฒนาเกม “Be w/z you”

สาเหตุที่ทำโครงการนี้

- เพื่อศึกษาการทำเกมประเภทวิชวลโนเวล (Visual Novel) จึงได้จัดทำโครงการนี้

ขอบเขตของโครงการ

- Platform: PSP
- Player: 1
- Genre: Visual Novel
- Software:
 - Microsoft Visual C++
 - Adobe Photoshop
 - Adobe After Effect

ประโยชน์ของโครงการ

1. สามารถเขียนเกมสำหรับ PSP ได้
2. ได้ฝึกทักษะในการคิดระบบเกม
3. เรียนรู้กลไกการทำงานของเกม
4. สามารถนำไปประยุกต์ต่อยอดการพัฒนาเกมในแพลตฟอร์มอื่นได้

ระยะเวลาการดำเนินงาน

	มิถุนายน				กรกฎาคม				สิงหาคม				กันยายน			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
ค้นคว้า / จัดทำเอกสาร	■															
วางแผน และจัดแจงหน้าที่ของแต่ละคนในกลุ่ม	■															
วางแผน ระบบเกม เนื้อเรื่อง เหตุการณ์	■															
ออกแบบเกมอินเตอร์เฟซ	■															
ออกแบบ คอนเซ็ปอาร์ต		■														
ออกแบบ กราฟิกเกม (ตัวละคร, ฉาก ฯลฯ)			■													
ออกแบบเกม framework			■													
เขียนโค้ดเกม และปรับปรุงแก้ไข			■													
Debugging			■													
เตรียมการนำเสนอ																
เสนอ																

ผู้จัดทำโครงการ

1. ชี ธิรอมรพันธุ์ 52214517
2. ทรงกฤต รอบจังหวัด 52214525
3. พัทธิชิตา ศักดิ์พิบูลรัตน์ 52214540
4. อรุณทิพย์ ศิริรัตน์ 52214552
5. ธนทัต จุฑาเพชร 52214567
6. ศศินันท์ นิมมานเทวินทร์ 52214574

บทที่ 2 เอกสารที่เกี่ยวข้อง

กว่าจะเป็น Playstation Portable (PSP)



เทคโนโลยีต่างๆในปัจจุบัน ได้มีการปรับเปลี่ยนและพัฒนาอยู่ตลอดเวลาอย่างไม่สิ้นสุด สิ่งต่างๆที่สร้างขึ้นเพื่ออำนวยความสะดวกสบายและความบันเทิง ก็ได้ถูกคิดค้นและพัฒนาปรับเปลี่ยนอย่างสูงขึ้นไปตามกาลเวลา ผลิตภัณฑ์หลายๆอย่างที่ได้ออกมาเพื่อตอบสนองความต้องการของผู้บริโภค และเพื่อความบันเทิงนี้ ทำให้เป็นที่รู้จักไปทั่วโลก ซึ่งได้ถูกคิดค้นและพัฒนามาจาก "เทคโนโลยี" และ "มันสมอง" ของมนุษย์นั่นเอง ซึ่งหนึ่งในนั้น ก็คือ PlayStation ที่เป็นที่รู้จักของคนทั่วโลก



อากิโอะ โมริตะ (ซ้าย) และ มาซารุ อิบุกะ (ขวา)

ต้นกำเนิด

ในปี 1948 อากิโอะ โมริตะ และ มาซารุ อิบุกะ ได้ทำงานร่วมกันเป็นเวลานานหลายปี ในการพัฒนาอาวุธตรวจจับความร้อนสำหรับกองทัพญี่ปุ่นก่อนสงครามโลกครั้งที่สองจะจบลง ได้ช่วยให้เขาได้ใช้ประสบการณ์นี้มาสร้างบริษัท Tokyo Telecommunications Engineering Corporation (TTEC) โดยมุ่งเป้าไป

ที่การพัฒนาเทคโนโลยีโทรคมนาคมสำหรับการสื่อสารวิทยุ และในปี 1958 ก็เปลี่ยนชื่อของบริษัทมาเป็น Sony อย่างที่ทุกคนรู้จัก



เครื่องเกมส์ยุคแรก MSX ของ Sony

ยุคเริ่มต้น

ความโด่งดังโดยด้านการผลิตคิดค้นและพัฒนา วิทยุ , โทรทัศน์ และ เครื่องเล่นวีดีโอ โชนียังพยายามพัฒนาเทคโนโลยีใหม่ ๆ ขึ้นมาอย่างไม่หยุดยั้ง และทำการสร้างรูปแบบเครื่องขายเกมส์ที่เรียกว่า System G ที่ใช้กันอย่างแพร่หลายในช่วงปี 70 ในช่วงกลางปี 80 พวกเขาได้ร่วมเป็นส่วนหนึ่งในการสร้างเครื่องเกมส์ MSX ที่ได้รับการสนับสนุนจากบริษัทเครื่องใช้ไฟฟ้าของญี่ปุ่นเจ้าอื่น ๆ อย่าง Toshiba, Panasonic(National) และ Sharp แต่ MSX ก็ล้มเหลวอย่างไม่เป็นท่ามันไม่สามารถที่จะแข่งกับเครื่องอื่น ๆ อย่าง Sinclair Spectrum และ Commodore 64 ได้เลย พวกเขาจึงรู้ข้อผิดพลาดของตัวเองนั่นคือมองข้าม Nintendo ไปนั่นเอง



เครื่อง Familycom-Nintendo ยุคแรก

วิกฤตพลิกผัน

ในปี 1990 โซนี่จับมือกับ Nintendo ซึ่งในขณะนั้นเครื่อง NES ได้ถูกแซงหน้าไปโดย Mega Drive ทั้งกราฟิกและเกมที่ถูกนำเสนอออกมาอย่างเหนือกว่า นินเทนโดจึงเปิดตัวเครื่อง SNES หรือ ซุปเปอร์แฟมิคอม แต่ SEGA ก็ได้มีแผน ที่จะทำเครื่องเล่น CD ที่สามารถประกอบเข้ากับเครื่องเดิมในชื่อ Mega CD เนื่องจากกลัวเสียการตลาดนินเทนโดได้ปรึกษากับโซนี่ ในการพัฒนาตัวเล่น CD ด้วยการพัฒนาร่วมกันกับ Philips นินเทนโดก็ประกาศยกเลิกสัญญากับโซนี่และจับมือร่วมกับ Philips ในการพัฒนา CD drive แทน และแน่นอนว่าโปรเจกต์นี้ล้มเหลว ในขณะเดียวกันเมื่อโซนี่ไม่มีนินเทนโดแล้ว โซนี่ได้กู้โครงการ Super Disc Project และพัฒนากลับมาใหม่อีกครั้ง และกลับไปใช้ชื่อ Playstation ชื่อเดิมของโปรเจกต์ที่ใช้ก่อนการจับมือกับ nintendo

ยุคการเปลี่ยนแปลง

ภายหลังโซนี่ได้ร่วมมือกับแนมโคสแตน โดยการผลักดัน Ridge Racer และเกมในคลังอื่นๆ นอกจากนี้โซนี่ยังได้เซ็นสัญญากับบริษัท Psygnosis ก่อนที่จะซื้อครอบครองภายหลัง และผลิตเกมต่างๆ อย่าง wipeout และ Destruction Derby และไม่นานหลังจากนั้น บรรดาผู้พัฒนาชื่อดังทั้งหลายก็เข้ามาสมทบกับเครื่องของ PlayStation



Playstation-1 เครื่องแรก

Playstation ถล่มตลาด

เครื่องชุดแรกของโซนี่วางตลาดญี่ปุ่นในวันที่ 3 ธันวาคม 1994 และในเดือนมีนาปีต่อไป เครื่องกว่า 1,000,000 เครื่องได้ถูกจำหน่ายออกไป ในอีก 4 ปีต่อมา ยอดก็สูงถึง 30 ล้านเครื่องทั่วโลก



Playstation-2

Gen1สู่Gen2

ยุคต่อมา Sony ยึดตำแหน่งครองตลาดเกมส้อย่างต่อเนื่องจนมาถึงเครื่อง "Play Station 2" ด้วยรูปลักษณ์ดีไซน์แปลกใหม่จากเดิม กราฟฟิกมีความสวยงามยิ่งเหนือกว่าเดิม และจากการที่"PlayStation" ประสบความสำเร็จ จนเป็นที่รู้จักของเกมเมอร์ทั่วโลก นั่นจึงทำให้โซนี่มีความคิดที่จะพัฒนาเครื่องเพลสเตชัน ให้มาอยู่ในรูปแบบของ"เครื่องพกพา"จนมากมายเป็นเครื่อง"PSP"



เครื่องเล่น Playstation Portable (PSP)



PlayStation®Portable

PlayStation Portable, เป็นชื่อเครื่องเกมคอนโซลขนาดพกพา มีนิยามใหม่แนวคิดทั้งหมดของการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ ผลิตโดย Sony Computer ได้เปิดตัวในวันที่ 11 พฤษภาคม 2004 มีการใช้รูปแบบแผ่นดิสก์แสง ขณะเล่นเกม Sony PSP จะสามารถปฏิบัติหน้าที่ต่างๆนอกจากเล่นเกม ในการพัฒนาการ

ออกแบบในแต่ละรุ่นจะมีความเรียบง่าย เอกลักษณ์ บางลง น้ำหนักเบา และเน้นการพกพาได้ง่าย สามารถใช้ได้ ในเจดสีต่างๆ

ระบบ PSP สามารถทำงานอย่างอื่นได้นอกจากเล่นเกมส์ ผู้ใช้ยังสามารถดูหนังใน Sony PSP มีเกือบ 460 เรื่องคุณสมบัติ, รายการโทรทัศน์และวิดีโอเพลงที่มีอยู่บนแผ่น UMD™ที่สามารถเล่นบน Sony PSP และสามารถสื่อสารกับอุปกรณ์อื่น ๆ ที่รองรับ PSP ท่องอินเทอร์เน็ตและเล่นเกมออนไลน์ผ่าน Wi-Fi เหมาะสำหรับการพกพาในการเดินทางอย่างยิ่ง

PSP ถล่มตลาดเกมส์คอนโซล แนวใหม่

PSP ได้เริ่มจำหน่ายครั้งแรกเมื่อวันที่ 12 ธันวาคม 2004 ด้วยราคา 19,800 เยน หรือ 185 เหรียญสหรัฐ (ประมาณ 7,600 บาท) โดยวันแรกที่ PSP วางขายที่ ซินจูกุ โยโดบาชิ แคมเมอรั่า ซึ่งมี เคน คุดารากิ ประธานบริษัทโซนี่ คอมพิวเตอร์ เอนเตอร์เทนเมนท์ เดินทางมาร่วมจำหน่ายด้วยตั้งแต่วเวลา 6 โมงเช้า ท่ามกลางการรอคอยของเกมเมอร์มากกว่า 1,200 คน เพื่อที่จะได้ PSP ไปครอบครอง และขายหมดอย่างรวดเร็ว

ปัจจุบัน PSP พัฒนามาแล้ว 3 generation ได้แก่ PSP-1000 มาถึง PSP-2000 ที่พัฒนารูปทรงให้เล็กและบาง เพื่อความเหมาะสมมือ และล่าสุด PSP-3000 ที่เพิ่งเปิดตัวไปเมื่อ 20 สิงหาคม 2008 และวางจำหน่ายในเดือนตุลาคม 2008 ที่พัฒนาหน้าจอ lcd ให้มีสีสันที่ดีขึ้นกว่าเดิม PSP จะเป็นเครื่องเกมส์พกพาที่จะพัฒนาต่อเนื่องไปได้อีกนาน

Mahjong fight guard เกมส์แรกใน psp

เปิดตัวเกมส์เป็นเวอร์ชัน psp ลงเครื่องก่อนเกมส์ค่ายอื่นคือ เกมส์ Mahjong Fight Guard จากค่าย Konami ซึ่งวางจำหน่ายปี 2004 วันที่ 12 เดือนธันวาคม วันเดียวกันที่วางแผง psp นั้นเอง



Gen1-2-3



PSP-1000, PSP-2000, PSP-3000



PSP-GO

PSP มีด้วยกันทั้งหมด 4 รุ่น โดยแยกตามรุ่นดังนี้

- 1.PSP 1000 เรียกวันนี้ว่า "อ้วนดำ" เพราะตอนออกใหม่มีสีดำเดียวสีดำ แบตใช้ได้นานมาก มีน้ำหนักมาก และตัวเครื่องหนา
- 2.PSP 2000 เรียกวันนี้ว่า "Slim & Lite" ตัวเครื่องบาง จอภาพมีความสว่างมากกว่ารุ่นแรก แต่แบตอยู่ได้น้อยกว่า
- 3.PSP 3000 เรียกวันนี้ว่า "รุ่นสามพัน" รุ่นนี้นิยมมากที่สุด ขนาดบางเบา หน้าจอชัดกว่ารุ่น2000
- 4.PSP Go เรียกวันนี้ว่า "GO"(โก) รุ่นนี้ดีไซน์แบบสไลด์จอขึ้น และได้มีการผลิต รุ่น limited Edition อย่างเรื่อยๆ

ความแตกต่าง

1. ความหนา PSP 1000 > PSP 2000 > PSP 3000

2. ความหนาของโลโก้ในแต่ละรุ่น PSP 1000 > PSP 2000 > PSP 3000



3. ความละเอียดของภาพ PSP 1000 < PSP 2000 < PSP3000

เปรียบเทียบจากเครื่อง

4. ปุ่ม D-Pad หรือปุ่มบังคับทิศทาง

ลักษณะของปุ่มของ PSP 3xxx จะนูนขึ้นเนียนขึ้น กดง่ายขึ้น กว่ารุ่น 2xxx และ 1xxx เนื่องจากกดเพียงได้ยากสุด



เครื่องบน PSP 2xxx เครื่องล่าง PSP 1xxx

5. ช่องหูฟัง

ตำแหน่งช่องหูฟัง ของเครื่อง PSP 2xxx กับ 3xxx จะอยู่ตำแหน่งเดียวกัน ส่วน 1xxx จะคนละตำแหน่ง

6. ช่องเปิด UMD

รุ่น 1xxx จะมีปุ่มเปิด UMD ส่วน รุ่น 2xxx และ 3xxx ใช้มือจัด เปิดได้ง่ายกว่า



7. ช่องใส่ Memory stick

รุ่น 2xxx และ 3xxx มีช่องขนาดใหญ่กว่า หาได้ง่ายเพราะอยู่ตรงกลางของเครื่อง ส่วน 1xxx จะหายาก อยู่มุมของเครื่อง และเป็นช่องใส่ขนาดเล็ก



8.สเป็ค เครื่องแต่ละรุ่น

Product	play station 1000(Original)	play station 2000 (Slim&Lite)	play station 3000
Type	hand held game console	hand held game console	hand held game console
Release date	12/12/04	09/05/07	10/14/08
Media	UMD	UMD	UMD
Storage capacity	Memory stick duo and memory stick pro duo	Memory stick pro duo and internal flash memory	Memory stick pro duo and internal flash memory

Connectivity	Wi-fi, irda, usb	Wi-fi, usb 2.0	Wi-fi, usb 2.0
Generation	seventh generation era	seventh generation era	seventh generation era
Weight	280 grams	Is 33% lighter and 19% thinner than 1000	189 grams
TV output	NO	YES	YES
RAM capacity	32MB	64MB	64MB
Built-in Microphone	NO	NO	YES
Colors	-	16770000	16770000 + higher contrast ratio + better response time + anti - reflexive technology
Battery	4 - 6 hours game time	4 - 6 hours game time	4 - 6 hours game time
Accessories	-	Optional camera and GPS	Optional camera and GPS
Software and Media	Web browser, wireless phone, remote play	Web browser, internet radio, video playback, music playback, MP3, MP4, WAVE, WMA	Web browser, internet radio, video playback, music playback, MP3, MP4, WAVE, WMA

การจำหน่าย

เครื่อง PSP นั้นแบ่งออกเป็น 11 ซีรีส์ โดยแบ่งออกตามสถานที่จำหน่าย

x คือรุ่นของเครื่อง ตั้งแต่รุ่น 1-3

เช่น PSP-3004 ก็คือ PSP สามพันและเป็นโซนยุโรป เป็นต้น

PSP-x000 วางจำหน่ายใน Japan

PSP-x001 วางจำหน่ายใน USA/Canada

PSP-x002 วางจำหน่ายใน Australia/New Zealand

PSP-x003 วางจำหน่ายใน United Kingdom

PSP-x004 วางจำหน่ายใน Europe/India/Middle East & Africa

PSP-x005 วางจำหน่ายใน South Korea

PSP-x006 วางจำหน่ายใน Hongkong/Singapore

PSP-x007 วางจำหน่ายใน Taiwan

PSP-x008 วางจำหน่ายใน Russia

PSP-x009 วางจำหน่ายใน China

PSP-x010 วางจำหน่ายใน Mexico มีโซนส่งจำหน่ายมากมาย แต่ผลิตที่ประเทศเดียวคือ **Made in china** หรือประเทศจีน นั่นเอง

Homebrew คืออะไร

Homebrew คือ โปรแกรมทั่วไปที่คนนอกทำขึ้นมาเองไม่ได้มาจากทางบริษัทผู้ผลิตโดยตรง ซึ่งโปรแกรมพวกนี้ถูกสร้างขึ้นมาเพื่อสร้างความสะดวกสบายหรือเติมเต็มในสิ่งที่ผู้เล่นต้องการ ยกตัวอย่างเช่น

- CWCHEAT มีไว้เพื่อใส่สูตรหรือปรับเปลี่ยนข้อมูลของตัวเกมเพื่อทำการโกง อาทิเช่น สูตรเงินเต็ม สูตรอมตะ

- Emulator มีไว้เพื่อสามารถนำเกมจาก Platform อื่นมาเล่นใน PSP ได้ อาทิเช่น Famicom Gameboy

- เปลี่ยนฟอนต์ภายในเครื่องให้สามารถอ่านภาษาที่ต้องการได้ เช่น ภาษาไทย

OFW กับ CFW คืออะไร

-OFW ย่อมาจาก Original Firmware หรือก็คือ Firmware ที่ทางบริษัทผู้ผลิตได้ทำขึ้นมาเพื่อพัฒนาหรือเพิ่มเติมระบบต่างๆ ให้กับ OS ของตัวเครื่องนั้นๆ ไม่ว่าจะเป็นเรื่องระบบการดูหนัง ดูภาพ หรือการเชื่อมต่อไปยังเครื่องอื่น

-CFW ย่อมาจาก Custom Firmware หรือก็คือ Firmware ที่คนนอกได้สร้างขึ้นเองไม่ได้มาจากบริษัทผู้ผลิตโดยตรง ซึ่งจุดประสงค์หลักของ CFW นั้นมีไว้เพื่อเล่นเกมโดยไม่ต้องอาศัยแผ่น หรือจะเรียกง่าย ๆ ก็คือเล่นเกมเถื่อนนั่นเอง อีกทั้ง CFW ยังเป็นตัวแปรในการที่จะเพิ่มเติมพวก Homebrew ลงไปตามใจชอบอีกด้วย

Arsa Framework

เป็นโปรแกรมสำเร็จรูปที่รวบรวมคำสั่งที่ใช้ในการเขียนเกม PSP ใช้งานง่าย ติดตั้งง่าย การศึกษาคำสั่ง การบังคับตัวละคร ที่ใช้เพียงแค่มือกี้คำสั่ง การเก็บแถมเพียงแค่เก็บไว้ในตัวแปร การสร้างตัวละครแค่เขียนคำสั่งไม่กี่บรรทัด ก็ได้เกมออกมาอย่างง่ายดาย คำสั่งของ Arsa Framework แต่ละคำสั่งจะอยู่ใน Libraly ดังนี้ `#include <cdx_app_wiz.h>` ซึ่งได้รวบรวมคำสั่งหลักๆ ไว้ในการเขียนเกม เช่น การบังคับ การสร้างรูปภาพ การเลื่อนตำแหน่ง การทำให้โปร่งใส และทึบ การใช้คำสั่งเหตุการณ์ของวัตถุ โปรแกรมภาษาเพิร์มแวร์ก็ได้รวมไว้ทั้งหมด ถ้าพูดถึงการเขียนเกม คำสั่งนั้นคงไม่ยากเกินไป แต่การคิดโลจิก ในแต่ละส่วนของเกม มีทั้งหลักของคณิตศาสตร์เข้ามาเกี่ยวข้อง การคำนวณ รวมไปถึงฟิสิกส์ สุดแท้แต่เกมที่ท่านจะออกแบบ



ARSA Farmework เป็นเครื่องมือที่ช่วยในการพัฒนาเกม 2 มิติ และ 3 มิติ โดยผู้เขียนได้แจกจ่ายให้นักพัฒนาเกมได้ใช้ฟรี ซึ่งเป็นเรื่องน่ายินดีในการสร้างเครื่องพัฒนาเกมที่บ้านเรา

โครงสร้าง ARSA Farmework แบบ 2 มิติ ประกอบด้วย class ต่างๆ มากมาย เพื่อจัดการหน้าจอ เปิดปิดหมดเกม 2 มิติ ในความละเอียดต่างๆ เพื่อโหลดและแสดงภาพไปที่หน้าจอ สามารถแสดงภาพได้ทั้ง bmp, jpeg, png, psd และ tga รวมถึงการแสดงผลแบบ animation เพื่อจัดการเสียงต่างๆ และอีกมากมายในการอำนวยความสะดวกให้กับนักพัฒนาเกม 2 มิติ

สำหรับเกม 3 มิติ ARSA Farmework ถูกออกแบบมาเพื่อรองรับเกม 3 มิติ ในแบบ Cross Platform สามารถแสดงผลได้แบบ Engine ระดับ World Wild ทำให้เกมมีความเร็วในการแสดงผลเพิ่มขึ้นและได้ภาพที่สมจริง สมดุลกับธรรมชาติ

บทที่ 3

การดำเนินโครงการ

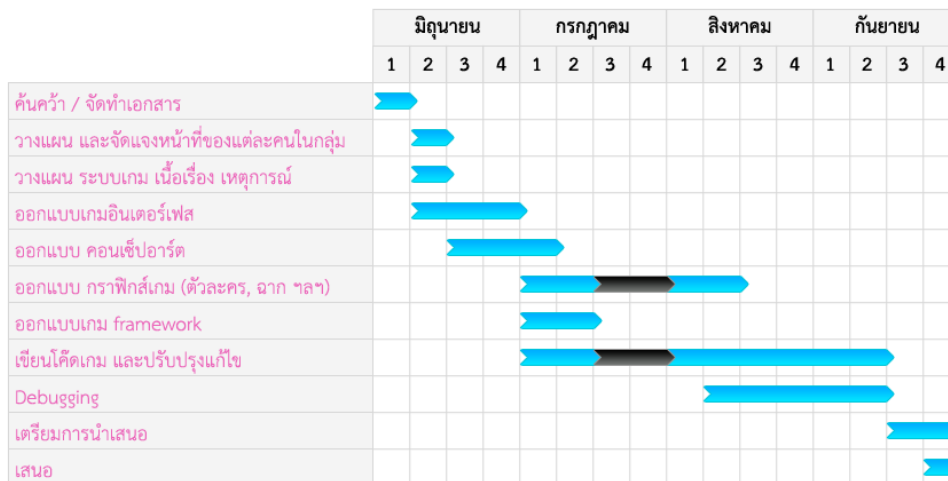
อุปกรณ์ที่ใช้ในการดำเนินโครงการ

- คอมพิวเตอร์
- กล้องถ่ายรูป
- เครื่องเล่นเกม PSP

ซอฟต์แวร์ที่ใช้ในการดำเนินการ

- Visual Studio 2010
- Arsa Framework
- Adobe Photoshop
- Adobe Illustrator

การดำเนินการ



1.ศึกษาค้นคว้าและวางแผนการทำงาน จาก Reference

2.วางเนื้อเรื่อง เหตุการณ์ และบทของตัวละคร

3.ศึกษาการออกแบบ Interface แล้วทำการออกแบบ Chat box, Save page, Load page, Decide box, Pause page

4.ศึกษาเขียน code เกม

5.ออกแบบ Character ทั้ง 3 ตัวละครเป็นการ์ตูน

6.ทำการเขียน Code เกม โดยนำ Interface และตัวละคร มาใช้

7.พัฒนา Interface ให้มีหน้าอื่นๆ ไฮไลท์ และส่วนประกอบอื่นๆ

8.ทดลองศึกษา Code วิธีการรับค่าจากปุ่มอะนาล็อก

9.วางแผนจำนวนภาพ อิริยาบถของ Characters, ฉาก

10.มีการเปลี่ยนแปลงจากตัวละครการ์ตูน กลายเป็นใช้การถ่ายภาพแทน และคัดเลือกตัวละครต่างๆ วางแผน อิริยาบถต่างๆของตัวละคร

11.พัฒนาการเขียน Code ต่างๆ

12.เริ่มถ่ายภาพตัวละคร และฉากไปตามบทที่วางไว้

13.ทำการตัดต่อภาพตัวละครต่างๆ

14.นำบทเนื้อเรื่องมาทำการแปลเป็นภาษาอังกฤษ และนำไปใส่ใน Data ใน google doc ทั้งกำหนดค่าต่างๆ และภาพต่างๆที่ใช้ในแต่ละบทความ เสียงเพลงประกอบที่นำมาใช้ในแต่ละเหตุการณ์

15.พัฒนาเขียน Code เกม แก้ไขส่วนต่างๆที่บกพร่อง จนงานเสร็จสมบูรณ์

บทที่ 4 ผลการดำเนินงาน

จากการพัฒนาเกมโดยใช้โปรแกรมสร้างตัวละคร จาก และ Interface ต่างๆ ประกอบกับการพัฒนาเกมโดยใช้ ARSA Famework ทำให้ได้เกม Be W/Z You ตามเป้าหมาย



สามารถพัฒนาจนสามารถเป็นเกมจับสาวได้อย่างตามที่เป้าหมายไว้ โดยมีการดำเนินเรื่องตั้งแต่เริ่มจนจบเกม คะแนนที่ได้ขึ้นอยู่กับคำตอบของแต่ละเหตุการณ์ที่เจอกับ 3 ตัวละครหลักนี้ และนอกจากนี้ ยังสามารถทำให้ผู้เล่นได้เข้าใจง่ายและ ตัวอย่างการเล่นเพื่อให้ผู้เล่นเกิดความเข้าใจก่อนที่จะเล่นเกมส์อีกด้วย

บทที่ 5 สรุปผลการพัฒนาเกม

จากการพัฒนาเกม Be W/Z You ทำให้ทาง ZUN Project ทำให้ได้ทราบว่า ในการสร้างเกม เกมหนึ่ง ต้องมีความสามารถหลายๆด้าน ภายในขณะที่จัดทำต้องมีความสามัคคีและความรับผิดชอบและมีความสามารถเฉพาะด้าน ทั้งกราฟฟิก การเขียน โปรแกรม การวางเนื้อเรื่อง นอกจากนี้เราต้องมีการประยุกต์ใช้ และต้องมีความคิดสร้างสรรค์ เพื่อให้ได้เกมส์ที่มีความดึงดูดน่าสนใจและแปลกใหม่

ทาง ZUN Project ได้กระทำให้ตั้งข้างต้นทำให้ เราสามารถพัฒนาเกมออกมาในรูปแบบเกมจีบสาวในประเทศไทยเกมหนึ่ง โดยเน้นเล่าเรื่องราวของเด็กหนุ่มที่กำลังเข้ามหาวิทยาลัยปี 1 และพบกับรูปแบบความรักที่ไม่เคยได้พบ และสาวสวยทั้ง 3 คนที่ทำให้หลายๆคนตกหลุมรักเธอ

เกม Be W/Z You ได้บรรลุเป้าหมายของทีม และสำเร็จได้จากที่ได้รับความรู้จากอาจารย์โดย ARSA Framework เป็นสิ่งสำคัญที่ทำให้เกมของเราพัฒนาสำเร็จขึ้นมาได้ ทาง ZUN Project ได้ขอขอบคุณและขออภัยในจุดข้อผิดพลาดต่างๆและจะทำการแก้ไขต่อไป

ภาคผนวก

โครงเรื่อง ทั้งเหตุการณ์ต่างๆ บทแต่ละตัวละคร

เรื่องราวของบอย เด็กหนุ่มที่ก้าวเข้ามาใช้ชีวิตในรั้วมหาวิทยาลัย เขาได้พบเจอกับนักศึกษาคนอื่นๆ อีกทั้งสาวๆ ในมหาวิทยาลัยที่เข้ามาพัวพันในชีวิตของบอย คนหนึ่งคือสาวสวยที่มีดีกรีเป็นดาวภาคปีที่แล้ว ส่วนอีกคนคือสาวสวยเพื่อนร่วมชั้นเรียน ที่ใครๆ ก็ต่างพากันมอบโล่ดีกรีความปากร้ายและหยิ่งทะนงให้แก่เธอ แต่หารู้ไม่ว่าสาวสวยทั้งสองคนนี้ คือสาวสวยที่จะมามีส่วนสำคัญในชีวิตที่จะทำให้บอย รู้สึกเป็นห่วงจนเกิดเป็นความรักใคร่ในที่สุด แต่สาวสวยคนไหนที่จะเลือกมอบหัวใจให้แก่บอยนั้นจะเป็นใคร บอยจะได้คู่กับใคร ขึ้นอยู่กับคุณ ที่จะเป็นคนเลือกให้บอยปฏิบัติสิ่งใดกับสาวคนไหนแล้วเธอจะถูกใจกับการกระทำของบอยหรือไม่ สิ่งเหล่านี้จะมัดใจสาวๆ ได้หรือเปล่า!!!

Interface

1.TEXTBOX



ประกอบด้วย

TEXTBOX คำพูด

1. ตำแหน่งที่แสดง ชื่อ ตัวละคร
2. ตำแหน่งที่แสดงข้อความ เล่าเรื่อง คำพูด
3. ตำแหน่งแสดง สัญลักษณ์ สามเหลี่ยม เมื่อจบข้อความ
4. ส่วนเมนูประกอบ textbox

TEXTBOX คำตอบ

* background ที่แสดงในภาพ คือ bg จำลองเท่านั้น เพื่อให้ออกแบบ textbox ได้ง่ายขึ้น

2.PAUSE

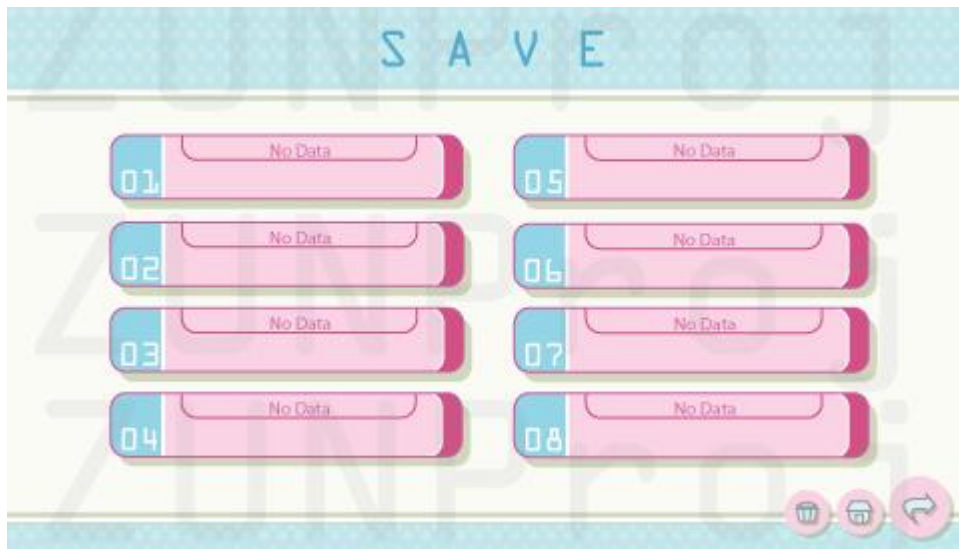


PAUSE หน้าต่างพักหน้าจอของเกม

ประกอบด้วย

1. Resume กลับเข้าสู่เกม
2. Save เข้าสู่หน้า Save
3. Load เข้าสู่หน้า Load
4. Main Menu เข้าสู่หน้าแรกของเกม
5. Quit Game ออกจากเกม

3.SAVE



หน้าต่างแสดง ส่วนที่เราจะ SAVE เก็บข้อมูลไว้ เพื่อเข้าสู่เกม เพื่อเล่นต่อจากเดิมในภายหลังได้

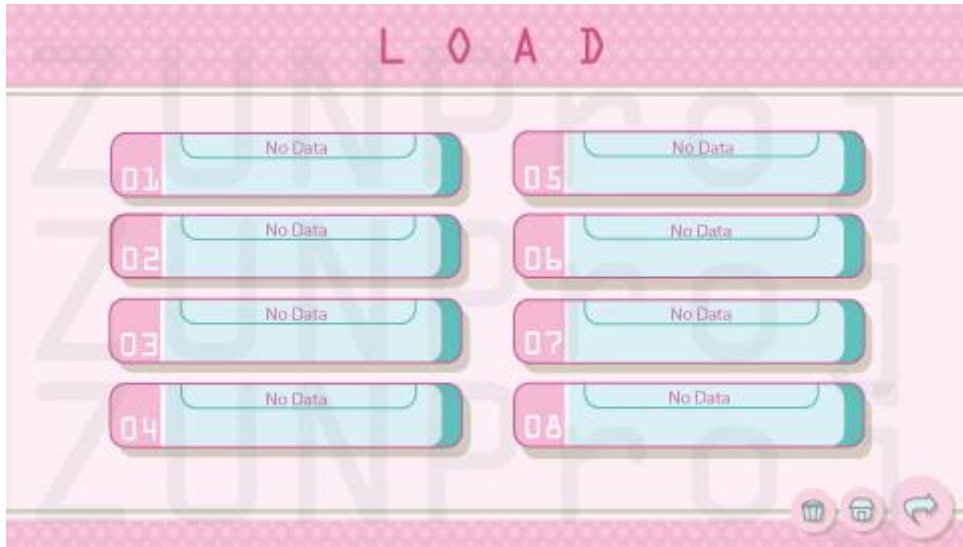
หน้าต่างจะประกอบด้วย

1. ช่อง save 01-08
2. Delete ลบ data
3. Home ออกไปยังหน้าแรกของเกม
4. Return กลับไปยังที่เกม

ช่องแต่ละช่อง 01-08 ภายในช่องจะ มีข้อความไว้ว่า no data

เมื่อทำการ save ช่องใดช่องหนึ่ง ข้อมูลจะขึ้นวัน/เดือน/ปี และเวลา

3.LOAD



หน้าต่างแสดง ส่วนที่ LOAD ด้ข้อมูลไว้ เพื่อเข้าสู่เกม เพื่อเล่นต่อจากเดิม

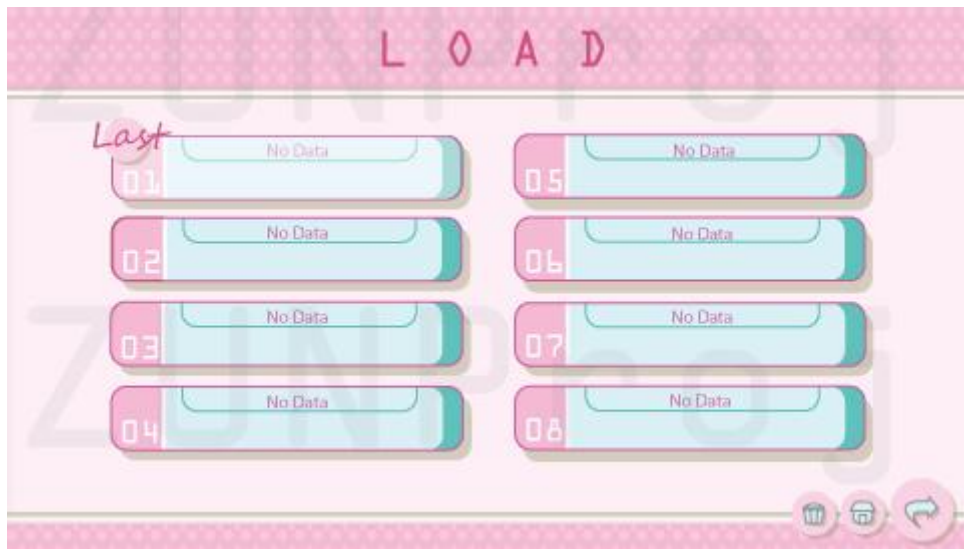
หน้าต่างจะประกอบด้วย

1. ช่อง load 01-08
2. Delete ลบ data
3. Home ออกไปยังหน้าแรกของเกม
4. Return กลับไปยังที่เกม

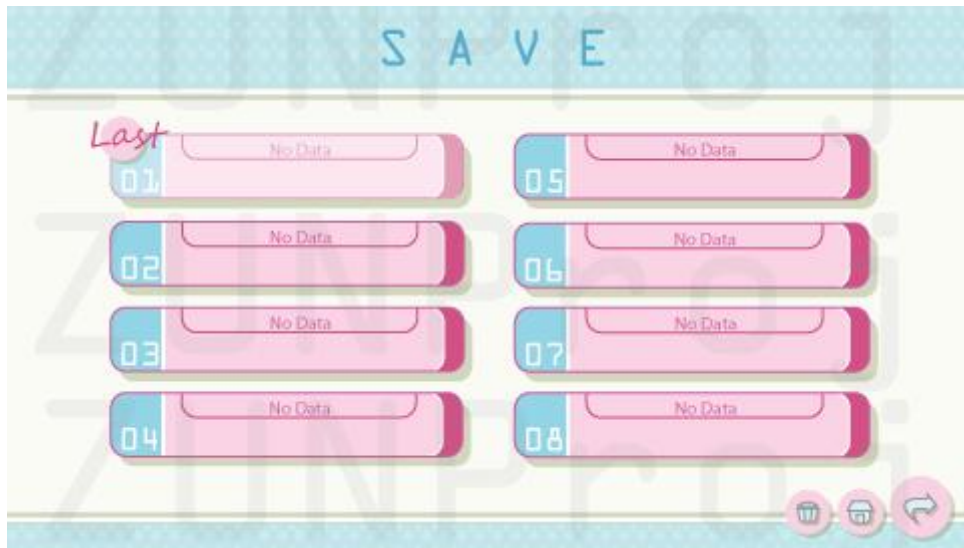
ช่องแต่ละช่อง 01-08 ภายในช่องจะ มีข้อความไว้ว่า ผู้เล่น ด้ทำการเซฟ เมื่อวัน/เดือน/ปี และเวลา ใดบ้าง และมีสัญลักษณ์ ขึ้นบอก

Last

สัญลักษณ์ LAST ขึ้นเมื่อ ผู้เล่น เซฟช่องนี้ เป็นการบันทึกข้อมูลที่ผู้เล่น ด้ทำการ save ไว้ล่าสุด.



เมื่อเลือกแต่ละช่องหรือเมนูจะมี Highlight สีขาว



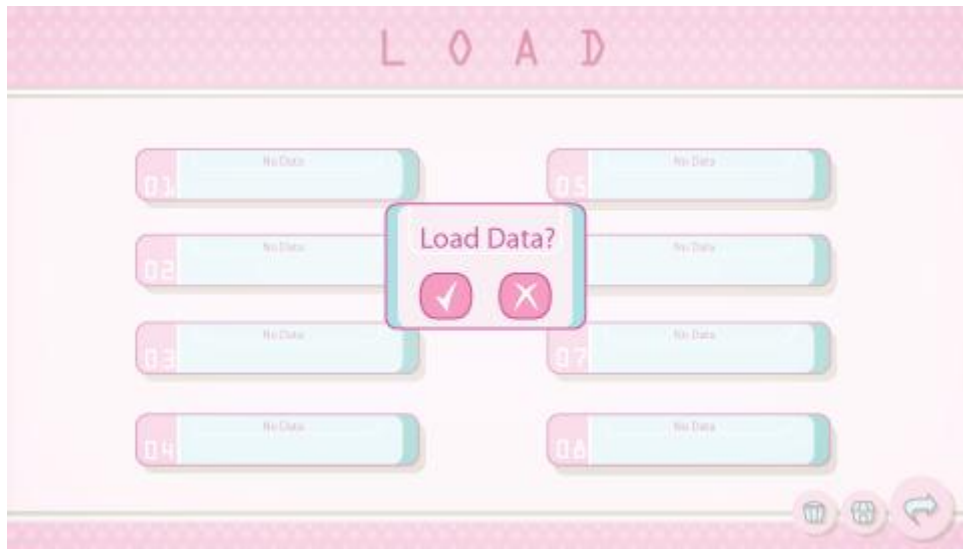
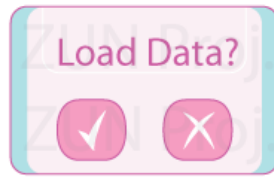
highlight เป็นตัวบอกผู้เล่นว่าได้เลือกอยู่ที่ช่องไหน

POP-UP ตัดสินใจ



Box ที่จะขึ้นมาถามว่า แน่ใจไหม ที่จะ SAVE ช่องนี้

ประกอบด้วยเครื่องหมายถูกคือ ใช่ และเครื่องหมายกากบาทคือ ไม่

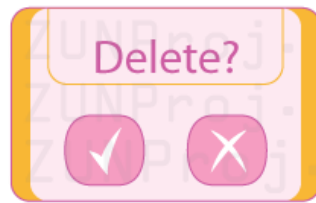


Box ที่จะขึ้นมาถามว่าแน่ใจไหมว่าจะ LOAD ช่องนี้
ประกอบด้วยเครื่องหมายถูกคือ ใช่ และเครื่องหมายกากบาทคือ ไม่

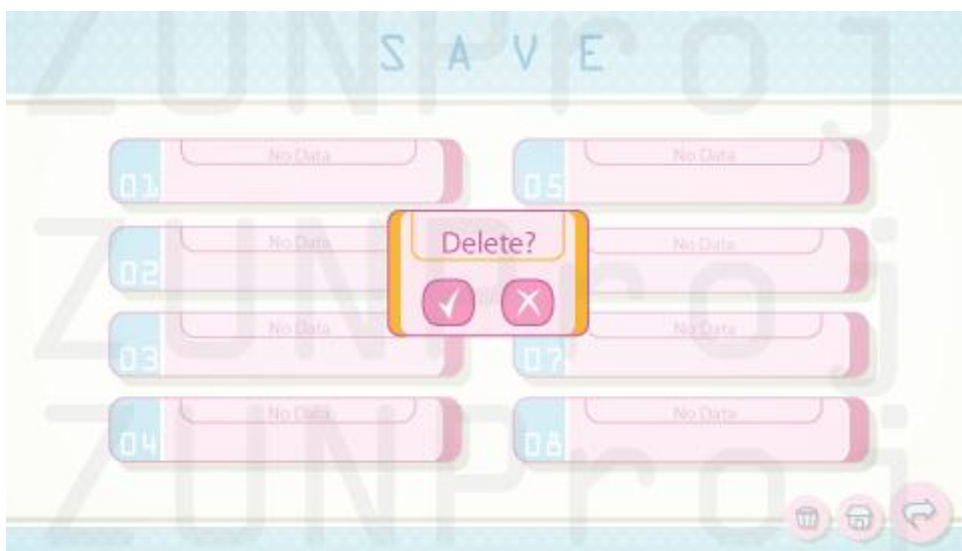


Box ที่จะขึ้นมาถามว่าแน่ใจไหมว่าจะออกจากเกม

ประกอบด้วยเครื่องหมายถูกคือ ใช่ และเครื่องหมายกากบาทคือ ไม่



Box ที่จะขึ้นมาถามว่าแน่ใจไหมว่าจะลบ data ช่องนี้
ประกอบด้วยเครื่องหมายถูกคือ ใช่ และเครื่องหมายกากบาทคือ ไม่



Character

ตัวละครหลักของเราจะแบ่งเป็น 3 คน คือ

1. พีรหัส รับบทโดย เกด แสดงเป็น แชน สาวสวยดีกรีอดีตดาวคณะ



2. เพื่อนร่วมรุ่น รับบทโดย ชะเอม แสดงเป็น แป้งใส สาวสวยมีดีกรีดาวคณะคนล่าสุด

Scene I

แป้งใส



Scene II

แป้งใส



Scene II

แป้งใส



Scene III

ແປ້ງໄສ



Scene IV

ແປ້ງໄສ & ແຂນ



Scene IV

ແປ້ງໄສ & ແຂນ



Scene IV

แป้วใส



Scene V

แป้วใส





3. เพื่อนร่วมรับบทโดย หลลา แสดงเป็น อองฟอง สาวสวยมีดีกรี เรียนเก่งระดับหัวกระทิ





COPYRIGHT © ZUN PROJECT GROUP. ALL RIGHTS RESERVED.



COPYRIGHT © ZUN PROJECT GROUP. ALL RIGHTS RESERVED.





COPYRIGHT © ZUN PROJECT GROUP. ALL RIGHTS RESERVED.



New Game

Load Game

Credit



COPYRIGHT © ZUN PROJECT GROUP. ALL RIGHTS RESERVED.



New Game

Load Game

Credit



COPYRIGHT © ZUN PROJECT GROUP. ALL RIGHTS RESERVED.



New Game

Load Game

Credit