

GAME ARTBOOK

CHARACTER · ENVIRONMENT · 3D MODEL · CONCEPT ART

อาจารย์ที่ปรึกษา



ผศ.ดร.ศิริพร น้อยอำคา

กรรมการสอบ



ผศ. ดร.กชพรรณ ยังมี

กรรมการสอบ



อ. อรทัย สุทธิจักษ์



บทคัดย่อ

โครงงาน The Rama Project เป็นโครงงานพัฒนาเกมแนว 3D Action RPG ที่นำแนวคิดและเรื่องราวจากวรรณคดีไทยเรื่อง รามเกียรติ์ มาประยุกต์ใช้ร่วมกับรูปแบบการนำเสนอของเกมสมัยใหม่ โดยมุ่งเน้นการสร้างประสบการณ์การเล่นที่ผสมผสานระหว่างความเป็นไทยกับความท้าทายของเกมแนว Action RPG ซึ่งได้รับอิทธิพลจากเกมแนว Souls-like

เนื้อหาของเกมนำเสนอเรื่องราวของ พระรามในช่วงเวลาหลังสงครามลงกา โดยผู้เล่นจะได้ติดตามเหตุการณ์และผลกระทบที่เกิดขึ้นภายหลังสงคราม ผ่านการสำรวจโลก การต่อสู้ และการตัดสินใจของตัวละคร ซึ่งการกระทำของผู้เล่นจะมีส่วนในการกำหนดทิศทางและเหตุการณ์ของเรื่องราว นอกจากนี้ โครงงานยังมุ่งเน้นการออกแบบตัวละคร ฉาก สภาพแวดล้อม และองค์ประกอบต่าง ๆ ในรูปแบบ 3D เพื่อสร้างเอกลักษณ์และบรรยากาศที่สอดคล้องกับโลกของรามเกียรติ์

ในการพัฒนาโครงงานมีการประยุกต์ใช้เครื่องมือด้านการสร้างสรรค์และพัฒนาเกม เช่น Unreal Engine, Autodesk Maya และ Blender เพื่อสร้างและจัดการองค์ประกอบของเกม รวมถึงส่งเสริมกระบวนการทำงานด้านการออกแบบเกมและการสร้างสื่อดิจิทัลอย่างเป็นระบบ โครงงานนี้จึงเป็นการนำมรดกทางวัฒนธรรมและวรรณคดีไทยมานำเสนอในรูปแบบสื่อดิจิทัลร่วมสมัย เพื่อสร้างความน่าสนใจและเพิ่มโอกาสในการเข้าถึงเรื่องราวของรามเกียรติ์ในกลุ่มผู้เล่นและคนรุ่นใหม่

ความสำคัญของโครงงาน

ในปัจจุบันอุตสาหกรรมเกมมีบทบาทสำคัญในการสร้างความบันเทิง การสื่อสาร และการถ่ายทอดเรื่องราว โดยเฉพาะเกมรูปแบบ 3D Action RPG ที่สามารถนำเสนอเนื้อหา โลกของเกม และเรื่องราวผ่านการมีส่วนร่วมของผู้เล่นได้อย่างน่าสนใจ ขณะเดียวกันวรรณคดีและตำนานไทยมีเนื้อหา ตัวละคร และองค์ประกอบทางวัฒนธรรมที่มีเอกลักษณ์และสามารถนำมาต่อยอดเป็นสื่อรูปแบบใหม่ได้

The Rama Project จึงมีความสำคัญในการนำเรื่องราวของ รามเกียรติ์ มาตีความและนำเสนอในรูปแบบเกมร่วมสมัย โดยยังคงนำเสนอเอกลักษณ์ของตัวละครและแนวคิดที่เกี่ยวข้องกับวัฒนธรรมไทย พร้อมผสมผสานเข้ากับรูปแบบการเล่นของเกม Action RPG เพื่อสร้างประสบการณ์ที่ผู้เล่นสามารถมีส่วนร่วมกับเรื่องราวได้มากกว่าการรับชมเพียงอย่างเดียว

นอกจากนี้ โครงงานยังช่วยส่งเสริมการเรียนรู้และพัฒนาทักษะด้าน การออกแบบเกม การออกแบบตัวละคร การสร้างโมเดล 3D การออกแบบฉาก การสร้างแอนิเมชัน และการใช้โปรแกรมสำหรับพัฒนาเกม เช่น Unreal Engine, Maya และ Blender รวมถึงส่งเสริมกระบวนการทำงานร่วมกันอย่างเป็นระบบ

ดังนั้น โครงงาน The Rama Project จึงมีความสำคัญทั้งในด้านการสร้างสรรค์สื่อดิจิทัล การพัฒนาทักษะด้านเทคโนโลยีและการออกแบบ และการนำวรรณคดีไทยมาประยุกต์ใช้กับสื่อสมัยใหม่ เพื่อช่วยให้เรื่องราวและวัฒนธรรมไทยสามารถเข้าถึงกลุ่มผู้เล่นรุ่นใหม่ได้ง่ายขึ้น และเป็นแนวทางหนึ่งในการต่อยอดเอกลักษณ์ของไทยเข้าสู่อุตสาหกรรมเกมในระดับสากล

กิตติกรรมประกาศ

การพัฒนาเกม เรื่อง รามา โปรเจค ในครั้งนี้ สำเร็จลุล่วงไปด้วยดี ด้วยความช่วยเหลือของ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ผศ.ดร.ศิริพร น้อย อำคา อาจารย์ที่ปรึกษาโครงงานนิสิต ซึ่งท่านได้ให้คำแนะนำและข้อคิดเห็นต่าง ๆ อันเป็นประโยชน์อย่างยิ่งในพัฒนาโครงงาน อีกทั้งยังช่วยแก้ปัญหาต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นระหว่างการดำเนินงานอีกด้วย ขอบพระคุณ ผศ. ดร.กชพรรณ ยังมี ประธานกรรมการสอบ ขอบพระคุณ อาจารย์ อรทัย สุทธิจักษ์ กรรมการสอบ สำหรับข้อแนะนำและความช่วยเหลือในทุก ๆ ด้านในการพัฒนาโครงงานนิสิต นอกจากนี้ขอขอบคุณเพื่อน ๆ พี่ ๆ น้องๆ ผู้สนับสนุนทุกคนที่เป็นกำลังใจ และให้ความช่วยเหลือในการทำการพัฒนาโครงงานนิสิตเรื่องนี้จนสำเร็จลุล่วงด้วยดี

สุดท้ายนี้ผู้ศึกษาขอขอบพระคุณ คณาจารย์ภาควิชาสื่อนฤมิตทุกท่านที่คอยประสิทธิ์ประสาทวิชาความรู้ให้ด้วยความเมตตา ขอขอบพระคุณบิดามารดา และครอบครัว ซึ่งเปิดโอกาสให้ได้รับการศึกษาเล่าเรียน ตลอดจนคอยช่วยเหลือและให้กำลังใจผู้วิจัยเสมอมาจนสำเร็จการศึกษา



สารบัญ

หลักการและเหตุผล ๑

วัตถุประสงค์การศึกษา ๒

เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษา ๓

ขอบเขตการศึกษา ๔

วิธีการดำเนินการศึกษา ๕

ผลการศึกษา ๔๕

สรุปผลการศึกษา ๖๖

อภิปรายผลการศึกษา ๖๘

ข้อเสนอแนะ ๗๐

เอกสารอ้างอิง ๗๑

ประวัติของผู้ศึกษา ๗๒

หลักการและเหตุผล

ในปัจจุบันวงการเกมได้กลายมาเป็นหนึ่งในสื่อที่ทรงอิทธิพลในการสื่อสารแนวคิด ประสบการณ์ และคุณค่าทางวัฒนธรรม โดยเฉพาะเกมแนว Souls-like ซึ่งได้รับความนิยมในกลุ่มผู้เล่นที่ชื่นชอบความท้าทายทั้งในด้านกลไกการเล่นและเนื้อหา

The Rama Project จึงถูกออกแบบขึ้นโดยมีแนวคิดที่จะผสมผสานระหว่าง “ความยากของเกมเพลย์” เข้ากับ “ความรู้และตำนานพื้นบ้านไทย” ผ่านการดัดแปลงเรื่องราวจาก รามเกียรติ์ ให้กลายเป็นเกม 3D แนว Action RPG มุมมองบุคคลที่สาม

ดังนั้น The Rama Project จึงเป็นโครงการที่มีทั้งคุณค่าทางความรู้ ความคิดสร้างสรรค์ และความบันเทิง โดยมีเป้าหมายเพื่อสร้างแรงบันดาลใจให้กับเยาวชน นักศึกษา และผู้ที่สนใจด้านการพัฒนาเกมไทย

แนวคิดหลักของเกมคือการเล่าเรื่องของพระรามในช่วงเวลาหลังสงครามลงกา ด้วยการตีความใหม่ที่เพิ่มความดราม่าและผลกระทบจากการตัดสินใจของตัวละคร ซึ่งผู้เล่นจะสามารถกำหนดทิศทางของเรื่องได้เองผ่านทางการกระทำ เหมือนว่าผู้เล่นได้สวมบทบาทและต้องแบกรับผลลัพธ์ของการเลือกในแต่ละฉาก

เหตุผลสำคัญที่เลือกทำเกมนี้ คือความตั้งใจที่จะสร้างสื่อที่ท้าทายแต่ยังคงสะท้อนคุณค่าไทยให้คนรุ่นใหม่ได้เข้าถึงผ่านความสนุก พร้อมกับเรียนรู้ประวัติศาสตร์ไทยในรูปแบบที่เข้าใจง่าย อีกทั้งยังเป็นการพัฒนาทักษะด้านการออกแบบเกม

วัตถุประสงค์ของการศึกษา

1. เพื่อพัฒนาเกม The Rama Project

2. เพื่อประเมินคุณภาพของเกม TheRama Project ที่พัฒนาขึ้น

3. เพื่อประเมินความพึงพอใจของกลุ่มเป้าหมายที่มีต่อเกม The Rama Project

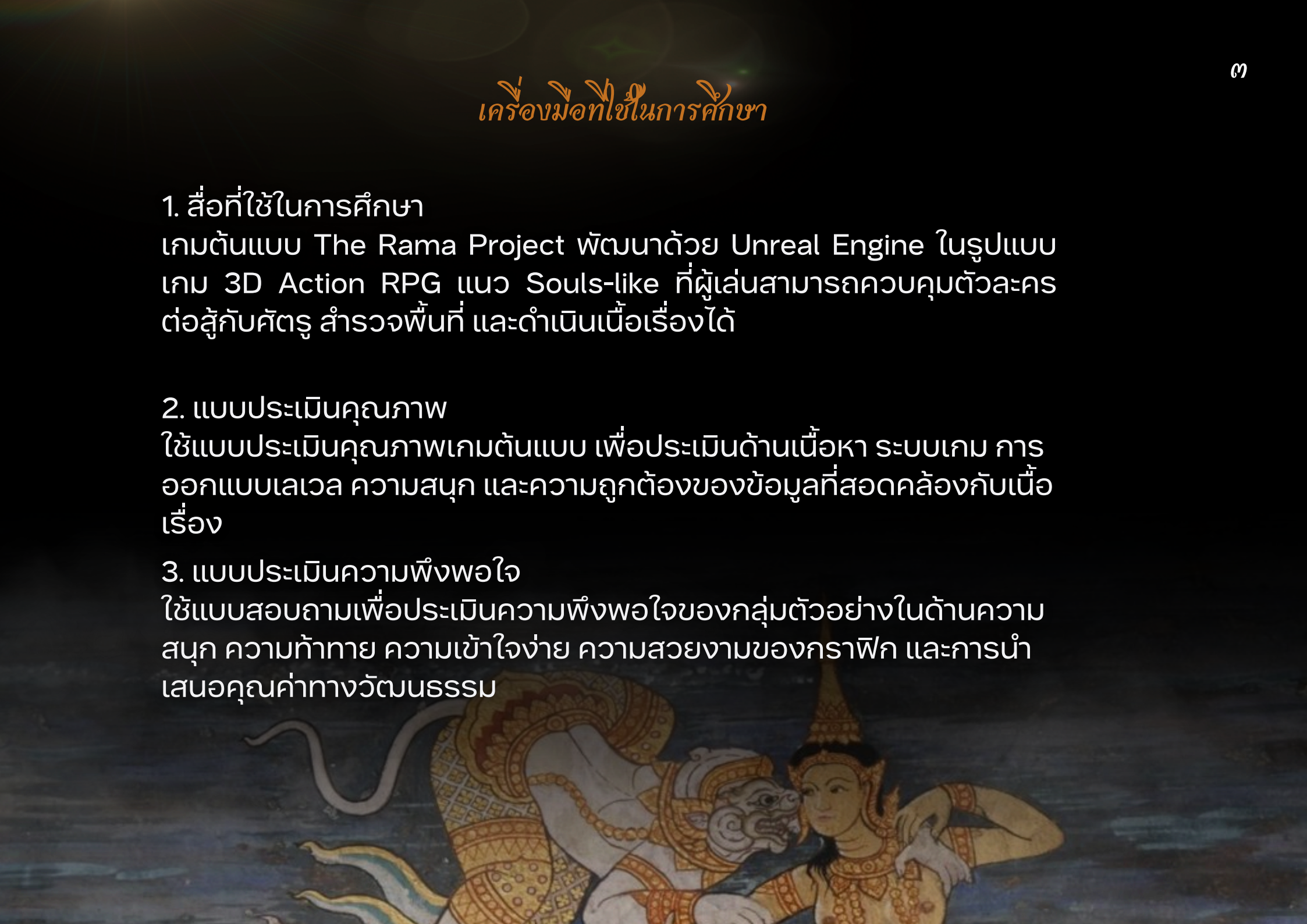


เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษา

1. สื่อที่ใช้ในการศึกษา
เกมต้นแบบ The Rama Project พัฒนาด้วย Unreal Engine ในรูปแบบเกม 3D Action RPG แนว Souls-like ที่ผู้เล่นสามารถควบคุมตัวละครต่อสู้กับศัตรู สำรวจพื้นที่ และดำเนินเนื้อเรื่องได้

2. แบบประเมินคุณภาพ
ใช้แบบประเมินคุณภาพเกมต้นแบบ เพื่อประเมินด้านเนื้อหา ระบบเกม การออกแบบเลเวล ความสนุก และความถูกต้องของข้อมูลที่สอดคล้องกับเนื้อเรื่อง

3. แบบประเมินความพึงพอใจ
ใช้แบบสอบถามเพื่อประเมินความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่างในด้านความสนุก ความท้าทาย ความเข้าใจง่าย ความสวยงามของกราฟิก และการนำเสนอคุณค่าทางวัฒนธรรม



ขอบเขตการศึกษา

1. ด้านเนื้อหา
   - เนื้อเรื่องบางส่วนอ้างอิงจาก รามเกียรติ์
     - เรื่องราวของ พระราม, ทศกัณฐ์, หนุมาน และสงครามระหว่าง อโยธยา และ ลงกา
     - ธีมหลัก: ความดีชนะความชั่ว, ความจงรักภักดี, การต่อสู้เพื่อความยุติธรรม
     - เหตุการณ์สำคัญ: มหาสงครามการต่อสู้พระรามกับทศกัณฐ์
   - รูปแบบเรื่องราว: Souls-like
     - ตัวละครสามารถ ใช้ตรีศูล
     - โลกเปิดเป็น ถ้ำ , หมู่บ้านร้าง , วังอโยธยา
2. กลุ่มเป้าหมาย
   - วัยรุ่น ช่วงอายุ 15-22 ปี
   - ผู้เล่นที่ชอบ เกมแอ็กชัน RPG, Souls-like, แฟนตาซีเอเชีย
   - ผู้เล่นที่สนใจ เนื้อเรื่องมหากาพย์ไทย
3. รูปแบบสื่อ
   - เกม 3 มิติ
   - มี อินเทอร์แอคทีฟ Gameplay

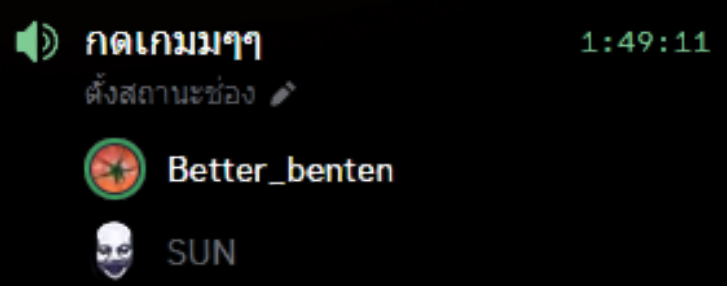
การนำเสนอ : ผู้เล่นสามารถ ควบคุมหนุมาน สำรวจสถานที่ ต่อสู้กับศัตรู

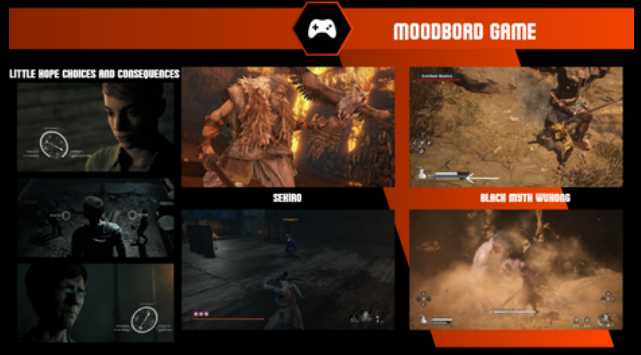
วิธีการดำเนินการศึกษา



กรกฎาคม 2568

การระดมความคิด (Brainstorming)





เริ่มต้นจากการระดมความคิดเพื่อหาแนวทางในการสร้างสรรค์สื่อเกม 3 มิติ โดยแลกเปลี่ยนความคิดเห็นเกี่ยวกับรูปแบบเกม แนวทางการนำเสนอ และแรงบันดาลใจในการออกแบบ จนได้ข้อสรุปร่วมกันว่าจะพัฒนาเกม The Rama Project เกมแนว 3D Action RPG ที่ได้รับแรงบันดาลใจจากวรรณคดีไทยเรื่องรามเกียรติ์ โดยนำเสนอผ่านบรรยากาศดาร์คแฟนตาซีและรูปแบบการต่อสู้สไตล์ Soulslike

ตุลาคม 2568

การวิจัยและพัฒนาเนื้อหา (Research and Content Development)



เข้าสู่ขั้นตอนการศึกษาวิจัยและรวบรวมข้อมูลวรรณคดีไทยเรื่องรามเกียรติ์อย่างลึกซึ้ง ทั้งในด้านประวัติศาสตร์ จิตรกรรมฝาผนัง ตัวละคร เครื่องแต่งกาย และศาสตราวุธโบราณ เพื่อนำมาถอดรหัสและตีความใหม่ให้อยู่ในรูปแบบดาร์คแฟนตาซี โดยคัดเลือกบทบาทสำคัญของวานรและอสูร พร้อมทั้งวางโครงสร้างการเล่าเรื่องผ่านสภาพแวดล้อม เพื่อสร้างบรรยากาศสมรภูมิกรุงลงกาที่มีความลึกลับ น่าเกรงขาม และท้าทายตามมาตรฐานเกมแนว Soulslike ได้แก่ 4 เนื้อหาหลักๆดังนี้

ตุลาคม 2568

การวิจัยและพัฒนาเนื้อหา (Research and Content Development)

4 เนื้อหาหลักๆดังนี้

1.การศึกษาวรรณคดีต้นฉบับ

วิเคราะห์บทละครและจิตรกรรมฝาผนัง

2.การตีความดาร์คแฟนตาซี

ปรับเปลี่ยนโทนภาพให้มีความหม่นหมอง ดิบ และเน้นความสมจริง

3.การออกแบบตำนานและศาสตราวุธ

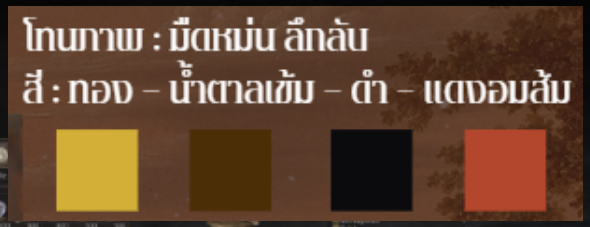
ปรับเปลี่ยนอาวุธให้มีความเข้ากับเกม

4.การเล่าเรื่องผ่านสภาพแวดล้อม

กำหนดแมพ โทนสี แสงของสภาพแวดล้อมหรือสิ่งปลูกสร้างให้ตรงจุดประสงค์



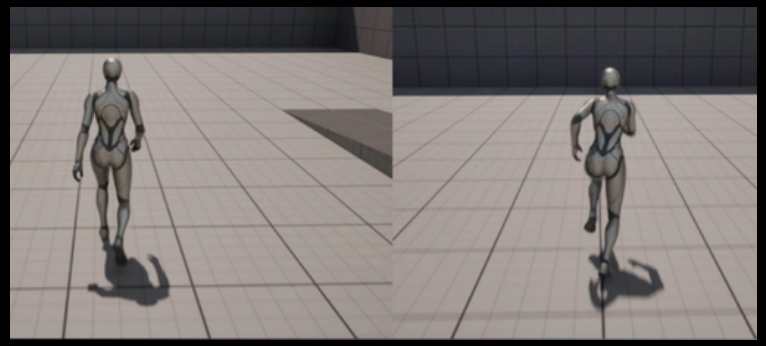


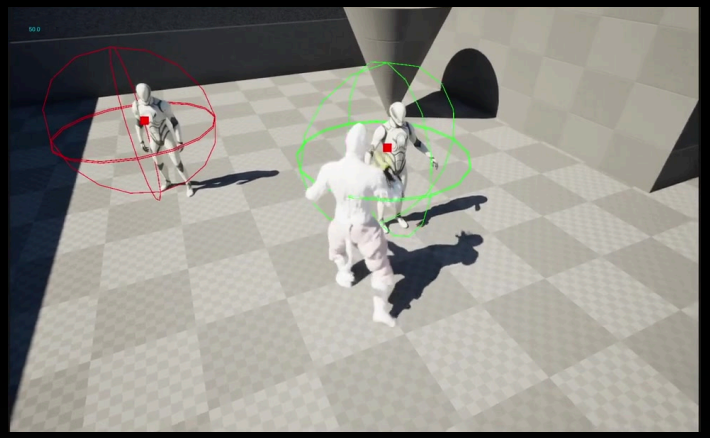




ธันวาคม 2568

การออกแบบระบบเกมและจัดทำเอกสาร GDD (Game Design & System Specs)





เข้าสู่ขั้นตอนการแปลงแนวคิดและเนื้อหาให้กลายเป็นระบบเกมที่สามารถเล่นได้จริง โดยจัดทำเอกสารข้อกำหนดการออกแบบเกม (Game Design Document: GDD) เพื่อใช้เป็นข้อมูลหลักในการพัฒนาเกมได้ง่ายมากขึ้น

ได้แก่

- การกำหนดวงจรการเล่นหลัก
- กลไกการต่อสู้สไตล์ Soulslike
- ระบบพัฒนาตัวละครและค่าสถานะ
- การออกแบบพฤติกรรมบอส

มกราคม 2569

การออกแบบงานศิลป์และคอนเซ็ปต์อาร์ต (Concept Art & Visual Development)





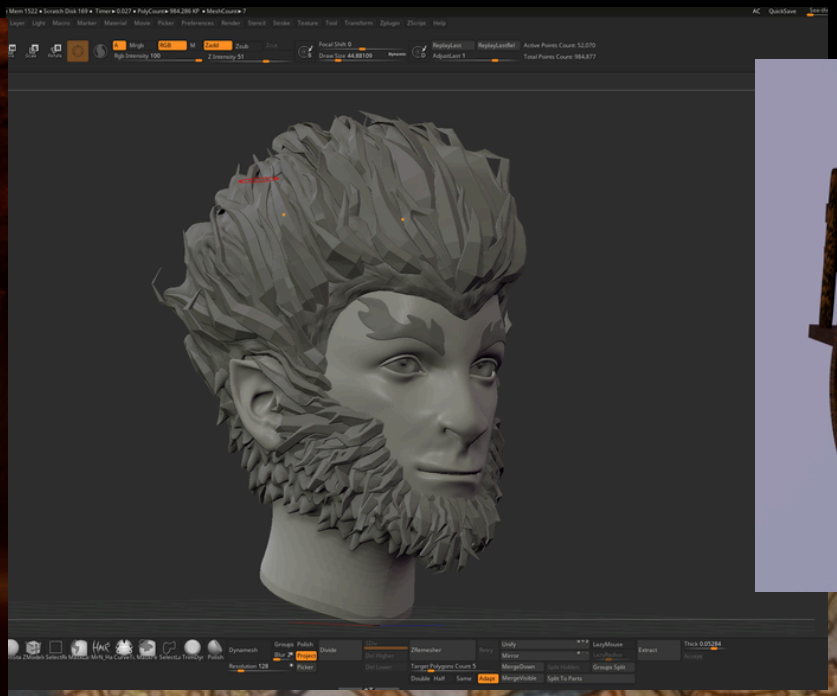
เข้าสู่ขั้นตอนการถ่ายทอดจินตนาการสู่ภาพร่างแนวคิด 2 มิติ (2D Concept Art) เพื่อกำหนดทิศทางงานศิลป์ (Art Direction) ของเกมอย่างเป็นรูปธรรม โดยเริ่มจากการสเก็ตช์ออกแบบตัวละครเอก เหล่ายักษ์ อสูร และวานรสงคราม ผสมผสานลวดลายไทยประยุกต์เข้ากับความดุดันของเกราะรบดาร์คแฟนตาซี พร้อมทั้งออกแบบสภาพแวดล้อม (Environment Art)

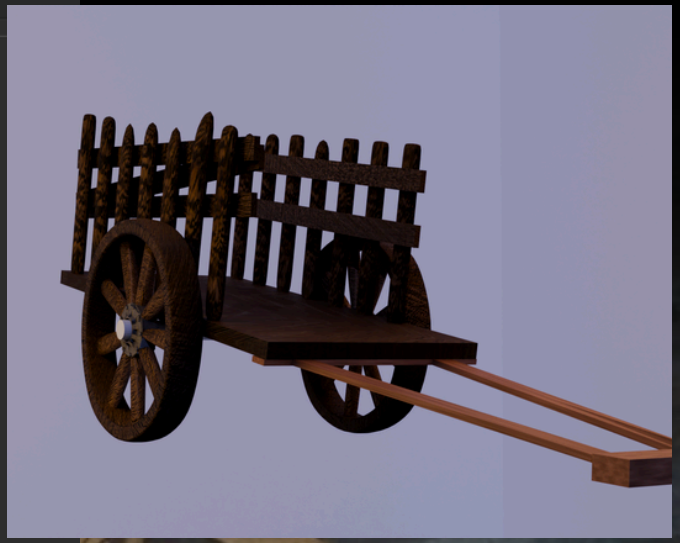
เมษายน 2569

การสร้างโมเดล 3 มิติและการทำพื้นผิว (3D Modeling & PBR Texturing)

เข้าสู่ขั้นตอนการแปร 2 มิติสู่โมเดล 3 มิติที่สมบูรณ์ โดยเริ่มต้นจากการปั้นความละเอียดสูง (High-Poly Sculpting) ในโปรแกรม ZBrush เพื่อเก็บรายละเอียด จากนั้นจึงทำการสร้างโครงร่างตาข่ายใหม่ (Retopology) เพื่อลดจำนวนโพลีกอนให้เหมาะสมต่อการประมวลผลแบบเรียลไทม์ พร้อมกางพิกัดพื้นผิว (UV Unwrapping) และเพนต์สีด้วยเทคโนโลยี Physically Based Rendering (PBR) ใน Substance 3D Painter

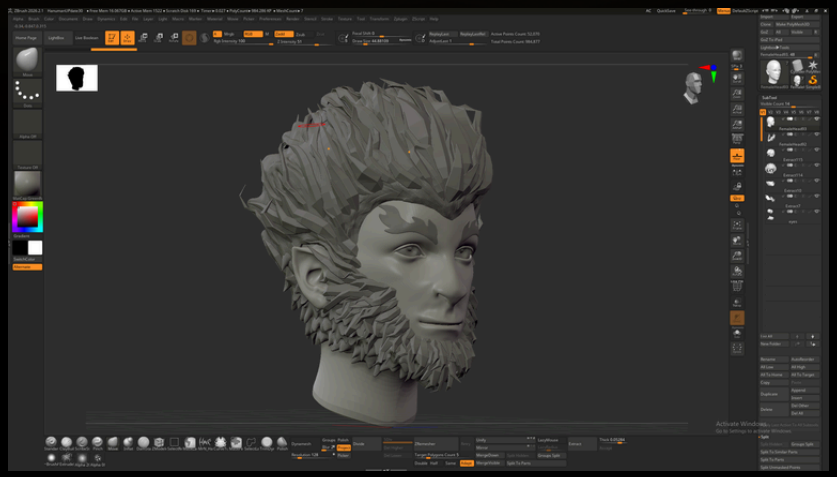






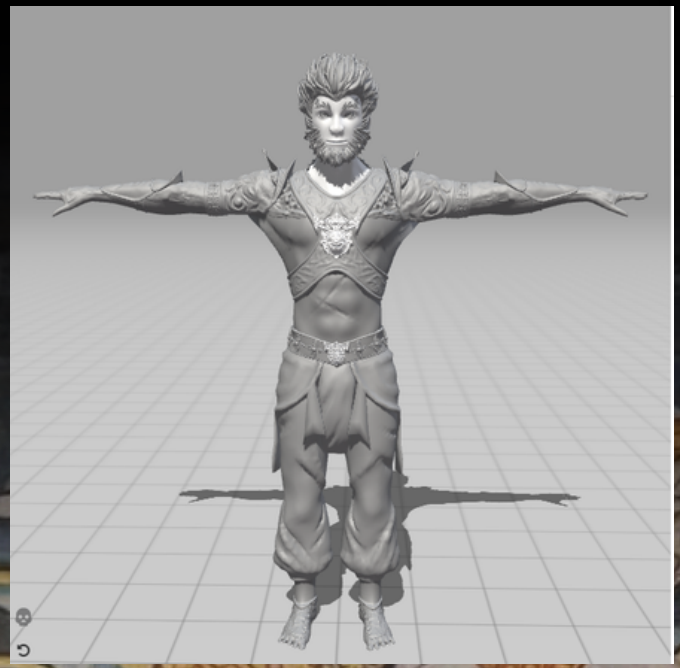
เมษายน 2569

Hanuman









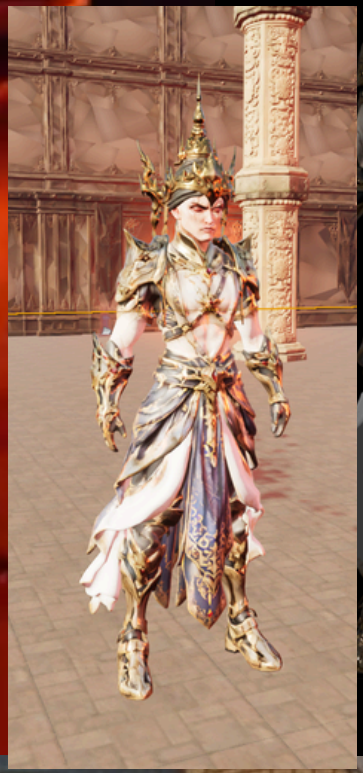




เมษายน 2569

Rama









เมษายน 2569

Model Fab

Paragon : Grux







เมษายน 2569

Model Fab

Paragon : Fey







เมษายน 2569

Model Fab

Paragon : Kwang







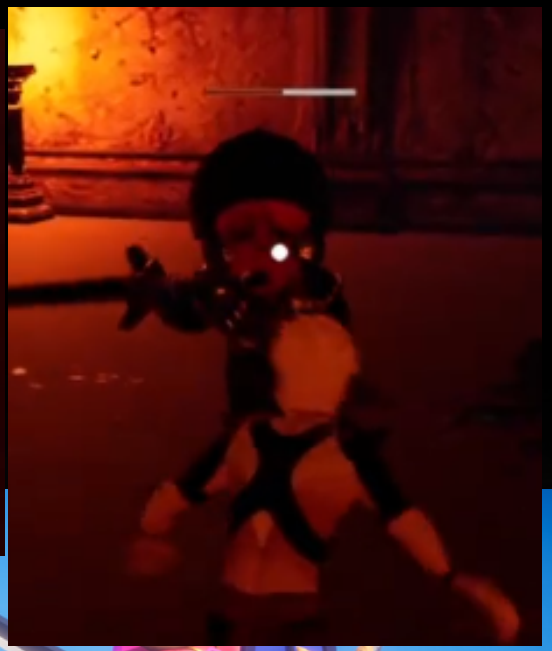
เมษายน 2569

Model Fab

Hero squad











เมษายน 2569

Model Fab

Minion

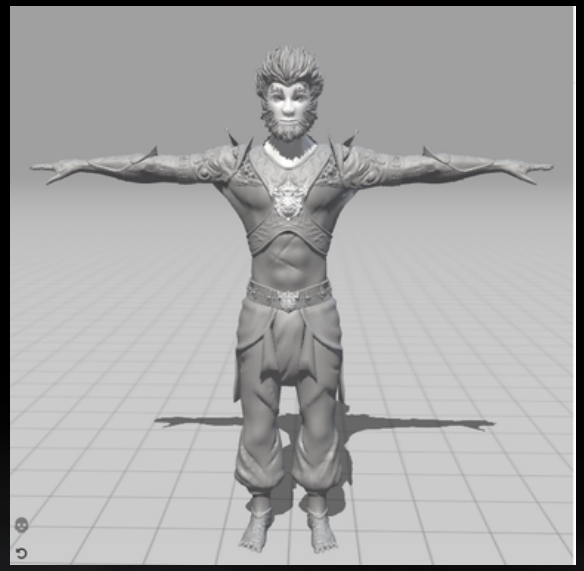


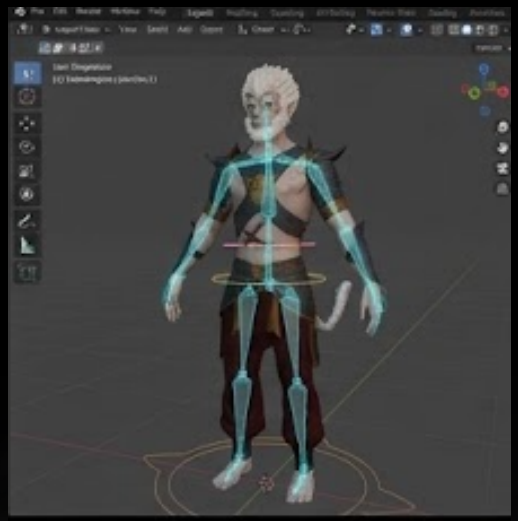




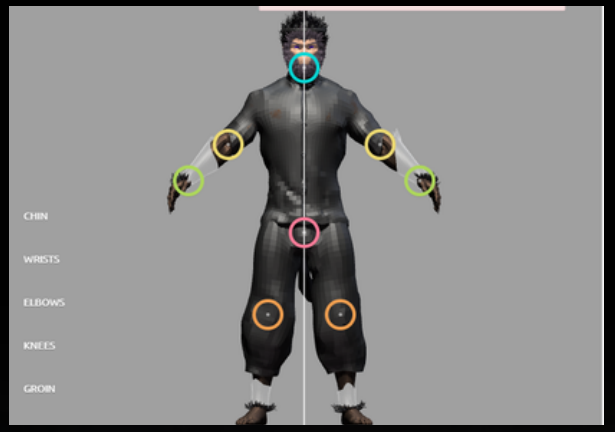
พฤษภาคม 2569

การติดตั้งโครงกระดูกและการทำแอนิเมชันการต่อสู้ (Rigging & Combat Animation)





Rigging Setup (IK/FK)



นำโมเดล 3 มิติมาใส่โครงกระดูก (Rigging) และเกลี่ยน้ำหนักพื้นผิว (Weight Painting) เพื่อให้ขยับข้อต่อได้อย่างเป็นธรรมชาติ จากนั้นจึงสร้างแอนิเมชันการเคลื่อนไหวและท่วงท่าการต่อสู้สไตล์ Soulslike ที่เน้นน้ำหนักการโจมตี จังหวะกลิ้งหลบ และการปะทะอย่างสมจริง

มิถุนายน 2569

การออกแบบฉากและสภาพแวดล้อม (Level Design & Environment)

นำเข้าโมเดลและทรัพยากร 3 มิติสู่เกมเอนจินเพื่อจัดวางผังด่าน (Level Layout) และสร้างสภาพแวดล้อมสมรภูมิรบตามแนวคิดดาร์คแฟนตาซี พร้อมจัดแสงเงา หมอกควัน และบรรยากาศโดยรอบ เพื่อสร้างความกดดันและชี้นำเส้นทางการสำรวจของผู้เล่นไปสู่พื้นที่ปะทะบอส

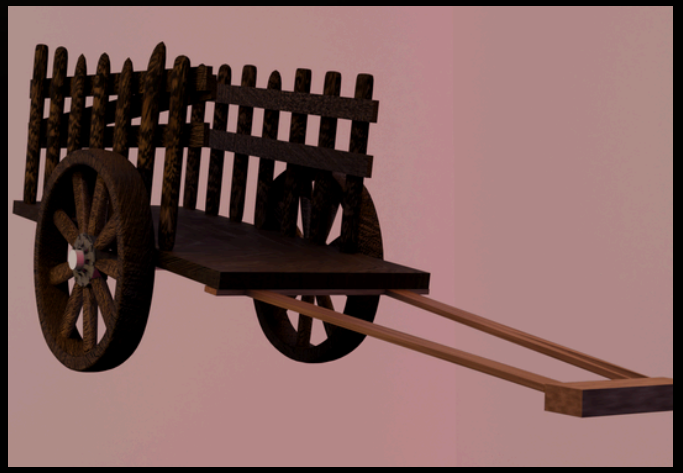




มิถุนายน 2569

Environment

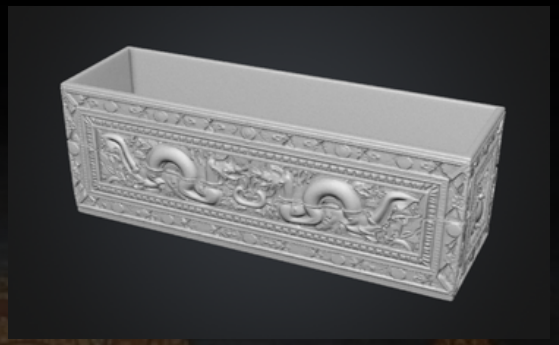














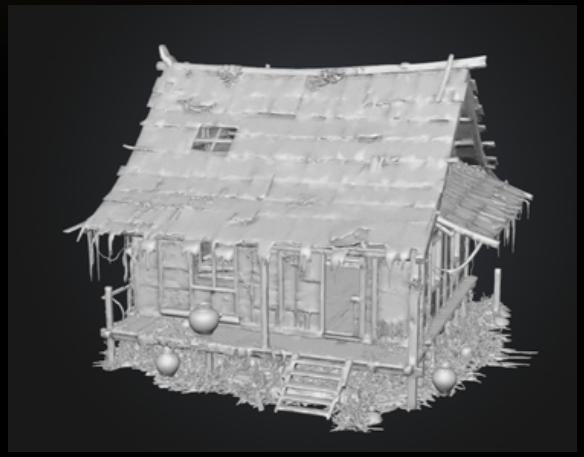




มิถุนายน 2569

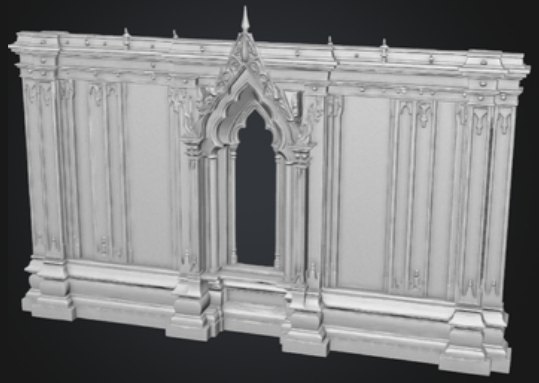
Environment









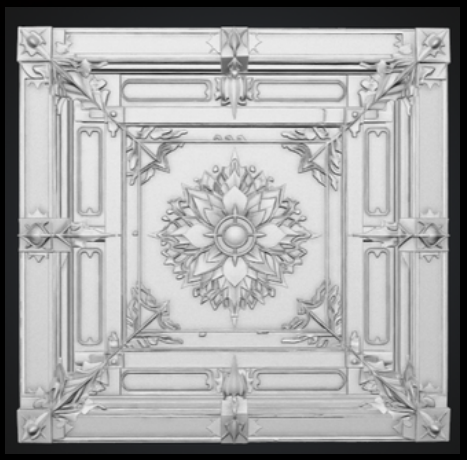


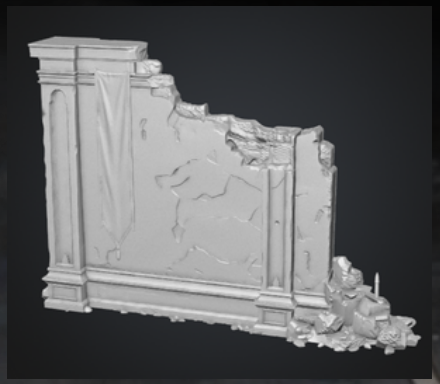


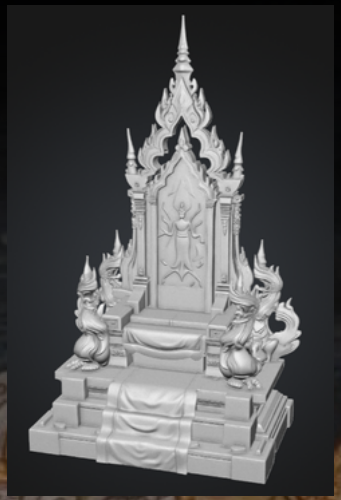
มิถุนายน 2569

Environment





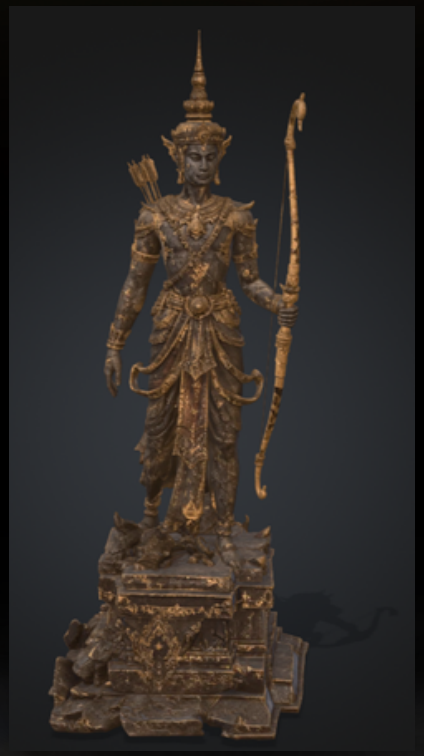


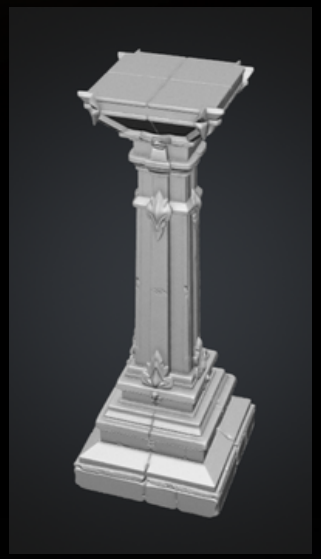



มิถุนายน 2569

Environment





















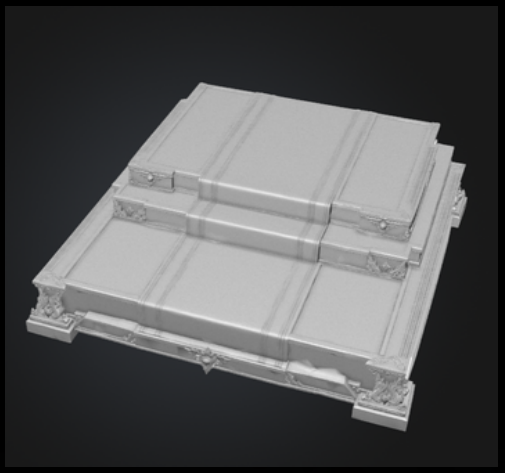
มิถุนายน 2569

Environment





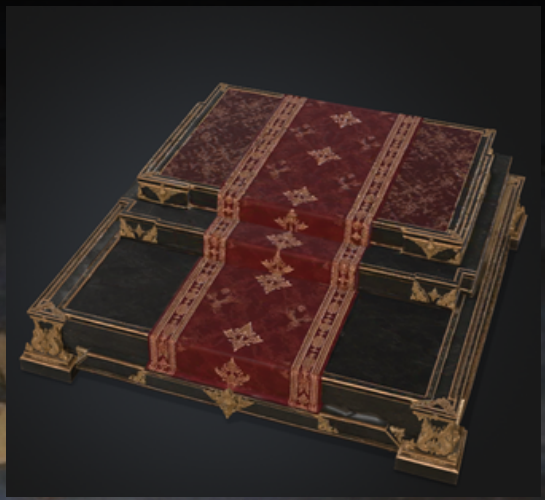








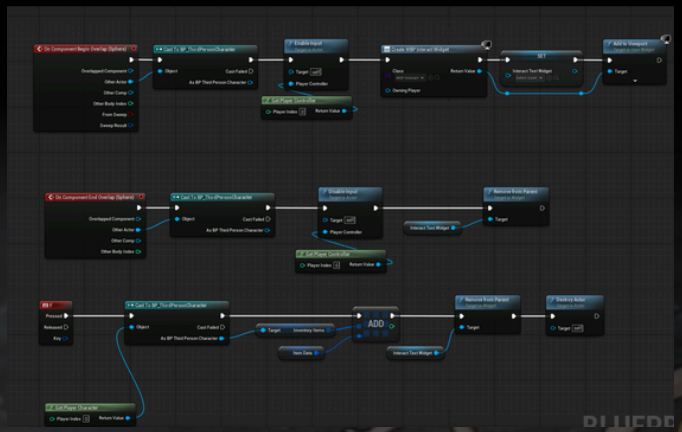




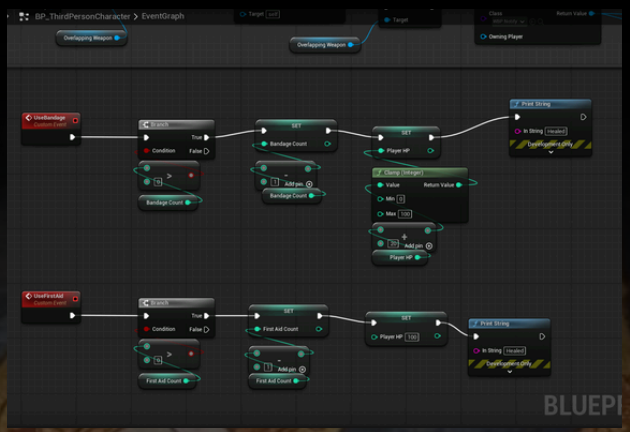
ตั้งแต่มกราคม - กันยายน 2569

การพัฒนาระบบการเล่นและกลไกการต่อสู้ (Gameplay & Combat System)

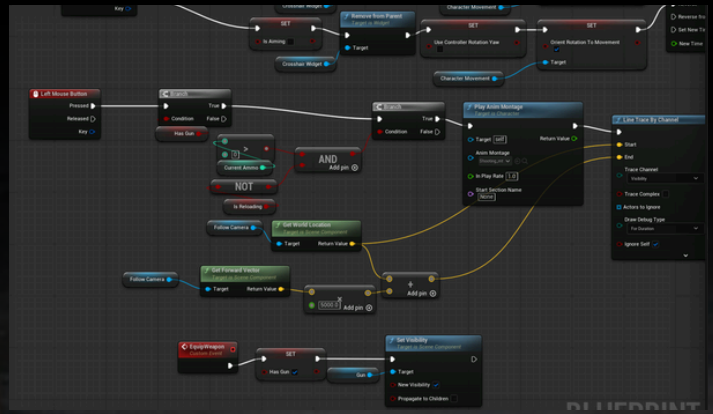
พัฒนาระบบควบคุมตัวละครและกลไกการต่อสู้หลักภายในเกมเอนจิน โดยเชื่อมต่อแอนิเมชันเข้ากับการคำนวณระยะการโจมตี (Hitbox) ระบบบริหารค่าความเหนื่อยล้า (Stamina) ระบบล็อกเป้าศัตรู รวมถึงการตั้งค่าจังหวะกลิ้งหลบ และอื่นๆอีกมากมาย



ระบบปฏิสัมพันธ์



ระบบฮีล

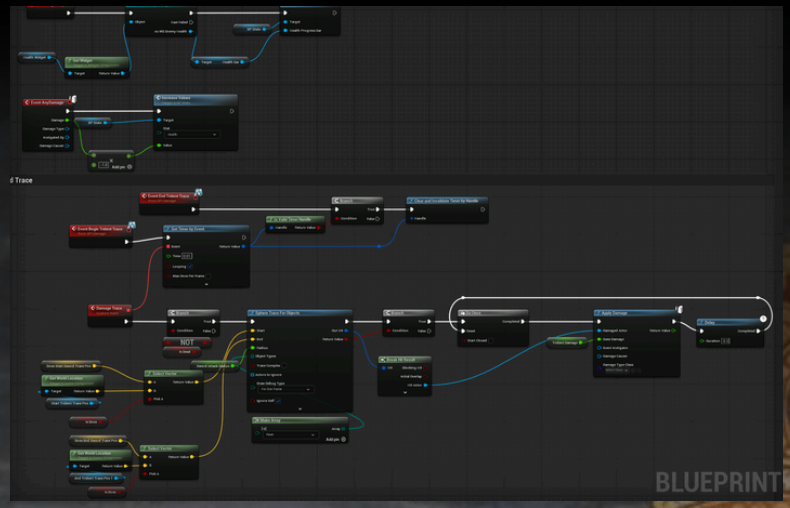


ระบบต่อสู้

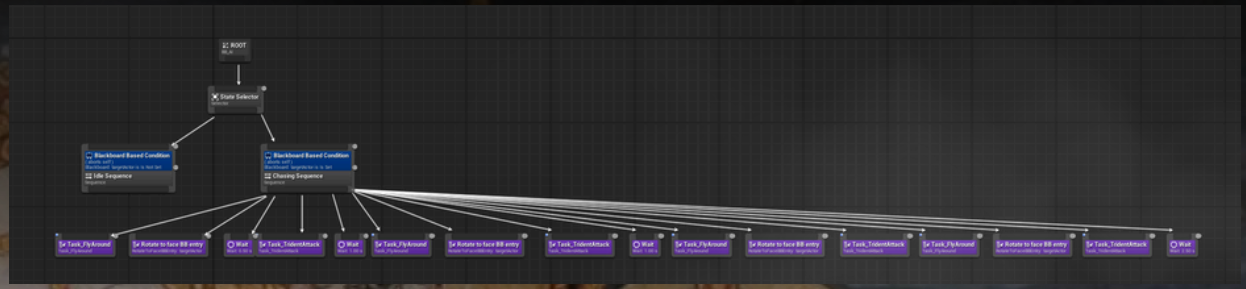
ตั้งแต่เมษายน - กันยายน 2569

การพัฒนาระบบพฤติกรรมศัตรูและบอส (Enemy & Boss AI)

ออกแบบและวางโครงสร้างพฤติกรรมของศัตรูให้สามารถตรวจจับระยะ ไล่ล่า และตอบสนองต่อการกระทำของผู้เล่นได้อย่างท้าทาย โดยเฉพาะการออกแบบชุดท่าโจมตีของบอสที่มีความดุดันและการเปลี่ยนรูปแบบการต่อสู้ (Phase Transition) เมื่อพลังชีวิตลดลงถึงเกณฑ์ที่กำหนด



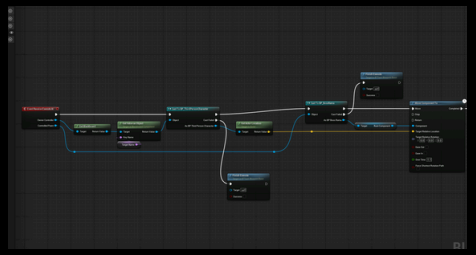
Behavior Tree & Enemy Ai Blueprint

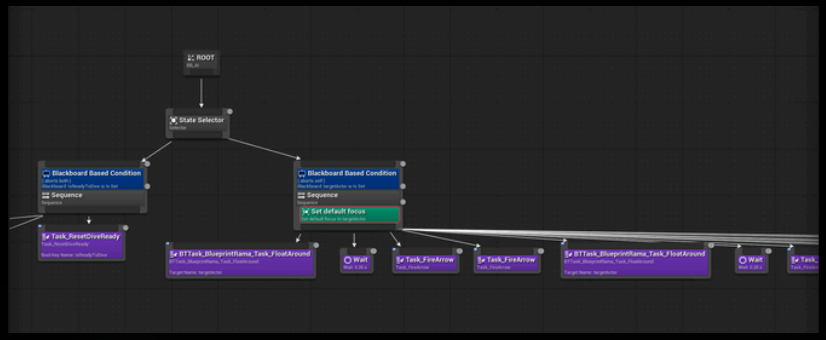


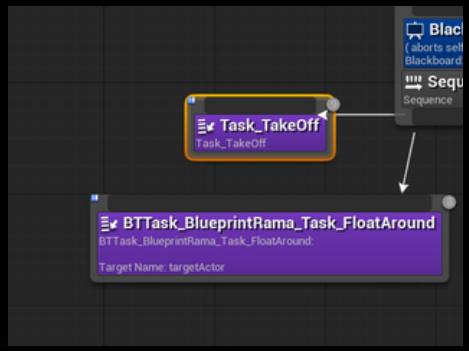
ตั้งแต่เมษายน - กันยายน 2569

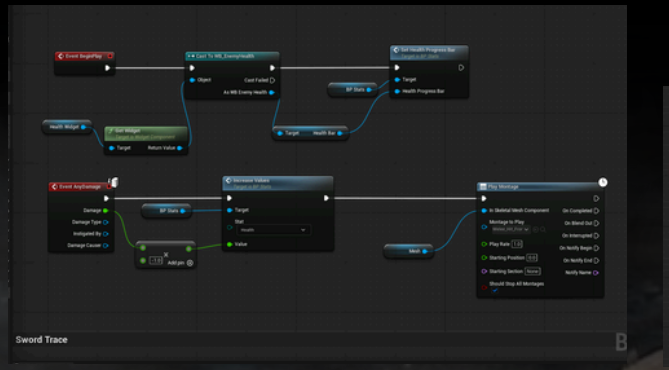
การพัฒนาระบบพฤติกรรมศัตรูและบอส
(Enemy & Boss AI)

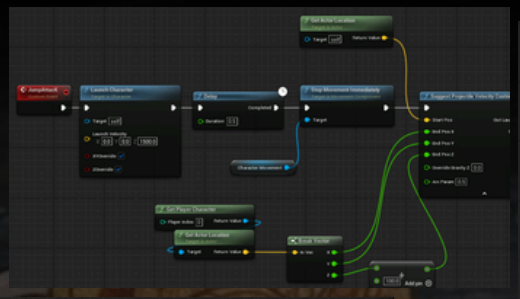
Behavior Tree & Enemy Ai Blueprint

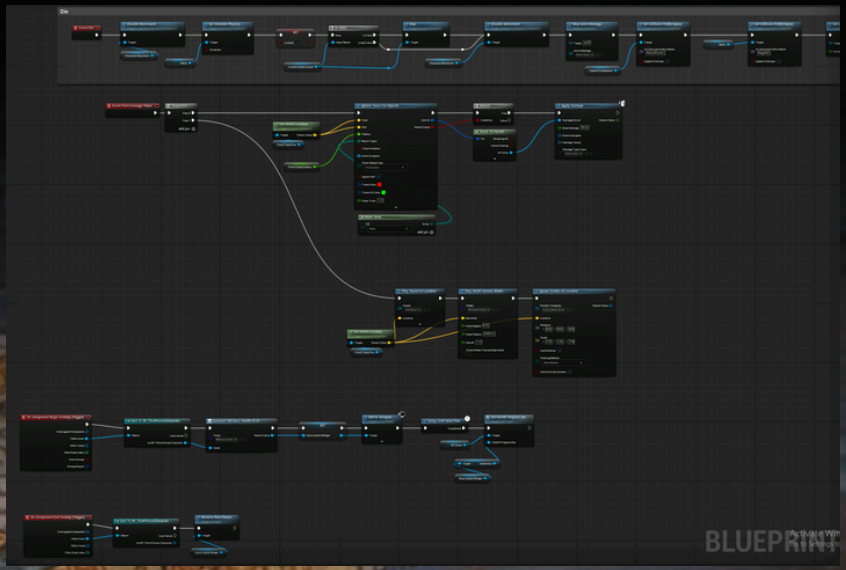


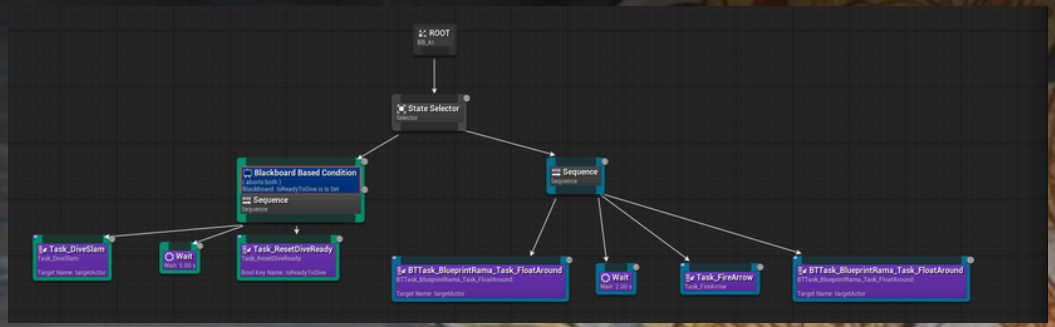










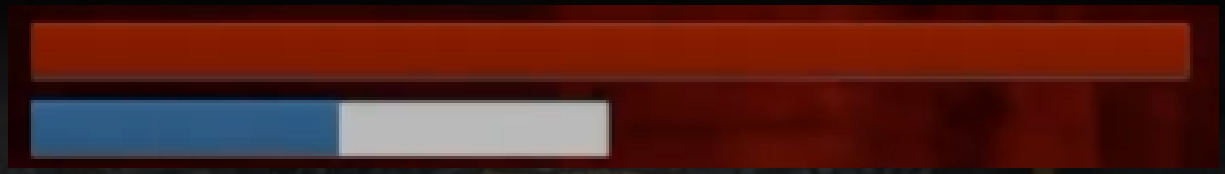


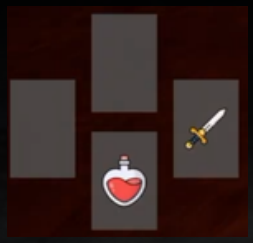
ตั่งแต่เมษายน - กันยายน 2569

การพัฒนาส่วนติดต่อผู้ใช้งาน เอฟเฟกต์ และเสียง (UI, VFX & Audio Integration)

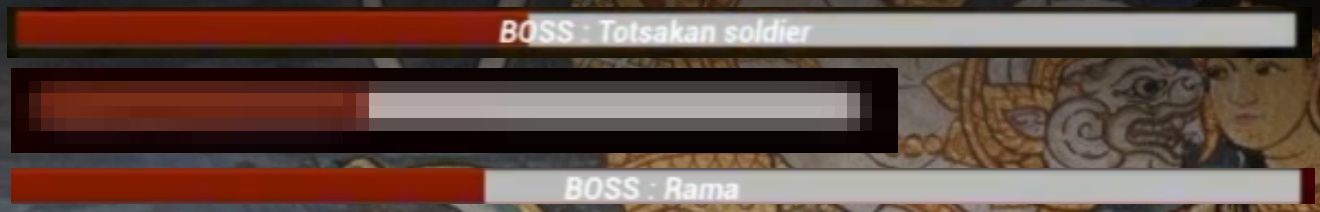
ออกแบบหน้าจอแสดงผลสถานะ (UI/HUD) เช่น หลอดพลังชีวิตและค่าความเหนื่อยล้าให้กลมกลืนกับธีมไทยดาร์คแฟนตาซี พร้อมติดตั้งเอฟเฟกต์พิเศษ (VFX) จังหวะปะทะอาวุธ เสียงเอฟเฟกต์การต่อสู้ และดนตรีประกอบฉากเพื่อยกระดับอารมณ์ร่วมของผู้เล่น

UI HUD

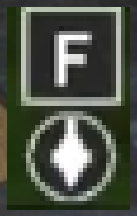




Enemy Health Bar



Interact



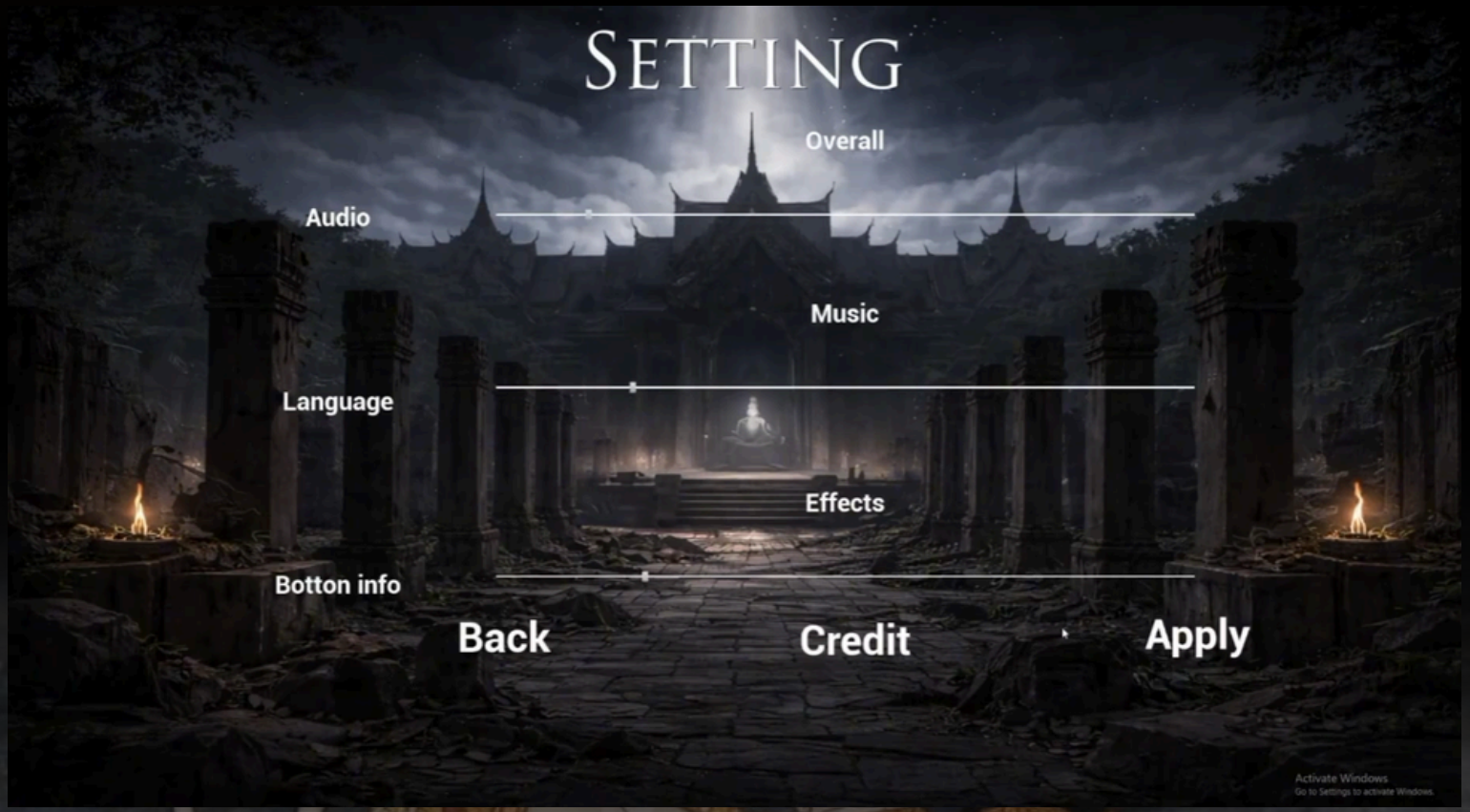
ตั่งแต่เมษายน - กันยายน 2569

Main Menu



ตั้งแต่เมษายน - กันยายน 2569

Setting



ตั่งแต่เมษายน - กันยายน 2569

Credit



ตั่งแต่เมษายน - กันยายน 2569

Button info



ตั่งแต่เมษายน - กันยายน 2569

Button info



ตั้งแต่เมษายน - กันยายน 2569

Intro cutscene









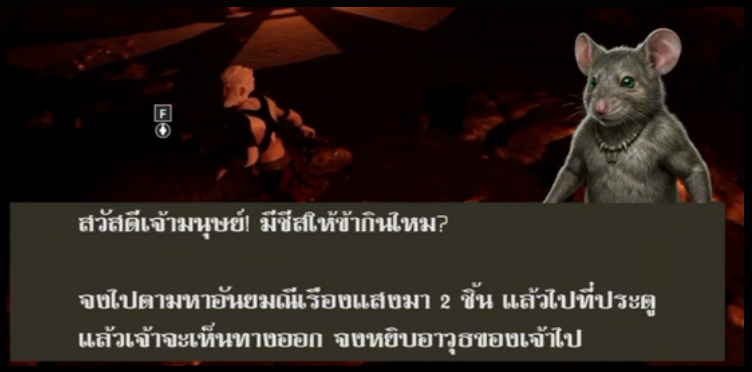


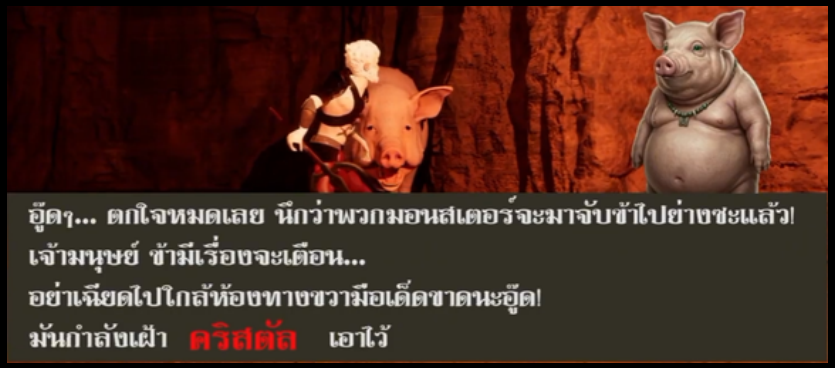




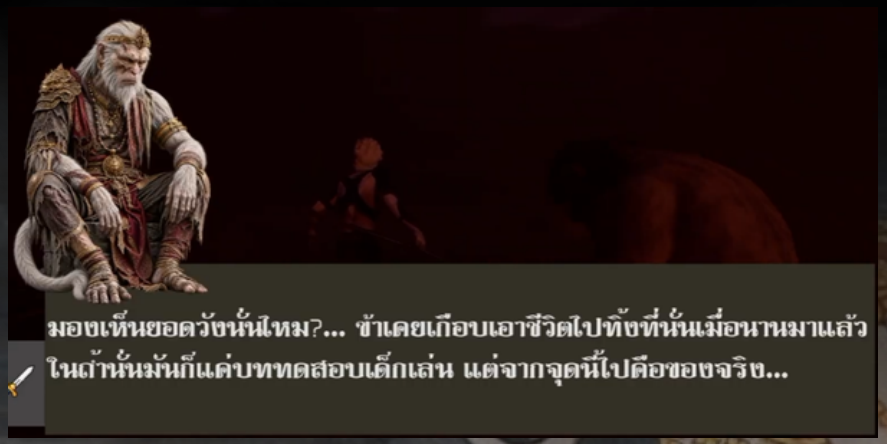
ตั้งแต่เมษายน - กันยายน 2569

NPC stage 1

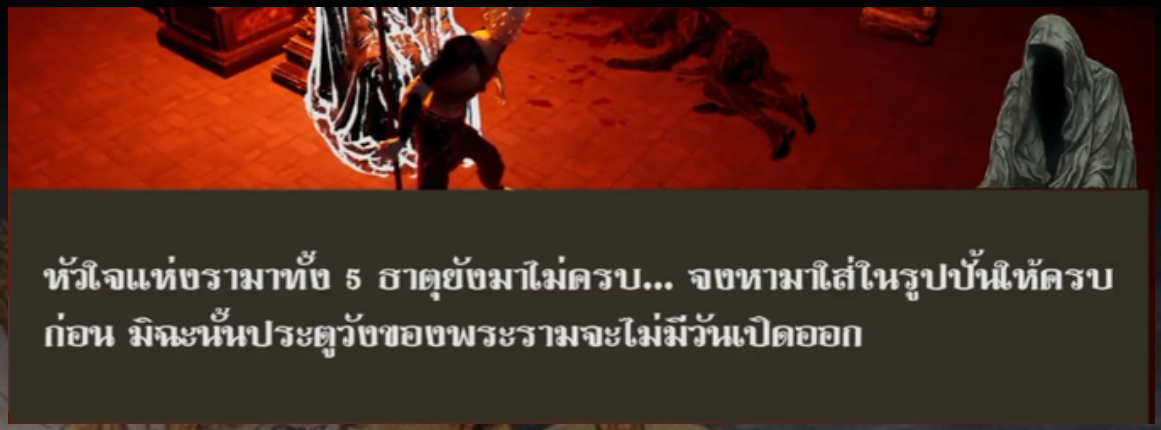




NPC stage 2



NPC stage 3



ตั่งแต่เมษายน - กันยายน 2569

Inventory



ตั่งแต่เมษายน - กันยายน 2569

Fast travel





-วิธีการดำเนินการศึกษา-

ตั่งแต่เมษายน - กันยายน 2569

Puzzle Lever



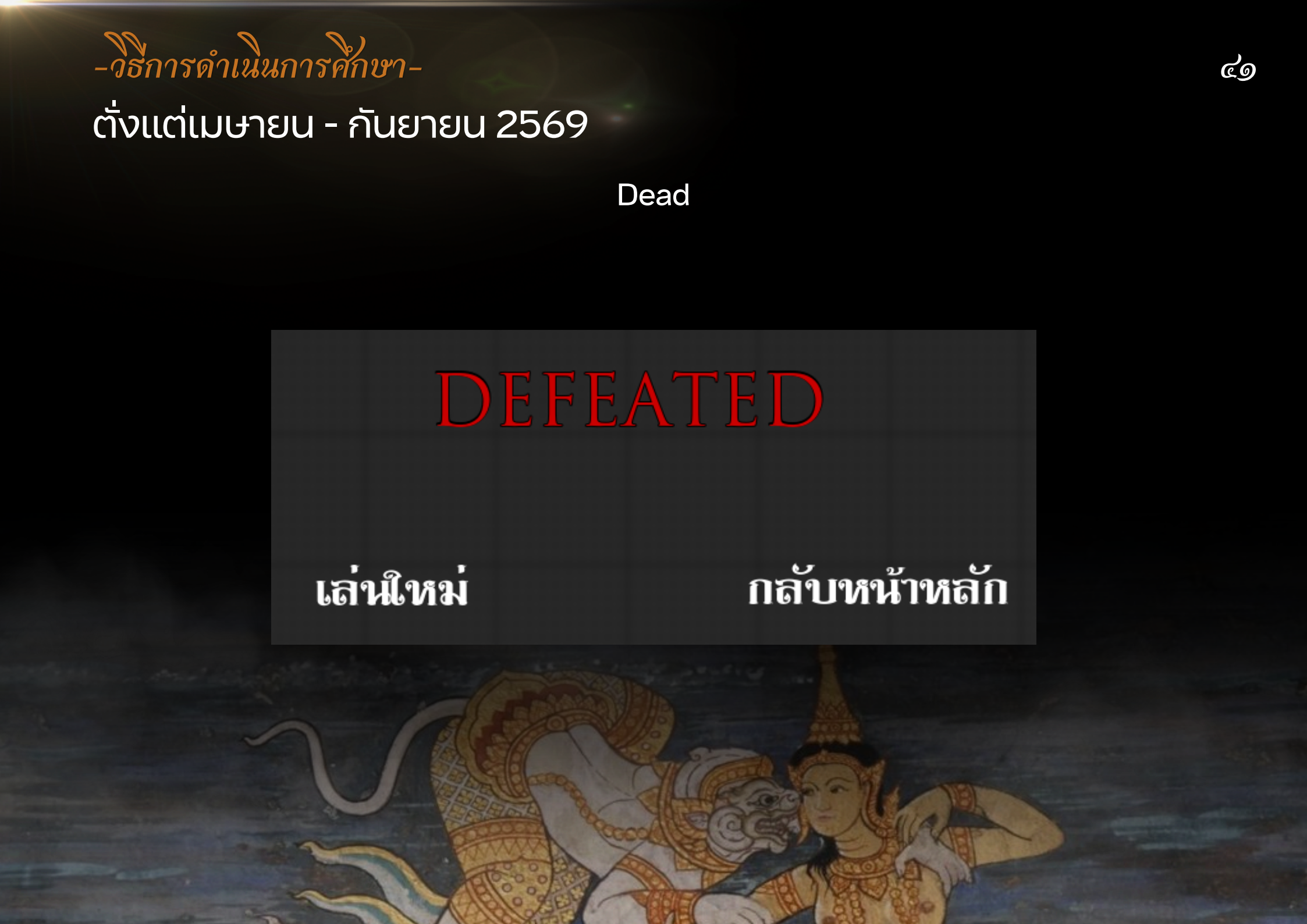
ตั่งแต่เมษายน - กันยายน 2569

Pause Menu



ตั่งแต่เมษายน - กันยายน 2569

Dead



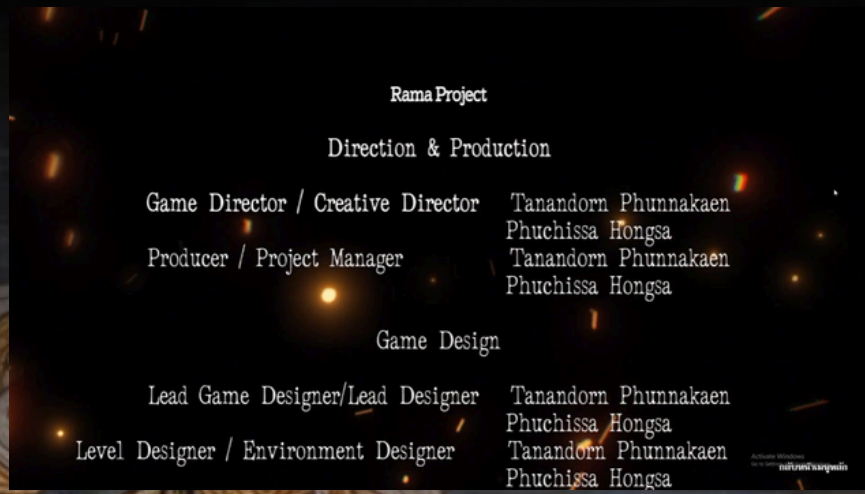
ตั้งแต่เมษายน - กันยายน 2569

End Game Scene









ตั้งแต่เมษายน - กันยายน 2569

Effect

Combat

Heal

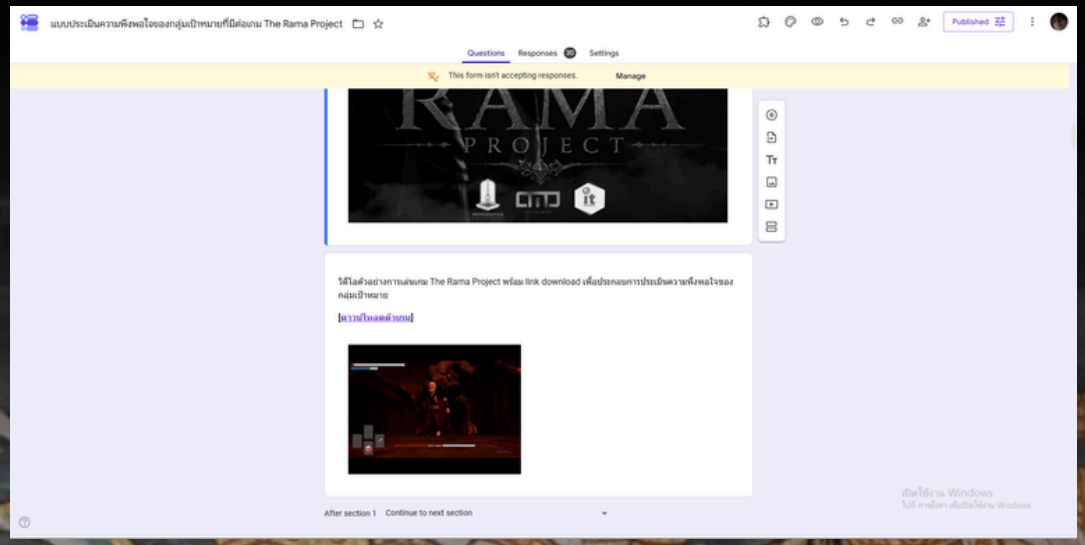


ตุลาคม 2569

การทดสอบระบบและปรับปรุงประสิทธิภาพ (Playtesting & Optimization)

ทดสอบการเล่นจริงเพื่อตรวจสอบหาข้อผิดพลาดของระบบ (Bug Fixing) ปรับสมดุลความยากง่ายในการต่อสู้ให้ยุติธรรม และปรับแต่งประสิทธิภาพการประมวลผลกราฟิก (Optimization) เพื่อให้ตัวเกมทำงานได้อย่างลื่นไหลและพร้อมสำหรับการนำเสนอผลงาน

ฟอร์มสำรวจกลุ่มเป้าหมาย เพื่อปรับปรุงแก้ไขเกมให้ดีที่สุด



สรุปผลการศึกษา



ผู้เชี่ยวชาญ



ผศ. สุวิชัย พรรษา

ผู้เชี่ยวชาญ



อ. ดร.วรวิทย์ สังฆทิพย์

ผู้เชี่ยวชาญ



อ. มนันยา นิ่มพิศาล

ผลการประเมินจากผู้เชี่ยวชาญ

- เนื้อหาและการนำเสนอ -

ลำดับ	รายการประเมิน	ค่าเฉลี่ย	S.D.	ระดับ
1	แนวคิดและเนื้อเรื่องของเกมมีความน่าสนใจ	4.33	1.15	ดีมาก
2	การนำเสนอเรื่องราวมีความต่อเนื่องและเข้าใจได้	3.67	0.58	ดี
3	การประยุกต์ใช้องค์ประกอบจากวรรณคดีรามเกียรติ์มีความเหมาะสม	3.67	0.58	ดี
4	เนื้อหาและบรรยากาศมีความสอดคล้องกับแนวเกม Action RPG / Souls-like	4.33	0.58	ดีมาก
5	การนำเสนอช่วยสร้างความน่าสนใจให้แก่ผลงาน	3.67	0.58	ดี
	รวมด้านที่ 1	3.93	0.70	ดี

ผลการประเมินมีค่าเฉลี่ยรวม 3.93 คะแนน อยู่ในระดับดี แสดงให้เห็นว่าแนวคิดและเนื้อเรื่องของเกมมีความเหมาะสม สามารถสร้างความน่าสนใจและสื่อสารแนวทางของเกมได้ดี อย่างไรก็ตาม ควรพัฒนาความต่อเนื่องของเนื้อเรื่องและการเชื่อมโยงระหว่างเรื่องราวกับการดำเนินเกมให้มีความชัดเจนยิ่งขึ้น

ผลการประเมินจากผู้เชี่ยวชาญ

- การออกแบบด่านและสภาพแวดล้อม -

ลำดับ	รายการประเมิน	ค่าเฉลี่ย	S.D.	ระดับ
1	การจัดวางพื้นที่ภายในด่านมีความเหมาะสม	3.67	0.58	ดี
2	เส้นทางและองค์ประกอบภายในด่านมีความชัดเจนจากภาพที่นำเสนอ	3.67	0.58	ดี
3	สภาพแวดล้อมมีความสอดคล้องกับแนวคิดและเนื้อเรื่องของเกม	4.00	1.00	ดี
4	การออกแบบสภาพแวดล้อมสะท้อนเอกลักษณ์ความเป็นไทยและรามเกียรติ์	3.67	0.58	ดี
5	การจัดแสง สี และบรรยากาศช่วยสร้างอารมณ์ให้กับเกม	4.67	0.58	ดีมาก
6	องค์ประกอบภายในฉากมีความเหมาะสมและสอดคล้องกัน	4.00	1.00	ดี
	รวมด้านที่ 2	3.94	0.73	ดี

ผลการประเมินมีค่าเฉลี่ยรวม 3.94 คะแนน อยู่ในระดับดี แสดงให้เห็นว่าการออกแบบด่านและสภาพแวดล้อมมีความเหมาะสม โดยเฉพาะการสร้างบรรยากาศภายในเกมที่ช่วยส่งเสริมประสบการณ์ของผู้เล่น อย่างไรก็ตาม ควรเพิ่มความหลากหลายของกิจกรรมและปริศนาภายในด่าน เพื่อให้ผู้เล่นเกิดความสนใจและมีส่วนร่วมมากขึ้น

ผลการประเมินจากผู้เชี่ยวชาญ

- การออกแบบเกมและองค์ประกอบการเล่น -

ลำดับ	รายการประเมิน	ค่าเฉลี่ย	S.D.	ระดับ
1	แนวคิดการออกแบบเกมมีความเหมาะสมกับเกมแนว Action RPG / Souls-like	4.00	1.00	ดี
2	การออกแบบพื้นที่มีความสอดคล้องกับแนวคิดการเล่นของเกม	3.67	0.58	ดี
3	การนำเสนอเส้นทางหรือพื้นที่ภายในด่านมีความน่าสนใจ	3.67	0.58	ดี
4	การออกแบบปริศนาหรือกิจกรรมภายในด่านมีความเหมาะสม	3.33	0.58	ปานกลาง
5	การนำเสนอการต่อสู้หรือการเผชิญหน้ากับศัตรูมีความน่าสนใจ	3.67	0.58	ดี
6	องค์ประกอบที่ปรากฏในคลิปมีความเหมาะสมกับแนวทางการพัฒนาเกม	3.33	0.58	ปานกลาง
	รวมด้านที่ 3	3.61	0.61	ดี

ผลการประเมินมีค่าเฉลี่ยรวม 3.61 คะแนน อยู่ในระดับดี แม้ผลการประเมินจะอยู่ในระดับมาก แต่เป็นด้านที่มีค่าเฉลี่ยต่ำที่สุดเมื่อเทียบกับด้านอื่น ๆ สะท้อนให้เห็นว่าระบบการเล่นยังมีโอกาสพัฒนาเพิ่มเติม เช่น การเพิ่มความหลากหลายของรูปแบบการเล่น การปรับระดับความท้าทาย และการปรับปรุงกลไกต่าง ๆ ให้มีความเหมาะสมกับผู้เล่นมากยิ่งขึ้น

ผลการประเมินจากผู้เชี่ยวชาญ

- งานศิลป์ -

ลำดับ	รายการประเมิน	ค่าเฉลี่ย	S.D.	ระดับ
1	รูปแบบงานศิลป์มีความเหมาะสมกับแนวคิดและเนื้อเรื่อง	3.67	0.58	ดี
2	การออกแบบตัวละครมีความเหมาะสมกับรูปแบบของเกม	3.67	0.58	ดี
3	การออกแบบฉากมีเอกลักษณ์และน่าสนใจ	4.00	1.00	ดี
4	การใช้สี แสง และเงามีความเหมาะสมกับบรรยากาศ	4.33	0.58	ดีมาก
5	องค์ประกอบทางศิลปะมีความสอดคล้องกันภายในเกม	4.00	0.00	ดี
	รวมด้านที่ 4	3.93	0.59	ดี

ผลการประเมินมีค่าเฉลี่ยรวม 3.93 คะแนน อยู่ในระดับดี แสดงให้เห็นว่าองค์ประกอบทางศิลป์ของเกมมีความเหมาะสม สามารถช่วยสร้างเอกลักษณ์และส่งเสริมความน่าสนใจของเกมได้ อย่างไรก็ตาม ควรปรับปรุงรายละเอียดของภาพ และความสอดคล้องขององค์ประกอบทางศิลป์ เพื่อให้การนำเสนอมีความสมบูรณ์และเป็นไปในทิศทางเดียวกัน

ผลการประเมินจากผู้เชี่ยวชาญ

- ภาพรวม -

ลำดับ	รายการประเมิน	ค่าเฉลี่ย	S.D.	ระดับ
1	ผลงานมีคุณภาพโดยรวมเหมาะสมกับวัตถุประสงค์ของโครงการ	4.33	1.15	ดีมาก
2	เกมมีแนวคิดและเอกลักษณ์ที่น่าสนใจ	4.00	1.00	ดี
3	ผลงานสามารถถ่ายทอดแนวคิดของโครงการผ่านภาพและการนำเสนอได้อย่างชัดเจน	4.00	1.00	ดี
4	ผลงานมีศักยภาพในการพัฒนาต่อยอดในอนาคต	4.00	1.00	ดี
	รวมด้านที่ 5	4.08	0.90	ดี

ผลการประเมินมีค่าเฉลี่ยรวม 4.08 คะแนน อยู่ในระดับดี ซึ่งเป็นด้านที่มีค่าเฉลี่ยสูงที่สุด แสดงให้เห็นว่าผู้เชี่ยวชาญมีความคิดเห็นต่อคุณภาพโดยรวมของเกมในเชิงบวก ทั้งในด้านการนำเสนอและความเหมาะสมขององค์ประกอบต่าง ๆ ภายในเกม อย่างไรก็ตาม ควรนำข้อเสนอแนะจากด้านที่มีคะแนนต่ำไปปรับปรุง เพื่อเพิ่มคุณภาพของเกมให้ดียิ่งขึ้น

ผลการประเมินจากผู้เชี่ยวชาญ

- สรุปผลการประเมินรายด้าน -

ลำดับ	รายการประเมิน	ค่าเฉลี่ย	S.D.	ระดับ
1	เนื้อหาและการนำเสนอ	3.93	0.70	ดี
2	การออกแบบด่านและสภาพแวดล้อม	3.94	0.73	ดี
3	แนวคิดการออกแบบเกมและองค์ประกอบการเล่น	3.61	0.61	ดี
4	งานศิลป์	3.93	0.59	ดี
5	ภาพรวม	4.08	0.90	ดี
	ค่าเฉลี่ยรวมทุกด้าน	3.88	0.70	ดี

ผลการประเมินทั้ง 5 ด้าน พบว่าทุกด้านมีผลการประเมินอยู่ในระดับดี โดยด้านภาพรวมมีค่าเฉลี่ยสูงที่สุด รองลงมาคือ ด้านด่านและสภาพแวดล้อม ด้านแนวคิดและเนื้อเรื่องและด้านงานศิลป์ ส่วนด้านการเล่นมีค่าเฉลี่ยต่ำที่สุด ดังนั้น ควรให้ความสำคัญกับการพัฒนาระบบการเล่นและกิจกรรมภายในด่านเป็นหลัก ควบคู่กับการรักษาจุดเด่นด้านการนำเสนอภาพและบรรยากาศ เพื่อให้เกม The Rama Project มีคุณภาพและความสมบูรณ์มากยิ่งขึ้น

ผลการประเมินจากผู้เชี่ยวชาญ

- ข้อเสนอแนะจากผู้เชี่ยวชาญ -

1.จุดเด่นของเกมที่ผู้เชี่ยวชาญเห็นว่าโดดเด่นที่สุด

- การออกแบบฉากและตัวละครมีความสวยงาม
- การใช้เอฟเฟกต์ภาพและเสียงในฉากต่อสู้มีความเหมาะสม
- ระบบการเล่นมีความไหลลื่น

2.สิ่งที่ควรปรับปรุงหรือแก้ไขมากที่สุด

- ปรับปรุงการนำเสนอเรื่องราวใน Cutscene
- เพิ่มอารมณ์ในการบรรยาย
- เพิ่มดนตรีประกอบและเสียงเอฟเฟกต์
- ทำให้การเล่าเรื่องผ่านภาพนิ่งมีบรรยากาศและน่าติดตามมากขึ้น

3.ข้อเสนอแนะด้านการออกแบบด่านและสภาพแวดล้อม

- พัฒนา Game UI ให้เข้ากับธีมของเกม
- ปรับรูปทรงและโทนสีของแถบค่าพลัง ปุ่มควบคุม และไอคอนให้มีเอกลักษณ์
- รักษาความสอดคล้องระหว่างองค์ประกอบหน้าจอกับงานออกแบบของเกม

4.ข้อเสนอแนะด้านแนวคิดการออกแบบเกมและองค์ประกอบการเล่น

- เพิ่ม Information Pop-up เมื่อผู้เล่นสำรวจวัตถุ
- แสดงข้อมูลความรู้สั้น ๆ ที่เกี่ยวข้องกับวัตถุที่สำรวจ
- ส่งเสริมการเรียนรู้ควบคู่กับการเล่นเกม

- ข้อเสนอแนะจากผู้เชี่ยวชาญ -

5.ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

ผู้เชี่ยวชาญคนที่ 1 อ. มนันยา นิ่มพิศาล

- ควรเพิ่มเสียงตอบสนองเมื่อผู้เล่นพบไอเทมหรือมีปฏิสัมพันธ์กับวัตถุ และพัฒนารูปแบบไอคอนและสัญลักษณ์ให้มีเอกลักษณ์มากขึ้น

ผู้เชี่ยวชาญคนที่ 2 ผศ. สุวิชัย พรรษา

- ขาดดนตรีประกอบ (BG) ในช่วงแนะนำเกม
- ควรแจ้ง AI declare
- ควรออกแบบปุ่มและ Font ในหน้า Setting ให้มีลักษณะสอดคล้องกับโลโก้เกม
- ควรมี Mini Map ให้ผู้เล่น
- ศัตรูยังไม่เก่งและขาดความท้าทาย

ผู้เชี่ยวชาญคนที่ 3 อ. ดร.วรวิทย์ สังฆทิพย์

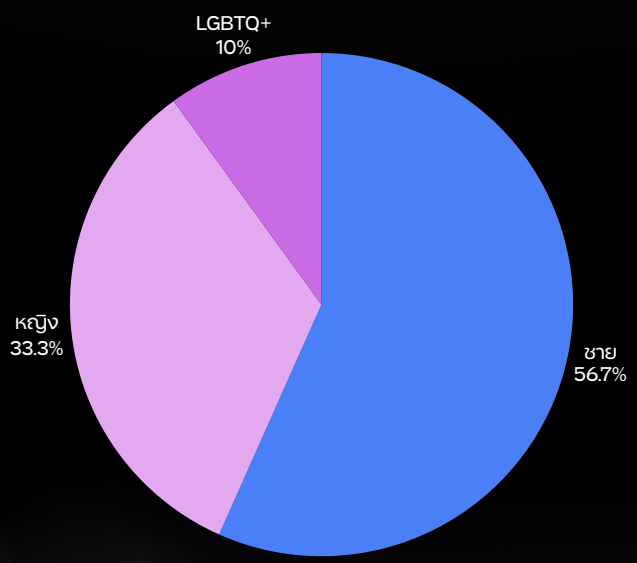
- UI ในหน้าเล่นเกม เช่น ค่าพลัง ค่า HP และ UI อยู่หน้าจอไม่เข้ากับฉากในเกมเท่าไหร่ อยากให้ออกแบบให้เข้ากับฉากในเกมมากกว่านี้

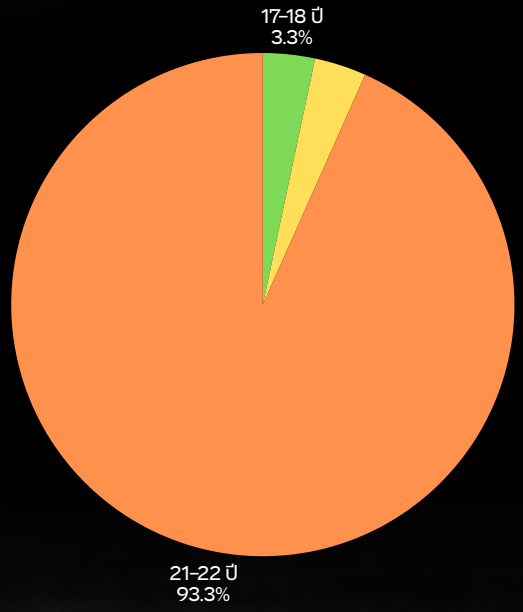


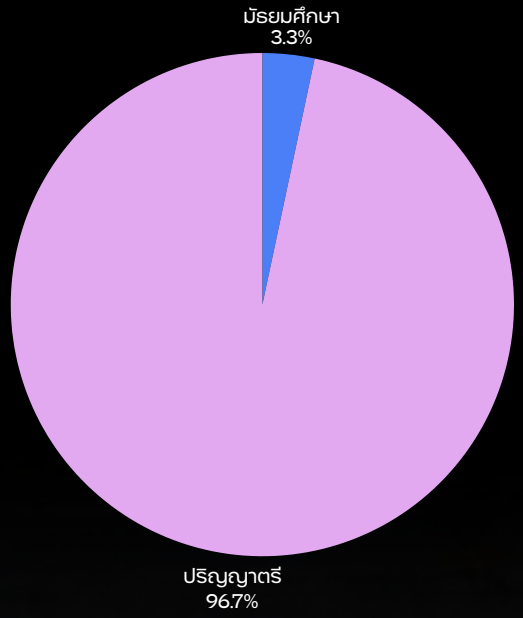
ผลประเมินความพึงพอใจของกลุ่มเป้าหมาย

-ข้อมูลทั่วไปของกลุ่มเป้าหมาย-

มีผู้ตอบแบบประเมินจำนวน 30 คน







- เพศ -

ผู้ตอบแบบประเมินส่วนใหญ่เป็นเพศชาย จำนวน 17 คน คิดเป็นร้อยละ 56.67 รองลงมาคือเพศหญิง จำนวน 10 คน คิดเป็นร้อยละ 33.33 และ LGBTQ+ จำนวน 3 คน คิดเป็นร้อยละ 10.00

- อายุ -

ผู้ตอบแบบประเมินส่วนใหญ่อยู่ในช่วงอายุ 21-22 ปี จำนวน 28 คน คิดเป็นร้อยละ 93.33 ส่วนช่วงอายุ 17-18 ปี และ 19-20 ปี มีจำนวนช่วงละ 1 คน คิดเป็นร้อยละ 3.33 เท่ากัน

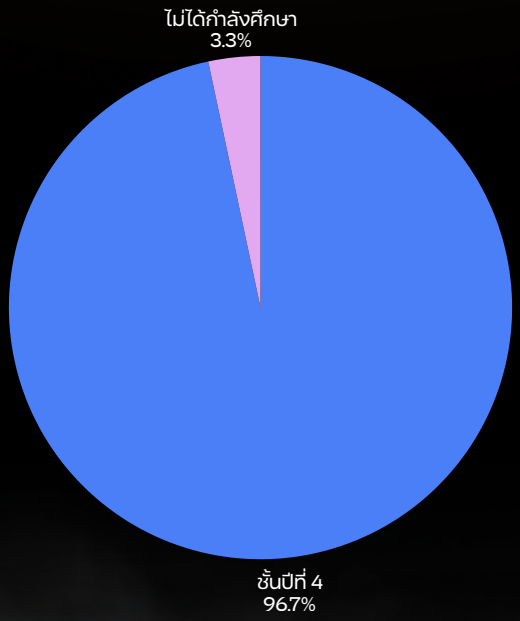
- ระดับการศึกษา -

ผู้ตอบแบบประเมินส่วนใหญ่กำลังศึกษาในระดับปริญญาตรี จำนวน 29 คน คิดเป็นร้อยละ 96.67 และระดับมัธยมศึกษา จำนวน 1 คน คิดเป็นร้อยละ 3.33

ผลประเมินความพึงพอใจของกลุ่มเป้าหมาย

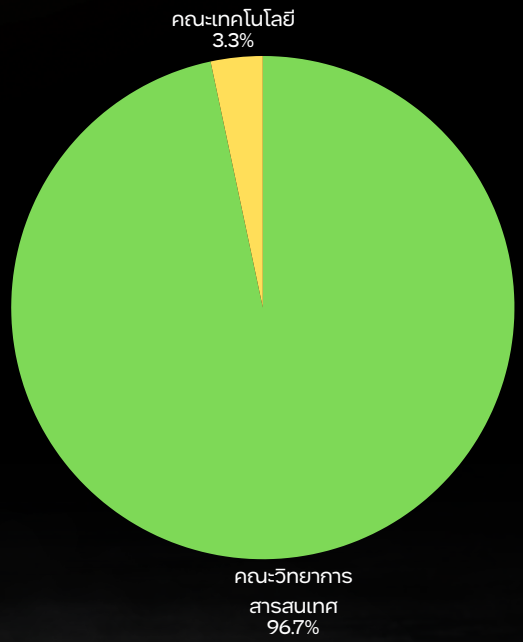
-ข้อมูลทั่วไปของกลุ่มเป้าหมาย-

มีผู้ตอบแบบประเมินจำนวน 30 คน



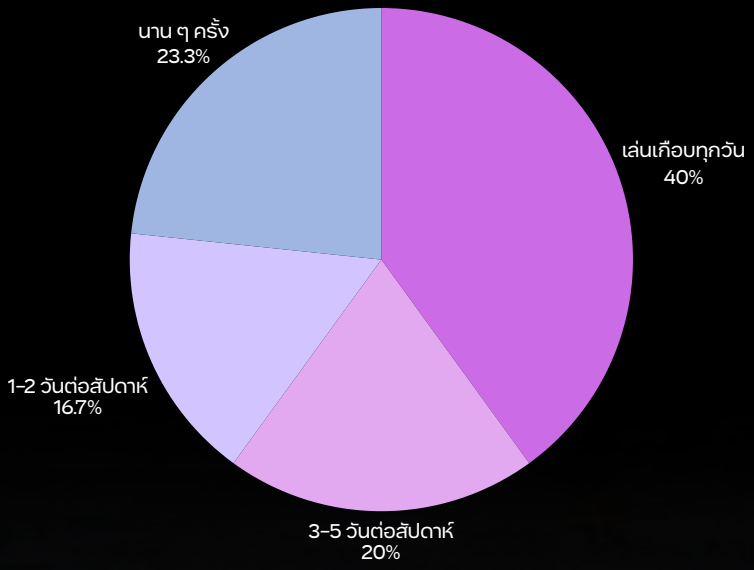
- ระดับชั้นปีการศึกษา -

ผู้ตอบแบบประเมินส่วนใหญ่กำลังศึกษาอยู่ชั้นปีที่ 4 จำนวน 29 คน คิดเป็นร้อยละ 96.67 ส่วนอีก 1 คนไม่ได้กำลังศึกษา คิดเป็นร้อยละ 3.33



- คณะที่กำลังศึกษา -

ผู้ตอบแบบประเมินส่วนใหญ่มาจากคณะวิทยาการสารสนเทศ จำนวน 29 คน คิดเป็นร้อยละ 96.67 และคณะเทคโนโลยี จำนวน 1 คน คิดเป็นร้อยละ 3.33



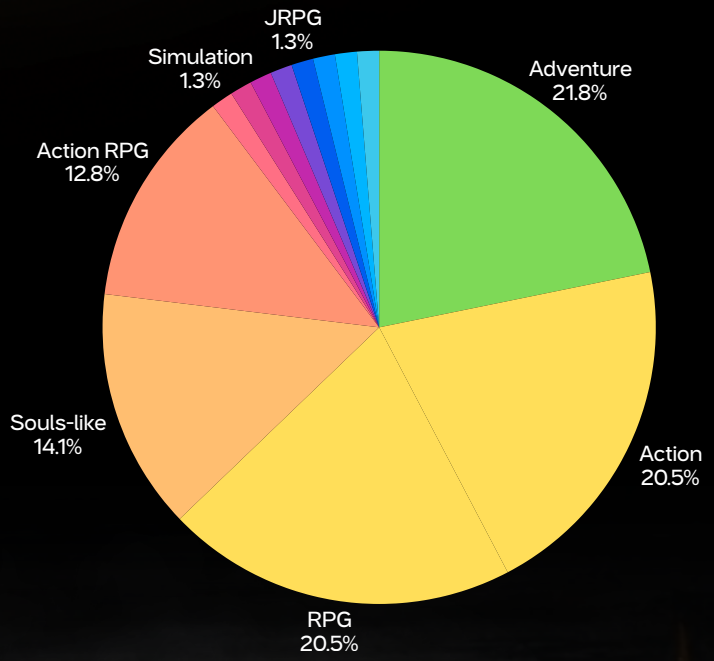
- ความถี่ในการเล่นเกม -

ผู้ตอบแบบประเมินส่วนใหญ่เล่นเกมเกือบทุกวัน จำนวน 12 คน คิดเป็นร้อยละ 40.00 รองลงมาคือเล่นนาน ๆ ครั้ง จำนวน 7 คน คิดเป็นร้อยละ 23.33 เล่น 3-5 วันต่อสัปดาห์ จำนวน 6 คน คิดเป็นร้อยละ 20.00 และเล่น 1-2 วันต่อสัปดาห์ จำนวน 5 คน คิดเป็นร้อยละ 16.67

ผลประเมินความพึงพอใจของกลุ่มเป้าหมาย

-ข้อมูลทั่วไปของกลุ่มเป้าหมาย-

มีผู้ตอบแบบประเมินจำนวน 30 คน



-แนวเกมที่ชื่นชอบ-

แนวเกมที่ได้รับความนิยมมากที่สุดคือ Adventure จำนวน 17 คน คิดเป็นร้อยละ 56.67 รองลงมาคือ Action และ RPG จำนวน 16 คนเท่ากัน คิดเป็นร้อยละ 53.33 ส่วน Souls-like มีผู้เลือก 11 คน คิดเป็นร้อยละ 36.67 และ Action RPG มีผู้เลือก 10 คน คิดเป็นร้อยละ 33.33

ผลประเมินความพึงพอใจของกลุ่มเป้าหมาย

- เนื้อหาและการนำเสนอ -

ลำดับ	รายการประเมิน	ค่าเฉลี่ย	S.D.	ระดับ
1	เนื้อเรื่องที่นำเสนอในคลิปมีความน่าสนใจ	4.13	0.78	ดี
2	การนำเสนอเรื่องราวมีความต่อเนื่องและเข้าใจได้ง่าย	4.23	0.68	ดีมาก
3	การนำองค์ประกอบจากรามเกียรติ์มาประยุกต์ใช้มีความน่าสนใจ	4.13	0.82	ดี
4	เนื้อหาและบรรยากาศมีความสอดคล้องกับแนวเกม Action RPG / Souls-like	4.37	0.76	ดีมาก
5	การนำเสนอช่วยกระตุ้นความสนใจให้ต้องการติดตามเรื่องราวของเกมต่อ	4.00	0.83	ดี
	รวมด้านที่ 1	4.17	0.64	ดี

ผลการประเมินด้านเนื้อเรื่องและแนวคิดเกมมีค่าเฉลี่ยรวม 4.17 อยู่ในระดับดี เมื่อพิจารณารายข้อ พบว่าความสอดคล้องของเนื้อหาและบรรยากาศกับแนวเกม Action RPG / Souls-like มีค่าเฉลี่ยสูงที่สุดที่ 4.37 อยู่ในระดับดีมาก รองลงมาคือการนำเสนอเรื่องราวที่มีความต่อเนื่องและเข้าใจง่าย มีค่าเฉลี่ย 4.23 อยู่ในระดับดีมาก ส่วนการกระตุ้นความสนใจให้ติดตามเรื่องราวต่อมีค่าเฉลี่ย 4.00 ซึ่งต่ำที่สุดในด้านนี้ แต่ยังอยู่ในระดับดี

ผลประเมินความพึงพอใจของกลุ่มเป้าหมาย

- การออกแบบด่านและสภาพแวดล้อม -

ลำดับ	รายการประเมิน	ค่าเฉลี่ย	S.D.	ระดับ
1	การจัดวางพื้นที่ภายในด่านที่ปรากฏในคลิปมีความน่าสนใจ	4.13	0.94	ดี
2	เส้นทางภายในด่านที่นำเสนอมีความชัดเจน	4.10	0.96	ดี
3	สภาพแวดล้อมมีความสอดคล้องกับแนวคิดและเนื้อเรื่องของเกม	4.33	0.76	ดีมาก
4	การออกแบบสภาพแวดล้อมสะท้อนเอกลักษณ์ความเป็นไทยและรามเกียรติ์	4.07	0.91	ดี
5	การจัดแสง สี และบรรยากาศช่วยสร้างอารมณ์ให้กับเกม	4.23	0.86	ดีมาก
6	องค์ประกอบภายในฉากมีความสวยงามและสอดคล้องกัน	4.27	0.87	ดีมาก
	รวมด้านที่ 2	4.19	0.73	ดี

ผลการประเมินด้านการออกแบบด่านและสภาพแวดล้อมมีค่าเฉลี่ยรวม 4.19 อยู่ในระดับดี โดยข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูงที่สุดคือความสอดคล้องของสภาพแวดล้อมกับแนวคิดและเนื้อเรื่องของเกม มีค่าเฉลี่ย 4.33 อยู่ในระดับดีมาก รองลงมาคือความสวยงามและความสอดคล้องขององค์ประกอบภายในฉาก มีค่าเฉลี่ย 4.27 และการใช้แสง สี และบรรยากาศ มีค่าเฉลี่ย 4.23 ซึ่งอยู่ในระดับดีมากเช่นกัน

ส่วนการสะท้อนเอกลักษณ์ความเป็นไทยและรามเกียรติ์มีค่าเฉลี่ย 4.07 ต่ำที่สุดในด้านนี้ ขณะที่ความชัดเจนของเส้นทางมีค่าเฉลี่ย 4.10 ทั้งสองข้ออยู่ในระดับดี

ผลประเมินความพึงพอใจของกลุ่มเป้าหมาย

- การออกแบบเกมและองค์ประกอบการเล่น -

ลำดับ	รายการประเมิน	ค่าเฉลี่ย	S.D.	ระดับ
1	แนวคิดการเล่นที่นำเสนอมีความน่าสนใจ	4.13	0.86	ดี
2	การออกแบบพื้นที่มีความสอดคล้องกับแนวทางการเล่นของเกม	4.30	0.75	ดีมาก
3	การนำเสนอปริศนาหรือกิจกรรมภายในด่านมีความน่าสนใจ	4.13	0.90	ดี
4	การนำเสนอการต่อสู้หรือการเผชิญหน้ากับศัตรูมีความน่าสนใจ	4.37	0.81	ดีมาก
5	องค์ประกอบต่าง ๆ ที่ปรากฏในคลิปทำให้เกมมีความน่าติดตาม	4.03	1.00	ด ี
	รวมด้านที่ 3	4.19	0.73	ดี

ผลการประเมินด้านแนวคิดและองค์ประกอบการเล่นมีค่าเฉลี่ยรวม 4.19 อยู่ในระดับดี โดยการนำเสนอการต่อสู้หรือการเผชิญหน้ากับศัตรูมีค่าเฉลี่ยสูงที่สุดที่ 4.37 อยู่ในระดับดีมาก รองลงมาคือความสอดคล้องระหว่างการออกแบบพื้นที่กับแนวทางการเล่น มีค่าเฉลี่ย 4.30 อยู่ในระดับดีมาก

ส่วนองค์ประกอบต่าง ๆ ที่ทำให้เกมมีความน่าติดตามมีค่าเฉลี่ย 4.03 ต่ำที่สุดในด้านนี้ และมีค่า S.D. เท่ากับ 1.00 ซึ่งแสดงว่าคะแนนของผู้ตอบมีการกระจายตัวมากกว่าบางข้อในด้านเดียวกัน

ผลประเมินความพึงพอใจของกลุ่มเป้าหมาย

- งานศิลป์ -

ลำดับ	รายการประเมิน	ค่าเฉลี่ย	S.D.	ระดับ
1	รูปแบบงานศิลป์มีความเหมาะสมกับแนวคิดและเนื้อเรื่อง	4.13	0.82	ดี
2	การออกแบบตัวละครมีความน่าสนใจ	4.27	0.87	ดีมาก
3	การออกแบบฉากมีเอกลักษณ์และน่าสนใจ	4.10	0.92	ดี
4	การใช้สี แสง และเงาช่วยสร้างบรรยากาศของเกม	4.37	0.76	ดีมาก
5	องค์ประกอบทางศิลปะมีความสอดคล้องกัน	4.20	0.96	ดี
	รวมด้านที่ 4	4.21	0.74	ดีมาก

ผลการประเมินด้านงานศิลป์มีค่าเฉลี่ยรวม 4.21 อยู่ในระดับดีมาก โดยการใช้สี แสง และเงาเพื่อสร้างบรรยากาศมีค่าเฉลี่ยสูงที่สุดที่ 4.37 อยู่ในระดับดีมาก รองลงมาคือการออกแบบตัวละคร มีค่าเฉลี่ย 4.27 อยู่ในระดับดีมาก ส่วนการออกแบบฉากให้มีเอกลักษณ์และน่าสนใจมีค่าเฉลี่ย 4.10 ซึ่งต่ำที่สุดในด้านนี้ และอยู่ในระดับดี

ผลประเมินความพึงพอใจของกลุ่มเป้าหมาย

- ความพึงพอใจโดยรวม -

ลำดับ	รายการประเมิน	ค่าเฉลี่ย	S.D.	ระดับ
1	โดยรวมแล้ว ท่านพึงพอใจต่อแนวคิดและการนำเสนอเกม The Rama Project	4.27	0.78	ดีมาก
2	เกมมีเอกลักษณ์และมีความน่าสนใจ	4.00	0.83	ดี
3	คลิปวิดีโอสามารถถ่ายทอดแนวคิดของโครงการได้อย่างชัดเจน	4.03	0.93	ดี
4	ท่านมีความสนใจที่จะติดตามการพัฒนาเกมนี้ต่อไป	4.13	1.04	ดี
	รวมด้านที่ 5	4.11	0.77	ดี

ผลการประเมินด้านความพึงพอใจโดยรวมมีค่าเฉลี่ย 4.11 อยู่ในระดับดี โดยความพึงพอใจต่อแนวคิดและการนำเสนอเกมมีค่าเฉลี่ยสูงที่สุดที่ 4.27 อยู่ในระดับดีมาก รองลงมาคือความสนใจที่จะติดตามการพัฒนาเกมต่อไป มีค่าเฉลี่ย 4.13 อยู่ในระดับดี

ส่วนความมีเอกลักษณ์และความน่าสนใจของเกมมีค่าเฉลี่ย 4.00 ต่ำที่สุดในด้านนี้ ขณะที่ความสนใจที่จะติดตามเกมต่อไปมี S.D. เท่ากับ 1.04 แสดงว่าคะแนนของผู้ตอบมีความแตกต่างกันพอสมควร

ผลประเมินความพึงพอใจของกลุ่มเป้าหมาย

- สรุปผลการประเมินทุกด้าน -

ลำดับ	รายการประเมิน	ค่าเฉลี่ย	S.D.	ระดับ
1	เนื้อหาและการนำเสนอ	4.17	0.64	ดี
2	การออกแบบด่านและสภาพแวดล้อม	4.19	0.73	ดี
3	แนวคิดและองค์ประกอบการเล่น	4.19	0.73	ดี
4	งานศิลป์	4.21	0.74	ดีมาก
5	ความพึงพอใจโดยรวม	4.11	0.77	ดี
	เฉลี่ยรวม	4.18	0.68	ดี

จากการประเมินความพึงพอใจของกลุ่มเป้าหมายจำนวน 30 คน พบว่าคะแนนเฉลี่ยรวมของเกม The Rama Project เท่ากับ 4.18 และ S.D. เท่ากับ 0.69 อยู่ในระดับดี เมื่อพิจารณารายด้าน พบว่าด้านงานศิลป์มีค่าเฉลี่ยสูงที่สุดที่ 4.21 อยู่ในระดับดีมาก รองลงมาคือด้านการออกแบบด่านและสภาพแวดล้อม และด้านแนวคิดและองค์ประกอบการเล่น ซึ่งมีค่าเฉลี่ย 4.19 เท่ากัน ส่วนด้านความพึงพอใจโดยรวมมีค่าเฉลี่ย 4.11

- ข้อเสนอแนะ -

1.สิ่งที่ชื่นชอบมากที่สุดจากเกมที่นำเสนอในคลิป

- ตัวละครและการต่อสู้: ชื่นชอบตัวละคร แอนิเมชันการต่อสู้ และระบบการต่อสู้ที่ลื่นไหล
- การออกแบบฉากและแสง: ชื่นชอบฉาก การจัดแสง และเอฟเฟกต์ของตัวละคร
- แนวคิดและเนื้อเรื่อง: ชื่นชอบการนำรามเกียรติ์มาประยุกต์เป็นเกม และการผสมผสานกับแนวเกม Souls-like
- องค์ประกอบการนำเสนอ: ชื่นชอบมุมกล้อง เสียงพากย์ และช่วงการเคลื่อนที่ผ่านช่องแคบภายในเกม

2.สิ่งที่คิดว่าควรปรับปรุงมากที่สุด

- แสงและความสว่าง: มีผู้ตอบหลายรายระบุว่าบางด่านมืดเกินไป ทำให้มองเห็นรายละเอียดได้ยาก
- UI: ควรปรับปรุงหน้าตาและการจัดวางส่วนติดต่อผู้ใช้ให้สวยงามและเป็นระเบียบมากขึ้น
- ความลื่นไหลและข้อผิดพลาด: มีข้อเสนอแนะให้แก้ไขบั๊กและปรับปรุงความลื่นไหลของเกม
- เนื้อเรื่องและเนื้อหา: มีข้อเสนอแนะให้ลดระยะเวลาการนำเสนอเนื้อเรื่องก่อนเข้าเกม และเพิ่มด่านหรือเนื้อเรื่องเสริม
- ภาพรวมการนำเสนอ: มีผู้ตอบเสนอให้ปรับปรุงความลื่นไหลเพิ่มเติม แม้จะเห็นว่าเกมโดยรวมทำได้ดีแล้ว



- ข้อเสนอแนะ -

3.ข้อเสนอแนะเกี่ยวกับการออกแบบด่านและสภาพแวดล้อม

- ความหลากหลายของฉาก: ควรเพิ่มความหลากหลายของสภาพแวดล้อมและองค์ประกอบภายในด่าน
- รายละเอียดของฉาก: ควรเพิ่มพร็อพหรือสิ่งของประกอบฉาก เพื่อให้พื้นที่ดูเต็มและมีรายละเอียดมากขึ้น
- เอกลักษณ์ความเป็นไทย: มีข้อเสนอแนะให้เพิ่มองค์ประกอบที่สื่อถึงรามเกียรติ์ให้ชัดเจนยิ่งขึ้น
- ขนาดและการจัดวางพื้นที่: มีผู้ตอบเห็นว่าด่านสุดท้ายมีขนาดใหญ่และค่อนข้างโล่ง
- การนำทางและการออกแบบบอส: มีข้อเสนอแนะให้มีแนวทางแนะนำสำหรับผู้เล่นใหม่ และตรวจสอบเส้นทางที่อาจทำให้ผู้เล่นข้ามขั้นตอนการต่อสู้กับบอสได้

4.ข้อเสนอแนะเกี่ยวกับแนวคิดและองค์ประกอบการเล่น

- ระบบการต่อสู้: มีข้อเสนอแนะให้ปรับปรุงระบบ Parry และเพิ่มเทคนิคการต่อสู้
- ท่าโจมตีและคอมโบ: ควรเพิ่มท่าโจมตีและคอมโบ เพื่อเพิ่มความหลากหลายในการต่อสู้
- ลูกเล่นของเกม: มีข้อเสนอแนะให้เพิ่มลูกเล่นใน Gameplay เพื่อให้การเล่นมีความน่าสนใจมากขึ้น

5.ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

- มีผู้ตอบแจ้งว่า ปุ่ม Apply ใช้งานไม่ได้ จึงควรตรวจสอบการทำงานของปุ่มดังกล่าว
- มีผู้ตอบให้กำลังใจทีมพัฒนาและชื่นชมผลงาน เช่น การสนับสนุนให้พัฒนาเกมต่อไป และความคิดเห็นว่าทีมทำได้ดีแล้ว

สรุปผลการศึกษา

ผลการประเมินความพึงพอใจของกลุ่มเป้าหมาย

ผลการประเมินความพึงพอใจของกลุ่มเป้าหมาย จำนวน 30 คน จากรายการประเมิน 25 ข้อ พบว่ามีคะแนนเฉลี่ยรวม 4.18 จาก 5 คะแนน อยู่ในระดับมาก โดยรายการที่มีคะแนนเฉลี่ยสูงสุด ได้แก่ เนื้อหาและบรรยากาศมีความสอดคล้องกับแนวเกม Action RPG / Souls-like การนำเสนอการต่อสู้หรือการเผชิญหน้ากับศัตรูมีความน่าสนใจ และการใช้สี แสง และเงาช่วยสร้างบรรยากาศของเกม ซึ่งมีคะแนนเฉลี่ย 4.37 คะแนนเท่ากัน แสดงให้เห็นว่าผลงานมีจุดเด่นด้านการนำเสนอแนวคิดของเกมและการสร้างบรรยากาศผ่านองค์ประกอบทางภาพ

อย่างไรก็ตาม รายการที่มีคะแนนเฉลี่ยต่ำที่สุด ได้แก่ การนำเสนอที่กระตุ้นความสนใจให้ติดตามเรื่องราวของเกมต่อไป และความมีเอกลักษณ์และความน่าสนใจของเกม ซึ่งมีคะแนนเฉลี่ย 4.00 คะแนน สะท้อนให้เห็นว่ายังมีโอกาสในการพัฒนาเนื้อเรื่องและเอกลักษณ์ของเกมให้โดดเด่นมากยิ่งขึ้น

ผลการประเมินคุณภาพเกมโดยผู้เชี่ยวชาญ

ผลการประเมินคุณภาพเกมโดยผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 คน จากรายการประเมิน 26 ข้อ พบว่ามีคะแนนเฉลี่ยรวม 3.88 จาก 5 คะแนน อยู่ในระดับมาก โดยรายการที่มีคะแนนเฉลี่ยสูงสุดคือ การจัดแสง สี และบรรยากาศเพื่อสร้างอารมณ์ให้กับเกม มีคะแนนเฉลี่ย 4.67 คะแนน รองลงมาคือ แนวคิดและเนื้อเรื่องของเกมมีความน่าสนใจ ความสอดคล้องระหว่างเนื้อหาและบรรยากาศกับแนวเกม Action RPG / Souls-like และการใช้สี แสง และเงาให้เหมาะสมกับบรรยากาศ ซึ่งมีคะแนนเฉลี่ย 4.33 คะแนนเท่ากันในแต่ละรายการที่ระบุ

ในส่วนของข้อเสนอแนะจากผู้เชี่ยวชาญ พบว่าควรพัฒนาการออกแบบปริศนาและกิจกรรมภายในด่าน ปรับปรุงองค์ประกอบที่นำเสนอให้สอดคล้องกับแนวทางการพัฒนาเกม และเพิ่มความชัดเจนของระบบการเล่นและส่วนติดต่อผู้ใช้ เพื่อให้ผลงานมีความสมบูรณ์และสามารถต่อยอดเป็นเกมที่มีประสบการณ์การเล่นชัดเจนยิ่งขึ้น

สรุปผลการศึกษา

สรุปภาพรวมของการศึกษา

จากผลการประเมินทั้งสองกลุ่ม พบว่าเกม The Rama Project ได้รับการประเมินในระดับมากทั้งด้านความพึงพอใจของกลุ่มเป้าหมายและคุณภาพผลงานจากผู้เชี่ยวชาญ โดยกลุ่มเป้าหมายมีคะแนนเฉลี่ยสูงกว่าผู้เชี่ยวชาญเล็กน้อย ผลการศึกษาสะท้อนให้เห็นว่าผลงานมีจุดเด่นด้านแนวคิดของเกม การสร้างบรรยากาศ และการออกแบบองค์ประกอบทางภาพ ซึ่งสามารถนำไปใช้เป็นพื้นฐานในการพัฒนาเกมต่อไปได้



อภิปรายผลการศึกษา



อภิปรายผลการศึกษา

จากผลการศึกษาเกม The Rama Project พบว่า กลุ่มเป้าหมายมีความพึงพอใจโดยรวมเฉลี่ย 4.18 คะแนน อยู่ในระดับมาก และผู้เชี่ยวชาญประเมินคุณภาพเกมโดยรวมเฉลี่ย 3.88 คะแนน อยู่ในระดับมากเช่นกัน แสดงให้เห็นว่าเกมมีจุดเด่นด้านแนวคิดการออกแบบ การใช้แสง สี และเงาในการสร้างบรรยากาศ รวมถึงการนำเสนอที่สอดคล้องกับเกมแนว Action RPG / Souls-like

อย่างไรก็ตาม ยังมีส่วนที่ควรปรับปรุง เช่น ระบบการเล่น การออกแบบปริศนาและกิจกรรมภายในด่าน ส่วนติดต่อผู้ใช้ (UI) และการนำเสนอเนื้อเรื่องให้มีความน่าสนใจมากขึ้น ดังนั้น ผู้จัดทำสามารถนำผลการประเมินและข้อเสนอแนะไปใช้พัฒนาเกมให้มีความสมบูรณ์ยิ่งขึ้น รวมถึงเป็นแนวทางในการประยุกต์วรรณคดีไทยเข้ากับการออกแบบเกมได้อย่างเหมาะสม



ข้อเสนอแนะ

วรรณคดีต้นฉบับและบทพระราชนิพนธ์

ข้อเสนอแนะด้านการขยายรูปแบบและสเกลของเกม (Game Scale and Content Expansion) จากผลสัมฤทธิ์ในการพัฒนาต้นแบบเกม 3 มิติ "The Rama Project" ในรูปแบบเกมแนว 3D Action RPG สไตล์ Soulslike ในการศึกษาครั้งต่อไปอาจ นำโครงสร้างระบบการต่อสู้ จักรวาลเนื้อเรื่อง และต้นแบบตัวละครที่ได้ออกแบบไว้ ไป พัฒนาต่อยอดเป็นเกมฉบับสมบูรณ์ (Full-scale Game) หรือ ขยายเนื้อหาสู่ศึกสำคัญอื่นๆ ในเรื่องรามเกียรติ์ เพื่อให้มีพื้นที่ในการเล่าปูมหลังของตัวละคร เพิ่มความหลากหลายของศัตรูและบอส รวมถึงพาผู้เล่นดำดิ่งสู่บรรยากาศดาร์คแฟนตาซีได้อย่างสมบูรณ์แบบมากยิ่งขึ้น

เจาะลึกด้านการออกแบบและเทคนิคเฉพาะทาง

ข้อเสนอแนะด้านการศึกษาและออกแบบองค์ประกอบเกมเชิงลึก (In-depth Game Art and Mechanics Design) จากกระบวนการออกแบบตัวละคร 3 มิติและการสร้างสภาพแวดล้อมภายในเกมที่รวบรวมองค์ประกอบศิลป์ไว้หลากหลายส่วน ในการศึกษาครั้งต่อไปอาจมีการเลือกเจาะลึกเฉพาะด้านใดด้านหนึ่ง เช่น การศึกษาโครงสร้างกายวิภาคและลวดลายไทยประยุกต์ (Thai Dark Fantasy Character Design) ที่สะท้อนเอกลักษณ์ของตัวละครแต่ละฝ่าย หรือ การออกแบบระบบแอนิเมชันการต่อสู้และพฤติกรรมปัญญาประดิษฐ์ (Combat & Boss AI Design) เชิงลึก เพื่อจัดทำเป็นคู่มือแนวทางสำหรับการผลิตสื่อเกม 3 มิติที่อ้างอิงจากวรรณคดีไทยในอนาคต

การจัดแสดงผลงานและการเผยแพร่สู่สาธารณะ

ข้อเสนอแนะด้านการศึกษาและออกแบบองค์ประกอบเกมเชิงลึก (In-depth Game Art and Mechanics Design) จากกระบวนการออกแบบตัวละคร 3 มิติและการสร้างสภาพแวดล้อมภายในเกมที่รวบรวมองค์ประกอบศิลป์ไว้หลากหลายส่วน ในการศึกษาครั้งต่อไปอาจมีการเลือกเจาะลึกเฉพาะด้านใดด้านหนึ่ง เช่น การศึกษาโครงสร้างกายวิภาคและลวดลายไทยประยุกต์ (Thai Dark Fantasy Character Design) ที่สะท้อนเอกลักษณ์ของตัวละครแต่ละฝ่าย หรือ การออกแบบระบบแอนิเมชันการต่อสู้และพฤติกรรมปัญญาประดิษฐ์ (Combat & Boss AI Design) เชิงลึก เพื่อจัดทำเป็นคู่มือแนวทางสำหรับการผลิตสื่อเกม 3 มิติที่อ้างอิงจากวรรณคดีไทยในอนาคต

เอกสารอ้างอิง

วรรณคดีต้นฉบับและบทพระราชนิพนธ์

https://vajirayana.org/v2/books/บทละครเรื่องรามเกียรติ์/
https://digitalcenter.finearts.go.th/ebook/6451239493cfc
https://digitalcenter.finearts.go.th/ebook/6450bd426084e

จิตรกรรมฝาผนัง ลวดลายไทย และเครื่องแต่งกาย

https://www.royalgrandpalace.th/th/discover/architecture/1/the-cloisters
https://seaarts.sac.or.th/artwork/337
https://digitalcenter.finearts.go.th/ebook/64532924641b9

งานวิจัยการออกแบบตัวละคร 3 มิติ และการตีความรามเกียรติ์สู่สื่อร่วมสมัย

https://so17.tci-thaijo.org/index.php/JSCAD/article/view/2464
https://so01.tci-thaijo.org/index.php/AJPU/article/view/71026



คณะผู้จัดทำ

นิสิตสาขาสื่อนฤมิต คณะวิทยาการสารสนเทศ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม
Creative Media Student,Faculty of Informatics, Mahasarakham University





นายฐานันดร พันนาเคน (ลีโอ)
Tanandron Phunnakaen (Leo)

age : 22
รหัสนิสิต : 66011213207

ตำแหน่งใน Rama Project

- Game director
- Project manager
- Lead design
- Environment design
- Combat design
- Technical director
- Gameplay programer
- AI programer
- Character artist
- VFX artist
- Animator
- Sound design
- Voice actor
- UI programer
- Art director
- 3D Generalist/ 3D Model

คณะผู้จัดทำ

นิสิตสาขาสื่อนฤมิต คณะวิทยาการสารสนเทศ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม
Creative Media Student,Faculty of Informatics, Mahasarakham University

นายภูชิสสะ หงษา (ไอซ์)
Phuchissa Hongsa (Ice)

age : 22
รหัสนิสิต : 66011213218



ตำแหน่งใน Rama Project

Game Director
Project manager
Lead design
Environment design
UX/ UI design
Composter
Sound design
3D Model

