



หลักสูตรวิทยาการคอมพิวเตอร์

คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยสวนดุสิต

ENVIRONMENTAL ODYSSEY

วัตถุประสงค์

การพัฒนาเกมสามมิติที่มีเนื้อเรื่องอันโดดเด่นและสื่อถึงปัญหาสิ่งแวดล้อม เช่น ภาวะโลกร้อนและความขัดแย้งของมนุษย์ โดยมุ่งเน้นให้ผู้เล่นได้รับทั้งความสนุกและความรู้ควบคู่กันไป ตัวเกมถูกออกแบบเพื่อสร้างความตระหนักรู้และปลูกฝังแนวคิดในการอนุรักษ์ธรรมชาติผ่านการผจญภัยของเด็กชายและมังกร โดยใช้เครื่องมืออย่าง Unreal Engine, Blender และ Adobe Premiere Pro ในการพัฒนาเกมอย่างมีคุณภาพและมีความหมายต่อสังคม

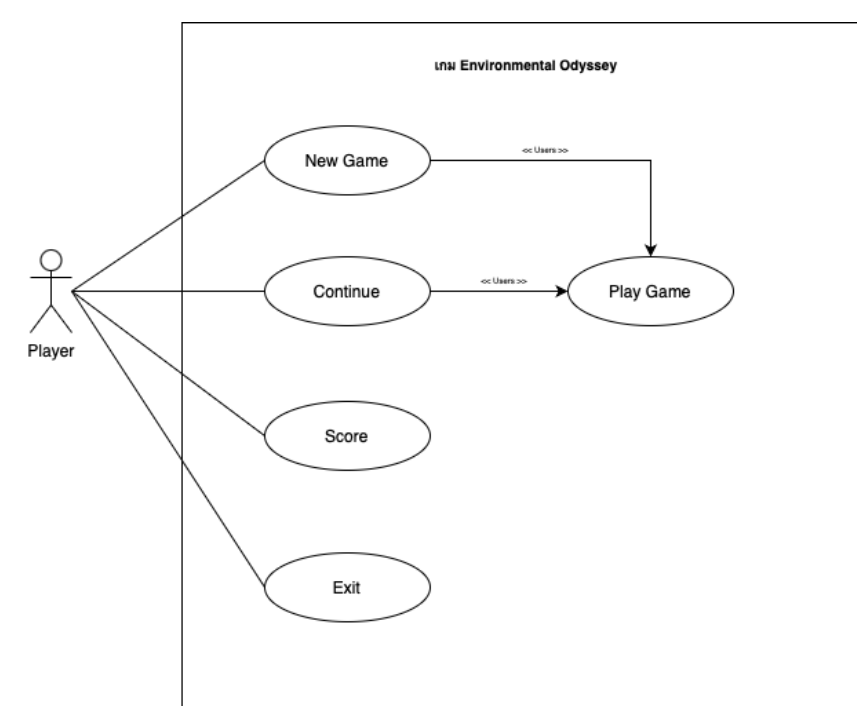


ข้อเสนอแนะ

ในการพัฒนาเกมควรวางแผนระยะยาวและกำหนดกรอบเวลาในแต่ละขั้นตอนอย่างรัดกุม เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพในการดำเนินงาน ควรศึกษาและฝึกฝนการใช้เครื่องมือพัฒนาเกมอย่างลึกซึ้ง หากเป็นไปได้ควรทำงานร่วมกับผู้เชี่ยวชาญเฉพาะด้านเพื่อยกระดับคุณภาพของผลงาน และในอนาคตควรพัฒนาเวอร์ชันใหม่ที่มีระบบการเล่นซับซ้อนและสร้างความมีส่วนร่วมกับผู้เล่นมากยิ่งขึ้น

หลักการและเหตุผล

นำเสนอแนวทางใหม่ในการสื่อสารประเด็นสิ่งแวดล้อมผ่านสื่อเกมสามมิติที่มีเนื้อเรื่องอันโดดเด่นและสร้างสรรค์ โดยใช้การผจญภัยของตัวละครเป็นสื่อกลางในการถ่ายทอดปัญหาโลกร้อนและความขัดแย้งของมนุษย์ พร้อมสะท้อนความซับซ้อนของโลกผ่านการผจญภัยตัวเกมายังถูกออกแบบให้สามารถเข้าถึงผู้เล่นได้หลากหลายวัย ทั้งในแง่ความบันเทิงและการเรียนรู้ด้านคุณธรรมและวิทยาศาสตร์



ผลการพัฒนาระบบ

จากการพัฒนาเกมสามมิติ Environmental Odyssey ซึ่งเป็นเกมแนวผจญภัยที่มุ่งเน้นการให้ความรู้ด้านสิ่งแวดล้อมและจริยธรรมผ่านการเล่าเรื่อง ผู้พัฒนาได้สามารถสร้างเกมต้นแบบที่มีโครงสร้างสมบูรณ์ ทั้งในด้านกราฟิก และระบบการเล่น แต่ทางด้านเนื้อหานั้นไม่สามารถถ่ายทอดออกมาชัดเจนมากพอเนื่องด้วยเนื้อหาที่สร้างออกมานั้นน้อยเกินไปสำหรับเครื่องมือสำคัญ ได้แก่ Unreal Engine และ Blender สามารถรองรับกระบวนการสร้างฉาก โมเดลตัวละคร และระบบเกมต่าง ๆ ได้เป็นอย่างดี

