

บทที่ 5

สรุปผลและข้อเสนอแนะ

5.1 สรุปผลและอภิปรายผล

การพัฒนาเกม “มีมเซอร์ไวเวอร์: เซฟเดอะเวิลด์!” ในส่วนของผู้เล่นได้รับประสบการณ์ใหม่ในการเล่นเกมนแนว Roguelike ที่ต้องรู้จักการใส่ใจในตัวละครที่เล่นในแต่ละรอบเพราะการตายในเกมจะทำให้ต้องได้เริ่มต้นใหม่ โดยสิ่งที่จะดึงดูดให้ผู้เล่นเล่นเกมนี้คือการใช้อาวุธ ไอเทม และสกิลกำจัดมอนสเตอร์ที่มีจำนวนมากจะทำให้เกิดความพึงพอใจได้จากการมองคูมอนสเตอร์ที่โดนโจมตีค่อย ๆ หายไป และระบบที่ทำการสุ่มอาวุธ ไอเทมและสกิลพร้อมทั้งสิ่งของต่าง ๆ ใหม่ทั้งหมดจะทำให้ผู้เล่นมีความรู้สึกแปลกใหม่ทุกครั้งที่การเล่นแต่ละรอบ พร้อมทั้งระบบการโจมตีของอาวุธและไอเทมจะเป็นแบบอัตโนมัติทั้งหมดทำให้ผู้เล่นไม่จำเป็นต้องทำความเข้าใจอะไรมาสามารถเล่นแบบเพลิดเพลินเวลาว่างได้เลย และระบบควมมอนสเตอร์ที่ตั้งค่าให้เดินเข้าหาผู้เล่นอยู่ตลอดเวลาจะทำให้ผู้เล่นจดจ่ออยู่กับทิศทางในการเดินยังไงไม่ให้โดนมอนสเตอร์พวกนั้นล้อมได้ ด้วยการจดจ่อนี้จะทำให้ผู้เล่นใช้เวลาอยู่กับเกมนี้นานขึ้น

5.2 ปัญหาและอุปสรรคในการดำเนินงาน

(1) แหล่งเรียนรู้ภาษาไทยมีน้อยการอธิบายการทำงานบางส่วนในเอกสารค่อนข้างเข้าใจยาก และการสืบค้นด้วยภาษาอังกฤษเกิดความสับสนบ่อยครั้ง

(2) ปัญหาเกี่ยวกับชินที่ทำการสืบทอดมาจากชินหลัก ก็คือเมื่อทำการเปลี่ยนแปลงในชินลูกจะทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงในชินหลักด้วย ทำให้เกิดข้อผิดพลาดตามมาจากชินอื่น ๆ ที่ทำการสืบทอดเหมือนกัน

(3) ต้องเรียนรู้การทำแอนิเมชันภาพพิกเซลด้วยตัวเองตั้งแต่ต้น ทำให้เสียเวลาในการศึกษาค่อนข้างมาก และการเลือกตัวของโปรแกรมในการสร้างก็ต้องทำการศึกษาตัวโปรแกรมด้วย

(4) ปัญหาของเวอร์ชันของโปรแกรม Godot ที่ปัจจุบันเป็นเวอร์ชัน 4.0 แต่ตอนที่ผู้จัดทำได้เริ่มทำจะเป็นเวอร์ชัน 3.5 เมื่อทำการอัปเดตเป็น 4.0 ทำให้คำสั่งบางอย่างทำงานไม่ได้ทางผู้จัดทำต้องอัปเดตโปรแกรมย้อนกลับไปเป็นเวอร์ชัน 3.5 เดิมจึงจะสามารถจัดการกับปัญหาได้

5.3 ข้อเสนอแนะ

- (1) เพิ่มอาวุธ ไอเทมและสกิลเข้ามาเพิ่มเพื่อความหลากหลายในการเล่น
- (2) สร้างอาวุธ และไอเทมที่เมื่อเลเวลสูงสุดแล้วจะเปลี่ยนรูปร่างและเปลี่ยนการโจมตีที่อลังการขึ้นเพื่อเพิ่มความน่าตื่นเต้นในการเปลี่ยนแปลง
- (3) เพิ่มอีเว้นท์ที่เกิดจากมอนสเตอร์เพื่อความหลากหลายในการต่อสู้
- (4) เพิ่มมอนสเตอร์และแมพใหม่ให้เกิดความหลากหลายในการเลือกด้านต่าง ๆ
- (5) เปลี่ยนรูปหน้าหลัก
- (6) เกมมีปัญหาแลค