

## บทที่ 4

### การทดสอบระบบ

ในบทนี้จะกล่าวถึงการทดลองเล่นเกมของผู้ที่ทำการทดสอบ โดยจะแสดงผลลัพธ์ต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นจากการเล่นไว้ในตารางการทดสอบ พร้อมทั้งทำการประเมินผลหลังจากที่ทำการทดสอบเสร็จสิ้นแล้ว

#### 4.1 การทดสอบระบบ

ตารางที่ 4.1 การทำงานของเกม

การทำงาน	อธิบายการทำงาน	ผลที่คาดว่าจะได้รับ	ผลที่ได้รับ	ผลการทดสอบ
	หน้าเมนูแรกของเกมแสดงหัวข้อเมนูต่าง ๆ	สามารถเลือกเริ่ม, ตั้งค่า, เครดิต, ออกจากเกมได้	สามารถกดเลือกเมนูต่าง ๆ ที่แสดงได้	ผ่าน
	เลือกตัวละครที่ต้องการจะเล่น	สามารถเลือกตัวละครทั้ง 3 ตัวได้	เลือกตัวละครทั้ง 3 ตัวได้	ผ่าน
	อัปเดตค่าให้ตัวละครที่เลือก	สามารถอัปเดตค่าต่าง ๆ ให้ตัวละครทั้ง 3 ตัวได้	อัปเดตค่าตัวละครทั้ง 3 ตัวได้	ผ่าน
	การตั้งค่าเกม	สามารถปรับระดับเสียงและ full screen ได้	ปรับระดับเสียงได้ เปลี่ยน full screen ได้	ผ่าน

ตารางที่ 4.1 การทำงานของเกม (ต่อ)

การทำงาน	อธิบายการทำงาน	ผลที่คาดว่าจะได้รับ	ผลที่ได้รับ	ผลการทดสอบ
	โจมตีกล่องสุ่มดรอปไอเทมพิเศษ	ไอเทมพิเศษแบบสุ่ม	ได้ไอเทมพิเศษ	ผ่าน
	ไอเทม Giorno's Piano ทำงาน	สร้างความเสียหายแก่ศัตรูทั้งหมด	ศัตรูทั้งหมดได้รับความเสียหาย	ผ่าน
	ไอเทม It'sTimeToStop ทำงาน	แช่แข็งศัตรูทั้งหมด	ศัตรูทั้งหมดถูกแช่แข็ง	ผ่าน
	ไอเทม JiiHoy ทำงาน	ฮิล HP ตัวละคร	ตัวละครได้รับการฮิล HP	ผ่าน
	เลือกรับอาวุธ	เลือกรับได้มากที่สุด 4 อย่าง	รับอาวุธได้สูงสุดที่ 4 อย่าง	ผ่าน
	เลือกรับไอเท็ม	เลือกได้ไม่เกิน 4 อย่าง	เลือกรับได้ 4 อย่าง	ผ่าน
	เลือกรับสกิล	เลือกได้ทุกสกิลที่มี	สามารถเลือกรับได้ทุกสกิลไม่จำกัด	ผ่าน

ตารางที่ 4.1 การทำงานของเกม (ต่อ)

การทำงาน	อธิบายการทำงาน	ผลที่คาดว่าจะได้รับ	ผลที่ได้รับ	ผลการทดสอบ
	เลือกสกิลที่มีอยู่แล้ว	เลเวลสกิลเพิ่มขึ้น	เลเวลของสกิลที่เลือกเพิ่มขึ้น	ผ่าน
	เลือกไอเทมที่มีอยู่แล้ว	เลเวลไอเทมเพิ่มขึ้น	เลเวลของไอเทมที่เลือกเพิ่มขึ้น	ผ่าน
	เลือกอาวุธที่มีอยู่แล้ว	เลเวลอาวุธเพิ่มขึ้น	เลเวลของอาวุธที่เลือกเพิ่มขึ้น	ผ่าน
	เลือกรับอาวุธ ไอเทม ที่มีอยู่แล้ว เพิ่มเลเวล	เลเวลไม่เกิน 7	เลเวลสูงสุดที่ 7	ผ่าน

#### 4.2 การประเมินและวิเคราะห์ผลการประเมิน

ผู้จัดทำได้ทำการทดสอบเกม โดยการทดสอบพิจารณากรณีตัวอย่างที่ผู้จัดทำตั้งขึ้น โดยให้ผู้เล่นเกม ทดสอบแล้วประเมินความพึงพอใจ โดยผู้ทดสอบเป็นนิสิตหรือบุคคลทั่วไป จำนวน 10 คน โดยมีเกณฑ์การประเมินดังนี้

ดีมาก = 5.00

ดี = 4.00 - 4.99

พอใช้ = 3.00 - 3.99

น้อย = 2.00 - 2.99

ปรับปรุง = 1.00 - 1.99

ผลแบบทดสอบความพึงพอใจ

ตารางที่ 4.2 แสดงจำนวนและร้อยละของเพศของผู้ตอบแบบประเมินความพึงพอใจ

เพศ	จำนวน	ร้อยละ
ชาย	10	100
หญิง	0	0
รวม	10	100

ตารางที่ 4.3 แสดงจำนวนและร้อยละของอายุของผู้ตอบแบบประเมินความพึงพอใจ

อายุ (ปี)	จำนวนคน	ร้อยละ
ต่ำกว่า 18 ปี	0	0
18 – 25 ปี	10	100
26 – 30 ปี	0	0
30 ปี ขึ้นไป	0	0
รวม	10	100

ตารางที่ 4.4 แสดงค่าเฉลี่ย STD และระดับความพึงพอใจของผู้ตอบแบบประเมินความพึงพอใจ

กรณีตัวอย่างที่ทำแบบประเมิน	ค่าเฉลี่ย	STD	ระดับ
<b>1. ด้านการออกแบบ</b>			
ตัวละครมีสเกลพิเศษที่มีความเหมาะสม	4.2	0.6	ดี
อาวุธ ไอเทม และสเกลมีความเหมาะสม	4.3	0.6	ดี
เสียงประกอบมีความเหมาะสม	3.8	0.8	พอใช้
ขนาดตัวอักษรมีความเหมาะสม	4.6	0.5	ดี
เมนูที่ใช้มีความเหมาะสม	3.9	0.5	พอใช้
<b>2. ด้านการดำเนินการของเกม</b>			
การแสดงผลของฉาก และอุปกรณ์	4.1	0.7	ดี
การเคลื่อนไหวตัวละคร และมอนสเตอร์	4.5	0.7	ดี
การใช้งานอาวุธ ไอเทม และสเกล	3.8	0.8	พอใช้
การใช้งานสเกลพิเศษของตัวละคร	3.9	0.3	พอใช้
การสู้มอาวุธ ไอเทม และสเกล	4	0.8	ดี
การใช้งานไอเทมพิเศษ	4.6	0.5	ดี

ตารางที่ 4.4 แสดงค่าเฉลี่ย STD และระดับความพึงพอใจของผู้ตอบแบบประเมินความพึงพอใจ (ต่อ)

กรณีตัวอย่างที่ทำแบบประเมิน	ค่าเฉลี่ย	STD	ระดับ
<b>3. ด้านระบบ</b>			
ความเร็วการโหลดเกม	4.5	0.7	ดี
ความสมบูรณ์ของเกม (ไม่กระตุก)	4.2	0.8	ดี
<b>4. ประโยชน์ที่ได้รับ</b>			
เกมสร้างประสบการณ์ใหม่ในการเล่น	4.2	0.6	ดี
เกมสร้างความสนุกสนาน	3.8	0.6	พอใช้
สามารถเล่นเวลาที่ว่างได้	4.5	0.5	ดี

จากตารางที่ 4.4 พบว่าความคิดเห็นต่อความพึงพอใจในการเล่น Meme Survivors: Save The World! ของกลุ่มผู้ตอบแบบสอบถามโดยรวมอยู่ในระดับดี โดยหัวข้อเกมสร้างความสนุกสนานนั้น ได้ระดับพอใช้ และมีส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (STD) เท่ากับ 0.6 และในส่วนหัวข้อสามารถเล่นเวลาที่ว่างได้ได้ระดับความพึงพอใจในระดับดี และมีส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (STD) ที่ 0.5 ถือว่าผู้เล่นให้ความเห็นคล้าย ๆ กันว่าเหมาะที่จะเล่นเวลาที่ว่าง