

Several ways to
make brands.

What's
business
you
choose ?

HEHEHE!!!

Do you like to
play games ?

Games have many types but
Fighting game that we choose!

We
call
re-master
Zaros
X
Battle

RE-MASTER ZAROS X BATTLE



Zaros X Battle (ZXB) is VS fighting game, developed by ARSA Productions, it was released since 2007, we have the company who is publisher, distributor and retailer that, also, we sold ZXB more than 20,000 copies (199 bath / unit).

Product!

Zaros X Battle



Next year, ZXB had lunched on the arcade platform provided by our partner who is the strong in arcade marketing. we released arcade cabinet more than 100 units in Thailand, at the time, ZXB is very popular because the game has smooth characters animation, nice particle effect and professional's voice of actors from modern 9 cartoon team.



We have partner as several media who came to joint with us, either: TV, radio, newspaper, magazine, internet and retailer.

PARTNER

| | | | |
|--|--|--|--|
| | | | |
| | | | |
| | | | |

In year, The Digital Economy was came to changing the markets, customers behavior was changed, they could get the games in everywhere and no one else is going to retail stores for buy the games. ARSA Productions has understood on situation at the present and who has decision re-master the ZXB to iOS, Android, WindowPhone, Steam, XBoxOne, Playstation4, NintendoNX, The highlights are following:

Market Opportunity

Strong point of ZXB

- ★ 1.) The game has characteristic. The actors have strong story.
- ★ 2.) Modern graphics, that pretty seem the popular graphics on smart devices.
- ★ 3.) The game play has balancing for both novice and hardcore gamer.
- ★ 4.) Intellectual property, the game engine what we have that call ARSA Framework, so, not share revenue to the others and the strong point of our team are that, because, at present, game engine and developer's behavior are interesting on target group.
- ★ 5.) CANNOT copy the ZXB!



SPLAAAASH!





Business Model

ARSA Business Model Theory!

Re-Master ZXB

invest \$500,000

get profit: 30% in

3 month!

★ 100,000 copies / \$9.99 per unit are first goal, the budget of ZXB re-master we need \$500,000, so, it will be separating to a half, 50:50 both production and marketing, production line that average time amount 5 months and 1 month for marketing line. The revenue are following:

- ★ 1.) 3 months after launch, sold amount 100,000 copies from App Store, Play Store, Window Store and Steam.
- ★ 2.) Additional retailers e.g. GOG.com, Humble Bundle and Console markets like: XboxOne, Playstation 4, NintendoNX, so, in team opinion, if console markets to succeed then the brand and revenue of ZXB are increase more than that.
- ★ 3.) ZXB bundle packages on the computer brands, e.g. desktop, laptop graphics card and smart devices.

- ★ 4.) Make the community and e-Sport societies:
 - 4.1) ZXB joining together in-houses and oversea partners.
 - 4.2) Released the sticker of ZXB series to fans and retail stores.
 - 4.3) Making CRM with infographics on social network.
 - 4.4) Construct the ARSA Academic, that is the school of game developer. Publishing the ARSA Framework to communities, its tool for game development including program library, book, manual and video tutorial, we have started on <http://sarosworld.com/site>
- ★ 5.) Making of none game products e.g. books, drinks, figures, anime, manga, cloth, bags, gadget or accessories.
- ★ 6.) 6 Months after day one, we will updating the game contents and adding new characters, the new game plays, maybe in-app purchase including. This section need to investment again.
- ★ 7.) Spin off series, that is side story of ZXB games, this section need to investment again.

★ 1.) *Make the profit* in 3 months from digital retailer.

| | |
|-----------------------|------------|
| Income (100,000x9.99) | 999,000\$ |
| Retailer share 30% | -299,700\$ |
| Cost (return to VC) | -500,000\$ |
| Net | 199,300\$ |
| VC revenue 30% | 150,000\$ |

ARSA Productions has

4 Goals

★ 2.) *Additional publisher*, construct communities and e-Sport.

- 2.1) Finding console publisher, who is compatible with ZXB.
- 2.2) Creating player's communities.
- 2.3) Creating developer's communities.

★ 3.) *Updating the game*, from ARSA Productions research found: after first goal finished, ZXB will be getting continuously revenue, in estimate, additional orders amount 100,000 copies that we could get, because communities and e-Sport were supporting to us, therefore, updating the game that is very important process for us.

SPLAAAASH!

★ 4.) *Next!* we have intention to making of the new title, after that we have stability communities and e-Sport. The new title name's Saros Real Battle (SRB), "Real" is major conception and we will find out the new venture capital for SRB investment.

All of above information to fetch ARSA Productions who have intention to re-master ZXB to be the 1.) AAA game 2.) making of Saros brand 3.) Thai intellectual property and 4.) strong franchise.

รทช.01



ทะเบียนข้อมูลเลขที่ วล. 2194

หนังสือรับรองการแจ้งข้อมูล

ลิขสิทธิ์

ออกให้เพื่อแสดงว่า

นายอาษา ตั้งจิตสมคิด

ได้แจ้งข้อมูลลิขสิทธิ์ ประเภทงาน วรรณกรรม

ลักษณะงาน โปรแกรมคอมพิวเตอร์

ชื่อผลงาน โปรแกรมเกม ZAROS X BATTLE ไว้ต่อกรมทรัพย์สินทางปัญญา

ตามคำขอแจ้งข้อมูลลิขสิทธิ์ เลขที่ 129233 เมื่อวันที่ 24 เดือน กรกฎาคม พ.ศ. 2549

ให้ไว้ ณ วันที่ 15 เดือน สิงหาคม พ.ศ. 2549

ลงชื่อ

(นางสุจินดา กุหาวันดี)

เจ้าหน้าที่วิเคราะห์งานทะเบียนการค้า 7

ปฏิบัติราชการแทนผู้อำนวยการสำนักลิขสิทธิ์

หมายเหตุ

การเปลี่ยนแปลงรายการข้างต้น ให้ดูด้านหลัง



MARVEL X-BATTLE

Story

เมื่อความมืดปกคลุมฟ้าแห่งแสง
คือเวลาสำแดงปาฏิหารย์
ดวงตะวันจะบรรจบรัตติกาล
เป็นสัญญาณการต่อสู้อันนิรันดร์

หลังเหตุการณ์ Bing Bang

ผลของมันทำให้สิ่งมีชีวิตเกือบทั้งหมดสูญพันธ์ และเกิดความเปลี่ยนแปลงของแกนโลก โลกหยุดหมุนทำให้โลกแบ่งออกเป็นสองด้านอย่างชัดเจนหนึ่งคือด้านมืดที่ไม่มีแสงสว่างเข้าถึง และอีกหนึ่ง ด้านสว่างที่ความมืดไม่เคยย่างกรายเข้ามา หลายล้านปีต่อมา...เมื่อระบบชีวภาพเข้าสู่สภาพเดิมสิ่งมีชีวิตเกิดขึ้นและพัฒนาจนถึงขั้นสูงสุด ไม่มีใครเคยรู้ว่าโลกในอดีตเป็นอย่างไร พวกเขาใช้ชีวิตอยู่ในพื้นที่ที่ถูกแบ่งออกเป็นสองฝั่งอย่างชัดเจนของโลก พื้นที่สองด้านของโลกถูกขนานนามว่า "นครทิวา" และ "อาณาจักรรัตติกาล" ผู้คนจากสองอาณาจักร รู้เพียงว่า อีกฝั่งหนึ่งของโลกมีสิ่งที่พวกเขาหวาดกลัวอยู่ ความเปลี่ยนแปลงก็มาถึง เมื่อแกนโลกขยับตัวอีกครั้ง แสงสว่างถูกสาดเข้ามาในอาณาจักรแห่งความมืด ในขณะนั้นนครทิวา เริ่มมีความมืด เข้าปกคลุม ผู้คนหวาดกลัว ในปรากฏการณ์ที่มอง พร้อมกันกับมีข่าวลือว่าจะเกิดคราสขึ้นที่จุดตัดของสองเขตแดน แพล็งแห่งคราส ลือขลุ่ยลือแก่งผู้นำคนใหม่ หลายคนมุ่งหวังที่จะครอบครองพลังแห่งคราส บ้างก็เพื่อตนเอง บ้างก็เพื่อจุดประสงค์บางประการ

Detail of Characters

เด็กหนุ่มที่เติบโตในอาณาจักรรัตติกาล ใฝ่ฝันว่าครั้งหนึ่ง ตนเองจะวัดกันแสงสว่างจากฟากฟ้า จึงพยายามเดินทางออกจาก อาณาจักรรัตติกาลเพื่อเติมเต็มความฝัน ของตนเองโดยที่เขาไม่รู้ ว่าบางอย่างกำลังรอเขาอยู่



เขาสามารถทุกอย่างที่อยู่ข้างหน้า ใครใดเข้าไปในห้วงจอตเตรียมจอบหลุมไว้ได้เลย ยากกกก

ศึกครั้งนี้
ระเบิดขึ้น
ใครจะชนะ
ระหว่างมือ
หรือจรีโต้



นักฆ่าเลือดเย็นผู้สังหารได้แม้กระทั่งเด็กเกิดในครอบครัวนักฆ่า จึงถูกอบรมมาให้เป็นนักฆ่า โดยเฉพาะ เป็นฆาตกรที่คุ้มค่ามากที่สุด

ศัตรูคู่แค้น
ปรากฏตัว!

ข้ารอเวลานี้นานมาแล้ว

Jerido!!



System

ระบบคราส Extend System

ระบบคราสจะมีแป้นเหยียบแบบพิเศษที่เท่าๆ ควบคุมแต่ละฝั่ง เมื่อผู้เล่นสะสมเกจพลังคราสครบจะสามารถเรียกพลังด้วยการเหยียบแป้นที่เท่าค้างไว้ตัวละครก็จะมีปฏิกิริยา และท่าทางก็จะเปลี่ยนไป เช่น ท่าไม้ตายต่างๆ รุนแรงขึ้น สามารถแค้นเขิลท่าต่างๆ ได้อย่างอิสระ ทำให้เกิดการสร้างสรรค์คอมโบขึ้นมาได้อีกหลายรูปแบบ

พลังสายฟ้าของฟรีย่า โดนเต็มๆ



ระบบคราซีพาร์ทเนอร์ CrazyPartner System

เรียก Partner ออกมาในช่วงระยะเวลาหนึ่งทำให้ฝ่ายเราได้เปรียบ ตัวละครที่เป็น Partner จะถูกควบคุมโดย AI ที่มีระบบ FuzzyStateMachines เป็นตัวคุม

▲ ทารวมพลังระหว่างมิวและเจริโต



| ระบบพื้นฐาน | |
|-------------|--------------------------------|
| แดช | → → |
| แบ็คสเต็ป | ← ← |
| *HightJump | ↑ บน ↑ หน้า ↑ หลัง |
| *กลิ้งตัว | 2 ปุ่มตอยหรือเตะ ขณะลอยบนอากาศ |

* ใช้ได้เฉพาะโหมดคราสเท่านั้น

นี่คือระบบควบคุมพื้นฐาน อย่าลืมฝึกหัดมือไว้...

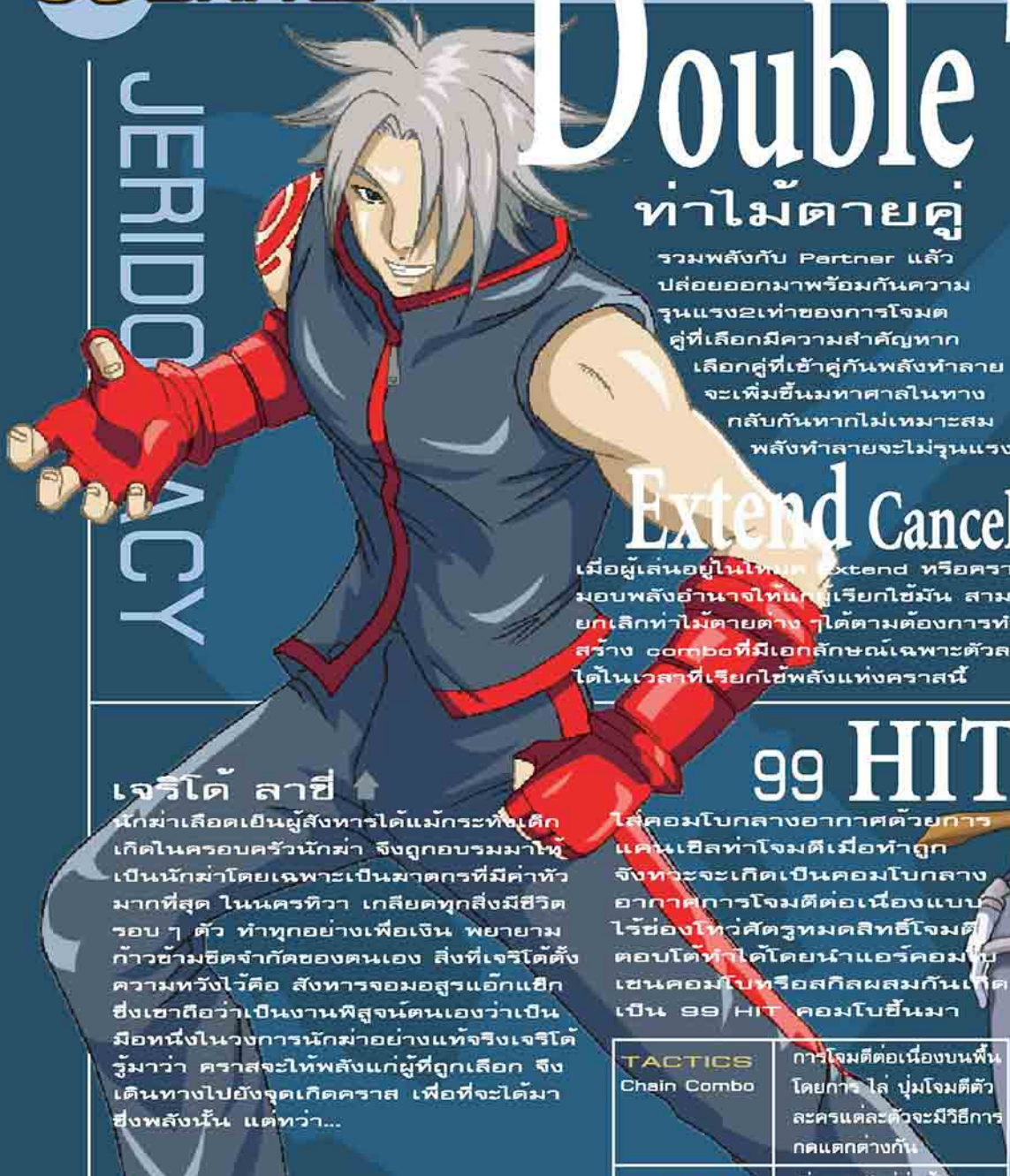
คิกก้า บิทาเฟ่น

น้องชายของฟรีย่าที่ต้องคอยติดตามและช่วยเหลือพี่สาวเสมอ



Double Team

JERIDDACY



ทำไมตายคู่

รวมพลังกับ Partner แล้ว
ปล่อยออกมาพร้อมกันความ
รุนแรง 2 เท่าของการโจมตี
คู่ที่เลือกมีความสำคัญหาก
เลือกคู่ที่เข้าคู่กันพลังทำลาย
จะเพิ่มขึ้นมหาศาลในทาง
กลับกันหากไม่เหมาะสม
พลังทำลายจะไม่รุนแรง



ทำไมตายคู่สวยงามสุดอลังการ

Extend Cancel

เมื่อผู้เล่นอยู่ในโหมด Extend หรือตราสจะ
มอบพลังอำนาจให้แก่ผู้เรียกใช้มัน สามารถ
ยกเลิกทำไมตายต่าง ๆ ได้ตามต้องการทำให้
สร้าง combo ที่มีเอกลักษณ์เฉพาะตัวละคร
ได้ในเวลาที่เรียกใช้พลังแห่งตราสนี้

99 HIT

ใส่คอมโบกลางอากาศด้วยการ
แค้นเฮลท์ทำโจมตีเมื่อทำถูก
จึงทว่าจะเกิดเป็นคอมโบกลาง
อากาศการโจมตีต่อเนื่องแบบ
ไร้ช่องโหว่ศัตรูหมดสิทธิ์โจมตี
ตอบโต้ทำได้โดยนำแอร์คอมโบ
เช่นคอมโบหรือสกิลผสมกันเกิด
เป็น 99 HIT คอมโบขึ้นมา

เจอร์รี่ ลาซี

นักฆ่าเลือดเย็นผู้สังหารได้แม้กระทั่งเด็ก
เกิดในครอบครัวนักฆ่า จึงถูกอบรมมาให้
เป็นนักฆ่าโดยเฉพาะเป็นฆาตกรที่มีค่าตัว
มากที่สุด โน่นครทิวา เกลียดทุกสิ่งมีชีวิต
รอบ ๆ ตัว ทำทุกอย่างเพื่อเงิน พยายาม
ก้าวข้ามขีดจำกัดของตนเอง สิ่งที่เจอร์รี่ตั้ง
ความหวังไว้คือ สังหารจอมอสูรแอ็กแซ็ก
ซึ่งเขาถือว่าเป็นงานพิสูจน์ตนเองว่าเป็น
มือหนึ่งในวงการนักฆ่าอย่างแท้จริงเจอร์รี่
รู้ว่า คราสจะให้พลังแก่ผู้ที่ถูกเลือก จึง
เดินทางไปยังจุดเกิดคราส เพื่อที่จะได้มา
ซึ่งพลังนั้น แต่ทว่า...

บิษาเรียน ลันเซอร์แล็กซ์ (บี.เจ.)



B.J.

Bimmar: Punserack

| | |
|-------------------------|--|
| TACTICS Chain Combo | การโจมตีต่อเนื่องบนพื้น โดยการไล่ ปุ่มโจมตีตัว ละครแต่ละตัวจะมีวิธีการ กดแตกต่างกัน |
| TACTICS Air Combo | เริ่มจากยึดคู่ต่อสู้ไปบน อากาศแล้วกระโดดตาม ไปยึดต่อเนื่องจนกลายเป็น Air Combo |
| TACTICS Skill Cancel | ระหว่างใช้ทำไมตายใน โหมด Extend สามารถ ยกเลิกได้เพื่อนำไปทำ เป็นทำไมตายต่อเนื่อง |

พลังเพลิงซารอส เผาผลาญทุกสิ่ง



สุดยอดเทคนิค
ที่ทุกคนต้องมี
ติดตัว.....!!!

Chain Combo

กดปุ่มโจมตีตามจังหวะ

ตัวละครแต่ละตัวมีการกดทำที่ต่างออกไป การช่วงชิงจังหวะ Chain Comboมีส่วนสำคัญมาก ในเกม เพราะหาก ฝ่ายใดมีโอกาสก่อนจะมีสิทธิ์ กำชัยชนะสูง



เริ่มด้วยการโจมตีแบบธรรมดาต่อการโจมตีทำไม่ตาย



Ramon Renova

การเดินทางไปยังโลกอีกฝั่งหนึ่ง

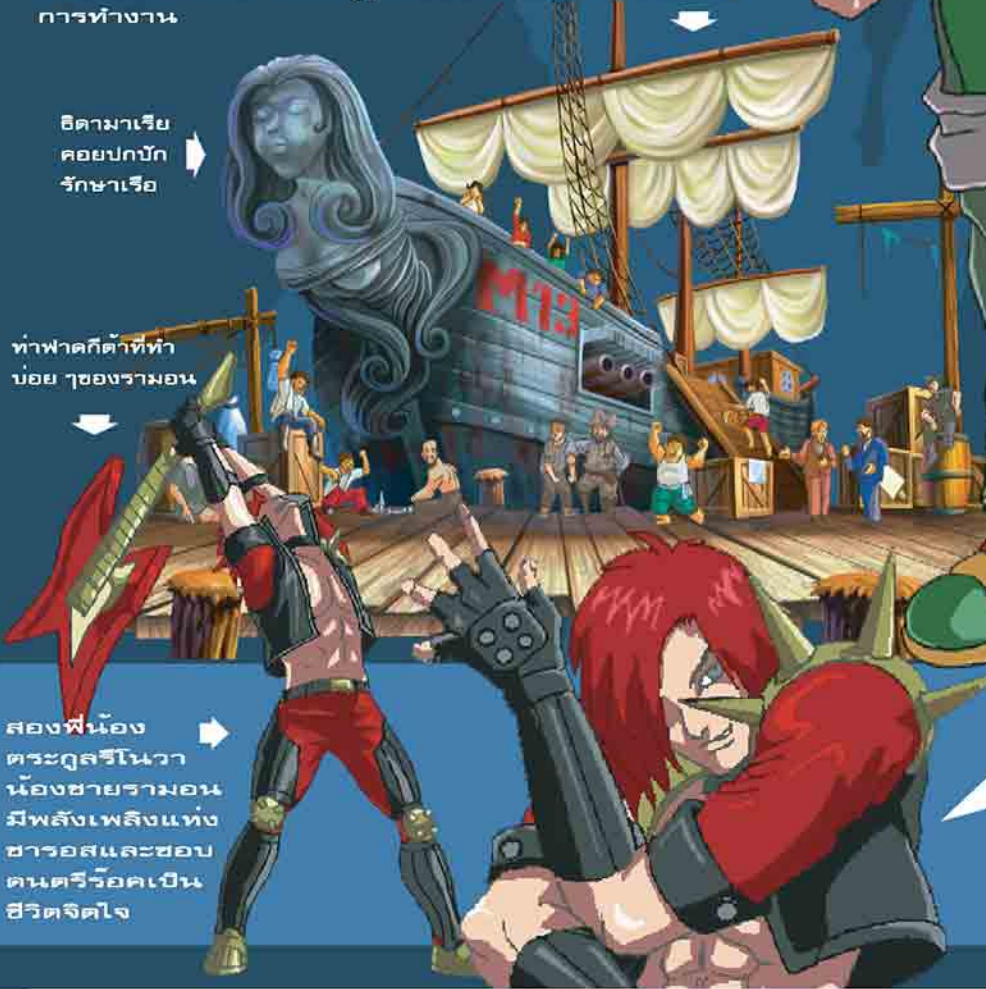
ท่าเรือแห่งนี้เป็นประตูสู่การเดินทางไปยังอีกซีกโลกหนึ่ง นครทิวาและอาณาจักรราตรี จึงเป็นท่าที่สำคัญในการเดินทางเรือที่เห็นอยู่ชื่อ M13 มีธิดามาเรีย คอยปกป้องรักษาเรือด้านหน้า ในภาพเป็นช่วงเวลาเตรียมออกเดินทางไปยังนครทิวา สังเกตลูกเรือและกับดักกำลังง่วนกับการทำงาน

ธิดามาเรีย คอยปกป้องรักษาเรือ

ท่าฟาดกั๊กทำท่า บ่อย ๆ ของรามอน

สองพี่น้องตระกูลรีโนวาน้องชายรามอน มีพลังเพลิงแห่งซารอสและชอบดนตรีหรือคเป็นชีวิตจิตใจ

พี่ชายอยากลอง ล้มรสกีตาร์สัก บ้างไหม !?!



Behind the Scene

ZZZZZZ

เบื้องหลังการสร้างเกม **Zaros X Battle** จากกระบวนการย่อยจนรวมกันเป็นหลายร้อยกระบวนการ ในตอนนี้จะนำมาเปิดเผยให้เพื่อนๆ ได้ชมกันอย่างครบครัน โดยเฉพาะขั้นตอนหลักเชิญรับชมได้ ณ บัดนี้



นักปั้น

เดิมทีนักปั้นเป็นหญิงสาวรูปร่างงาม แสงสว่างของคราสทำใหดวงตาของเธอเบลอในทันที ชีวิตที่วุ่นวาย กลับพังทลายจมอยู่ใน ความซิงซัง ทำให้ถูกอำนาจมืดแห่งคราส ครอบงำกายเปลี่ยนเป็น สิ่งมีชีวิตประหลาด ตามองเห็นเฉพาะสีแดงไม่รู้สึกรู้สาอะไรสิ่งเดียวที่รู้สึกได้คือการได้เห็นเลือด

การออกแบบหน้าตัวละคร มีการ Set ทำทางที่จะใช้ทั้งหมดก่อน จากนั้นนำมาคำนวณ ต้องใช้หน้าตาทั้งหมดที่แบบ มีการแสดงออกเช่นไรบ้างเช่น หน้าขณะโจมตี ปล่อยพลังบาดเจ็บเป็นต้น เป็นขั้นตอนที่สำคัญมาก หากแสดงอารมณ์ออกมาไม่สมจริง ทำให้ความรู้สึกของผู้เล่นเสียไป เราจึงพิถีพิถันกับขั้นตอนนี้มา

4 ขั้นตอนการสร้างตัวละคร

1. ออกแบบและวาดตัวละครกำหนดทิศทางของตัวละครที่จะให้แสดงในเกม จากนั้นทำการวาดออกมา ทำการประชุมเพื่อลงความเห็นในสิ่งที่สร้างขึ้น
2. ลงสีตามที่ได้กำหนดไว้เป็นขั้นตอนที่ต้องใช้ความปราณีตมาก เพราะทาง producer จากต่างประเทศทำขึ้นว่าต้องการให้หน้าดูดีถึงที่สุดเท่าที่ทางทีมงานจึงระมัดระวังขั้นตอนนี้เป็นอย่างมาก
3. นำภาพที่ได้มาติดตั้งให้ตัวละครมีชีวิตขึ้นมา โดยการใส่ท่าต่างๆ ทำไม้ตายคอมโบต่อเนื่อง เป็นต้น
4. ทดสอบความสมดุลระหว่างตัวละครกับผู้เล่น เช่น มีท่าไม้ตายแบบใดที่โจมตีรุนแรงเกินไปก็จะถูกปรับลดทอนลงมา ทำให้น่าเล่นก็จะต้องถูกปรับให้อยู่ในระดับที่สมดุล



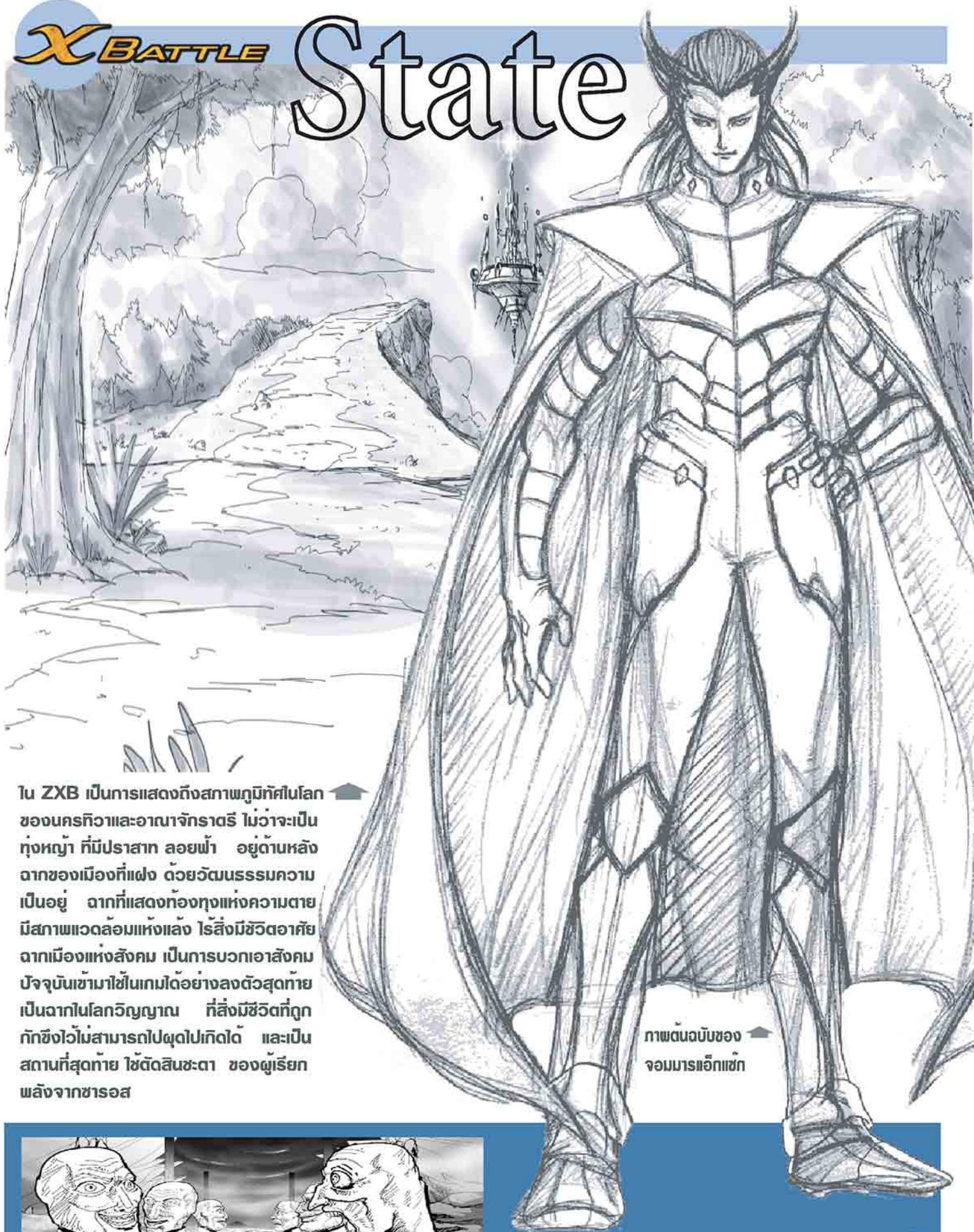
ภาพหลายภาพถูกนำมาเรียงต่อกันเพื่อให้เป็นตัวละครที่สมบูรณ์ขึ้นมา



การออกแบบท่าต่างๆ มีความซับซ้อนมากขึ้นเมื่อมีคอมโบที่มากขึ้น ทำให้ทีมรับผิดชอบต้องใช้เวลาที่จะจัดการภาพต่างๆ เป็นอย่างมาก

เบื้องหลังการสร้าง เกมที่ต้องอาศัยการ วาดภาพอย่างปราณีต

State



ใน ZXB เป็นการแสดงถึงสภาพภูมิทัศน์โลกของนครทิวาและอาณาจักรราตรี ไม่ว่าจะเป็นทุ่งหญ้า ที่มีปราสาท ลอยฟ้า อยู่ด้านหลังฉากของเมืองที่แฝง ด้วยวัฒนธรรมความเป็นอยู่ ฉากที่แสดงท้องทุ่งแห่งความตาย มีสภาพแวดล้อมแห่งแสง ไร้สิ่งมีชีวิตอาศัย ฉากเมืองแห่งสังคม เป็นการบอกเอาสังคมปัจจุบันเข้ามาใช้ในเกมได้อย่างลงตัวสุดท้ายเป็นฉากในโลกรวิญญาน ที่สิ่งมีชีวิตที่ถูกกักขังไว้ไม่สามารถไปหลุดไปเกิดได้ และเป็นสถานที่สุดท้าย ไซตัดสินชะตา ของผู้เรียกพลังจากซารอส

ภาพต้นฉบับของจอมมารอีกแซ็ก



ภาพร่างของฉากหัวหน้าใหญ่ มีหน้าคนที่แสดงอาการต่างๆ ออกมา รวมถึงหน้าคนที่อยู่บนหิน ดูแล้วน่ากลัวจริงๆ

Interview

ช่วงพิเศษของ Zaros X Battle ขอเสนอบทสัมภาษณ์ Producer ซึ่งจะมาเปิดเผยถึงเบื้องหลังงานของครั้งนี้ และแสดงให้เห็นถึงภาพสเก็ตจากไอเดียขั้นพื้นฐานถึงขั้นพัฒนาสมบูรณ์ใน Zaros X Battle

Q: ช่วยพูดถึง Zaros X Battle (ต่อไปจะเรียก ZXB) ด้วยครับ

A: ZXB คือ เกมต่อสู้แบบแท็คทีม ที่แสดงถึงเอกลักษณ์ของตัวละครแต่ละตัว ซึ่งในภาค X Battle นี้ก็ใช้ความมีเอกลักษณ์มากขึ้นด้วย



▶ ทำนาคาพันไฟภาพ ของมิวซ์โดมบีเจอย่างจัง

Q: อะไรคือความมีเอกลักษณ์ของเกม ZXB ที่แตกต่างจากเกมต่อสู้ Arcade ทั่วไป

A: เนื้อหาใน ZXB จะเป็นการดิงพลังจากสุริยคราสกับจันทร์คราสมาใช้ เราจึงเรียกมันว่า "คราส" ตัวละครจะมีพลังที่ดิงคราสมาใช้ได้ในการต่อสู้ทำให้การโจมตีแบบธรรมดา กับแบบคราสแตกต่างกัน สิ่งที่ทำให้ ZXB แตกต่างจากเกมต่อสู้ Arcade ทั่วไปคือ เราจะมีแป้นเหยียบแบบพิเศษไว้กับเท้าขวา ผู้เล่นแต่ละฝั่ง เพื่อใช้เหยียบเรียกพลังคราสของแต่ละตัวละครออกมา ทำให้ ZXB ต่างจากเกมอื่น

Q: ช่วยอธิบายรายละเอียดด้วย

A: เมื่อผู้เล่นสะสมเกจคราสเต็มจะสามารถเรียกพลังคราสด้วยการเหยียบแป้นที่เท้าข้างไว้ ตัวละครจะทำการเรียกพลังคราสมาใช้ ทำให้มีปฏิกิริยาและท่าทางก็จะเปลี่ยนไป เช่น ท่าไม้ตายต่างๆ รุนแรงขึ้น สามารถแคนเชิลท่าต่างๆ ได้อย่างอิสระ ทำให้เกิดการสร้างคอมโบได้หลายรูปแบบ

Q: นอกจากระบบคราสแล้วยังมีระบบอื่นใหม่

A: ZXB จะมีระบบ Crazy Partner เป็นการเรียก Partner ออกมาในช่วงระยะเวลาหนึ่ง ทำให้ฝ่ายเราได้เปรียบคู่ต่อสู้ โดยมีประโยชน์คือใช้รุมนั่นเอง ตัวละครที่เป็น Partner จะถูกควบคุมโดย AI ที่มีระบบ Fuzzy State Machines เป็นตัวคุมอยู่ เมื่อเรียกออกมาแล้วสามารถช่วยเหลือและรุมคู่ต่อสู้ได้ แทนที่จะเป็นกระสอบทรายออกมาให้อัดฟรีๆ

Q: อย่างนี้ก็ยังมีตัวละครออกมาพร้อมกัน 4 ตัวได้ มันจะมั่วไหม

A: ไม่มั่วนะ เรายังคงบังคับแค่ 1 ตัวละครเท่านั้น



▶ อ.อาษา ตั้งจิตสมคิด Producer ของเกมนี้

ที่เหลือคือคอมฯ มันกลับจะทำให้อารมณ์ในการต่อสู้มันสะใจยิ่งกว่าเดิมอีก 4 เท่าเลยทีเดียว อยากให้ลองสัมผัสดู

Q: มีตัวละครทั้งหมดกี่ตัว

A: จริงๆ แล้วเราออกแบบไว้ทั้งหมด 48 ตัว หลังจากลงมือแล้วเหลือ 10+3

Q: เป็นยังไง 10+3

A: ผู้เล่นเลือกได้ 10 ตัว อีก 3 เป็น Boss กับตัวละครลับ

Q: ตัวละครมีการแต่งตัวที่โดดเด่น เป็นแฟชั่น แทนที่จะออกเป็นแบบชุดนักสู้มวยไทยหรือยูโด

A: เราต้องการให้ตัวละครมีความแตกต่างกันออกไป เช่น พระเอกมิว จะออกแบบให้มีเสื้อคลุมสีแดง เสื้อแขนยาวไปจนถึงมือ มีเข็มขัดรัดรอบตัว รวมถึงต้นขา ที่คือมีเครื่องประดับ หรือนางเอกพริย่า จะออกแบบชุดของนางฟ้า แต่คงความเป็นผู้หญิงไว้ ดูแล้วให้มี Sex แอปพิว



▶ สเตจของหัวหน้าใหญ่ เป็นโลกวิญญาณ



▶ สเตจถนนข้าวสาร ให้บรรยากาศด้วย



▶ แบบร่างตัวละครต้นแบบ แต่ไม่ได้นำมาใช้



▶ แบบร่างตัวละคร มิว บีเจ แอ็กแซ็ก งามอน

Q: ให้เลือกตัวละครที่ชอบใน ZXB มา 3 คน

A: ผมชอบมิวที่สุด ดูอ่อนโยนใจดี แล้วก็แอ็กแซ็กดูเยือกเย็น เฉียบขาด แต่ดันเป็นคนไม่ตี แล้วก็คงเป็นเจริโด นักฆ่าที่มีค่าหัวมากที่สุด และอยากก้าวข้ามขีดจำกัดของตัวเอง และพฤติกรรมออกมาดูดีมาก

Q: แล้วตัวละครอื่นๆ ละ

A: พริย่าก็ชอบ ดูคล่องตัวดีเวลาต่อสู้



▶ ภาพร่างพริย่า ในชุดที่เช็กซีไม่เบา

Interview



➤ มิว พระเอกของเกม ใช้ท่ามวยไทย



➤ เหมือนนักผจญภัย แต่ไม่มีในเกม



➤ เป็นตัวละครต้นแบบของฟรีย่า แต่ดูเป็นยุคอวกาศไปเลยไม่นำมาใช้



➤ ต้นแบบบิ๊เจ เพื่อนซี้ของพระเอก



➤ ภาพต้นแบบเรมอน อิฟซอพน่าดู



➤ ภาพร่างคล้ายนักโทษแต่ไม่มีในเกม

Q: เป็นเกมต่อสู้เท็กทิมแบบนี้ต้องมีท่าไม้ตายคู่

A: แน่นอน ต้องเลือกให้ดีกว่าใครจะเป็น Pather เพราะหากเลือกคู่ผิดแล้ว พลังทำลายจะน้อยลงอย่างเห็นได้ชัด

Q: ทำไมไม่มีจาวพนมหรือเซาทราย

A: อยากรู้ แต่มันไม่ใช่ลิขสิทธิ์ของเรา

Q: แสดงว่าถ้าได้ลิขสิทธิ์ก็ทำได้

A: แน่นอน คงสนุกถ้าจาวพนมได้สู้กับเอ็กเน็ทหรือเจอริได้

Q: ช่วยเล่าขั้นตอนการทำตัวละครให้ฟังหน่อย

A: ก่อนอื่นเราจะระดมทีมมาช่วยกันคิดว่าอยากได้ตัวละครอะไร จากนั้นก็สเก็ตออกมา ทำภาพต้นแบบนำมาทำ Animation จากนั้นจึงนำมาใช้ในเกม

Q: ทำไมถึงต้องเป็น ZAROS X BATTLE

A: เกมเรามีการเรียกใช้พลังจากสุริยุปราคาและจันทร์อุปราคา ทางทีมงานเลยมานั่งคิดกันว่าจะใช้

ชื่ออะไรที่เกี่ยวกับปรากฏการณ์เหล่านี้ ลองค้นคว้าดูเลยเจอชื่อ ZAROS 143 ซึ่งเป็นชื่อของการเกิดสุริยุปราคาครั้งล่าสุด จึงนำมาตั้งเป็นชื่อเกม ส่วน X นั้นอ่านได้อีกอย่างว่า cross คือในเกมสามารถเปลี่ยนตัวละครข้ามไปข้ามมาได้ จึงเลือกใช้จนออกมาเป็น ZAROS X BATTLE

Q: ขณะนี้เกมเสร็จไปกี่เปอร์เซ็นต์แล้ว

A: ขั้นตอน Production เสร็จไปกว่า 90 % แล้ว

Q: จะออกวางตลาดเมื่อไหร่

A: น่าจะเป็นช่วง Summer ปีนี้ หรืออาจเร็วกว่า

Q: ทำไมจึงเลือกเปิดตัวที่เมืองไทยก่อน

A: เพราะ Producer เป็นคนไทย จึงได้มีการตกลงกับทีมงานว่าอยากให้ประเทศที่เปิดตัวเมืองไทยเป็นที่แรก

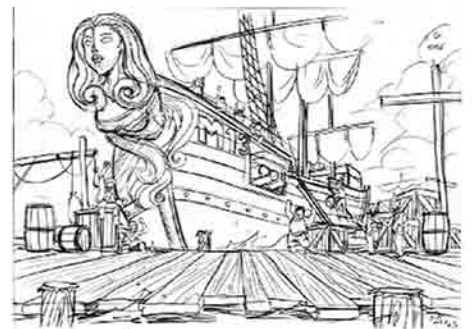
Q: งานสร้าง ZXB ได้รับอิทธิพลมาจากงานใด

A: ในกาต่อสู้เราอิงมาจากกีฬามวยไทย

ที่เห็นชัดที่สุดคือ มิวจะมีท่าไม้ตายเป็นท่ามวยไทยต่อเนื่องตั้งแต่ พระพายล้มสิงขร พระลักษณ์ห้ามพลงนาคาพันไฟภาพ กลหมนุมาณถวายแหวน หมนุมาณจองถนน ส่วน B.J. จะมีท่า พาชีส์บับค่าง นางสลับบาท โยธาสินธพ มัจฉาเล่นหาง กวางเล่นโปง

Q: สุดท้ายมีอะไรอยากฝากแฟน ๆ

A: อยากรให้ดื่มด่ำกับ ZXB อยากรให้ทั้งแฟน Hardcore Fighting และแฟนเกมทั่วไปได้เล่นเกมนี้ครับ



➤ สเตจท่าเรือ เราจะพบเรมอนกับรามอนที่นี่



Asst.Prof.Dr. Arsa
Professional Experience

you must see before you die!!!
HAHAHAHAHA!!!



arsa

tangchitsomkit

Asst.Prof.Dr.

www.sarosworld.com

ARSA
PRODUCTIONS

The **first and only** Assistant Professor
(Computer Games Multimedia) in Thailand.
Office of the Higher Education Commission.
2010-2015

HONORS!

Asst. Prof. Dr. **Arsa Tangchitsomkit**

 (+66)081-362-3124

 arsa@sarosworld.com

 www.sarosworld.com

Game Programming Skills (1)

1. Reverse Engineering
2. Framework Engineering
3. Optimization and Debugging
4. Physics Simulation
5. Real-Time Rendering



EXPERIENCE

Was appointed to the **Assistant Professor**
(Computer Games Multimedia). The Board
of Regents. 3rd/2010. Wednesday, Rangsit
University. September 15, 2010

EDUCATION!

1. **Ph.D.** (IT). King Mongkut's University of Technology North Bangkok. 2009
2. **M. Sc.** (Management IT). Walailak University. 2003
3. **B.Sc.** (Computer Science). Dhonburi Rajabhat University. 2001



Passion for creating games over 17 years.
From the game creator *Zaros X Battle*
released in 2007.

SPLAAAAASH!



GAME

The author of a textbook series
Hardcore Game Programming
with 4 episodes.

BOOKS



Game Programming Skills (2)

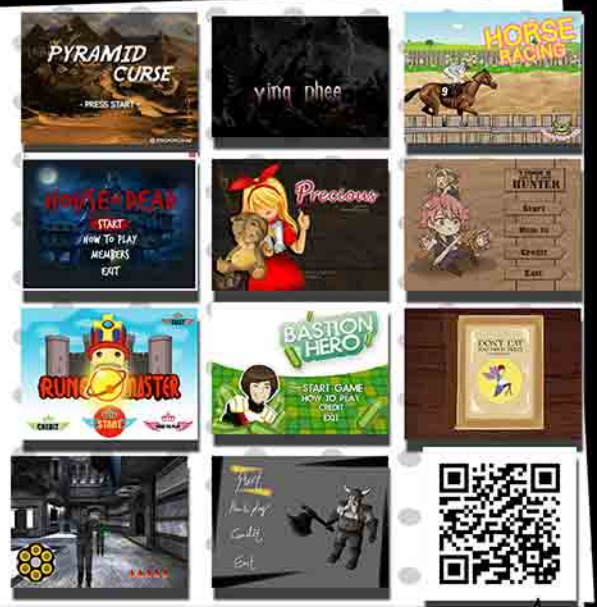
The Thailand National
Researcher (Information and
Communications Technology)
Code: 54110047.
National Research Council of
Thailand. September 2011



- 6. Real-Time Partide Effect ★ ★ ★ ★ ★
- 7. Tools for Game ★ ★ ★ ★ ★
- 8. Maya Mel Script for Game ★ ★ ★ ★ ★
- 9. Lecturer ★ ★ ★ ★ ★
- 10. Game Research ★ ★ ★ ★ ★
- 11. Writer and Columnist ★ ★ ★ ★ ★

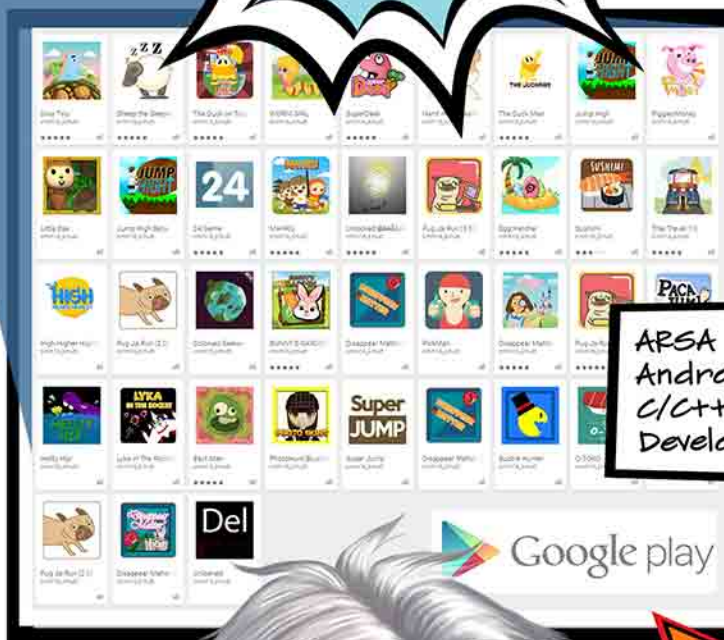


ARSA
Framework
3D Games.
C/C++
Native
Development.



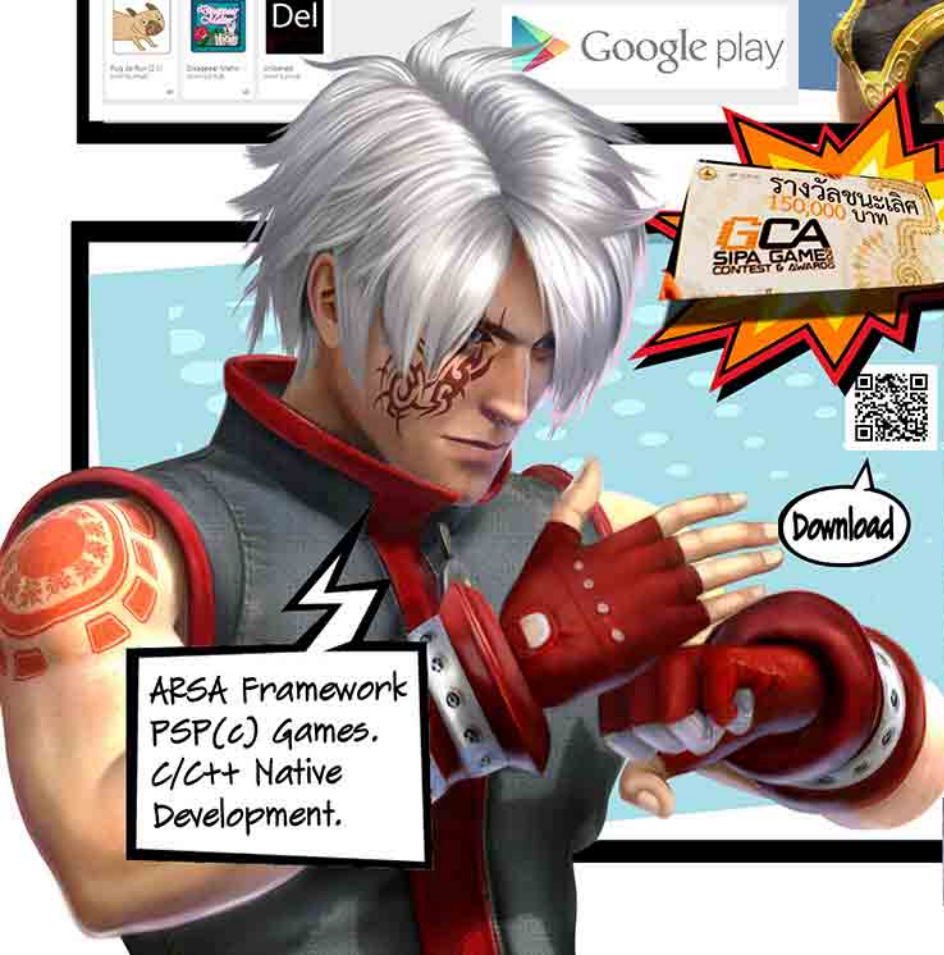
Games Powered by
ARSA Framework

Download



Download

ARSA Framework
Android Games.
C/C++ Native
Development.



ARSA Framework
PSP(c) Games.
C/C++ Native
Development.



Download



Download



Consultant Game Research
and Development Department.

ARSA Productions.
69/45 Saladhammasop 36
Saladhammasop Taweewatdhana
Bangkok Thailand
10170

 /sarosworld

arsa@sarosworld.com