

Game Design Document

Game Name: Slay the Spire

Genre: Roguelike / Cards

Game Elements:

- การสำรวจห้องในดันเจี้ยน (Dungeon Exploration)
- การใช้การ์ดเพื่อต่อสู้กับศัตรู (Card Combat)
- ระบบขวดยาโพชั่น (Potion System)
- ระบบเครื่องราง (Relic System)

Player: ผู้เล่นคนเดียว (Single player)

TECHNICAL SPECS

Technical Form:

- กราฟิก 2 มิติ (2D Graphics)
- การต่อสู้แบบเทิร์นเบส (Turn-based combat)

View: ไม่มี

Platform: Android, Windows

Language: C#

Device: PC, Mobile

GAMEPLAY

ผู้เล่นและศัตรูจะสลับกันโจมตีในรูปแบบของ Turn-based โดยจะชนะได้เมื่อโจมตีศัตรูจนพลังชีวิตเหลือ 0 และแพ้เมื่อพลังชีวิตของผู้เล่นหมด ผู้เล่นจะได้รับการ์ดที่ใช้ในการต่อสู้ เช่น การ์ดโจมตี การ์ดป้องกัน การ์ดเสริมพลัง (บัฟ) และการลดพลังศัตรู (ดีบัฟ) ซึ่งในแต่ละการ์ดจะมีค่าร้ายการ์ดของตัวเอง ผู้เล่นจำเป็นต้องใช้ค่าร้ายในการเล่นการ์ด และสามารถใช้ได้จนกว่าค่าร้ายจะหมดจึงจบเทิร์นของตนเอง จากนั้นศัตรูจะโจมตีป้องกัน ใช้บัฟ หรือดีบัฟแก่ผู้เล่น แล้วสลับเทิร์นเป็นของผู้เล่นอีกครั้ง วนไปจนพลังชีวิตฝั่งใดฝั่งหนึ่งหมด

เมื่อผู้เล่นชนะศัตรูจะรับการ์ดใหม่แบบสุ่ม และสามารถเลือกทางเดินไปยังห้องถัดไปได้ โดยสามารถเป็นห้องศัตรูตัวถัดไป ห้องบอส ห้องร้านขายของที่ผู้เล่นสามารถซื้อเครื่องรางเพื่อเสริมความสามารถในการต่อสู้ ซื้อการ์ดใหม่ หรือซื้อยาเพื่อใช้ในการต่อสู้ได้ นอกจากนี้ ผู้เล่นยังอาจเจอเหตุการณ์พิเศษแบบสุ่มที่อาจก่อให้เกิดผลดีหรือผลเสียกับผู้เล่นได้ โดยเกมจะจบได้เมื่อผู้เล่นเดินทางไปยังห้องต่าง ๆ จนได้ต่อสู้กับบอสหลักและเอาชนะ

Gameplay Outline

- เปิดแอปพลิเคชันเกม: เมื่อเริ่มเกม ผู้เล่นจะพบกับหน้าจอหลักที่ให้ตัวเลือก เช่น โหลดเกมที่บ้านที่กไว้ตั้งค่า ดูการ์ดทั้งหมด และออกจากเกม
- เรื่องย่อของเนื้อเรื่อง: ผู้เล่นจะสวมบทบาทเป็นนักสู้ที่เข้าไปในดันเจี้ยนเพื่อไปต่อสู้กับหัวหน้าปีศาจที่กบดานอยู่ส่วนในสุดของดันเจี้ยน และนำความสงบสุขกลับคืนมาให้กับโลก
- องค์ประกอบของเกม: การสำรวจห้องในดันเจี้ยน การใช้การ์ดเพื่อต่อสู้กับศัตรู ระบบขวดยาโพชั่น ระบบเครื่องราง
- การควบคุมของผู้เล่น: ใช้เมาส์ในการควบคุม
- การชนะ: เมื่อผู้เล่นต่อสู้จนเอาชนะศัตรูได้
- การแพ้: เมื่อผู้เล่นพลังชีวิตหมดจากการต่อสู้
- จบเกม: ผู้เล่นเอาชนะบอสหลักได้ เกมจะสรุปเรื่องราวและขึ้นเครดิต
- ทำไมทั้งหมดนี้ถึงสนุก: เกมนี้จะมอบประสบการณ์แปลกใหม่ให้กับผู้เล่นผ่านทางการวางแผนจัดตั้งการ์ดของตนเองให้เอาชนะทางศัตรูให้ได้มากที่สุด การใช้ขวดยาโพชั่นให้ถูกเวลาในการเล่นแต่ละรอบการ์ดและเครื่องรางที่ได้จะไม่เหมือนกัน ทำให้การเล่นแต่ละครั้งไม่ซ้ำกัน สามารถเล่นซ้ำใหม่ได้เรื่อย ๆ ไม่สิ้นสุด

Key Features

- ระบบการสุ่มการ์ดที่สุ่มใหม่ทุกครั้งเมื่อเริ่มเกมใหม่ ทำให้การเล่นแต่ละรอบไม่ซ้ำกับรอบเก่า
- การวางแผนสร้างเต๊คและใช้การ์ด เพื่อเอาชนะศัตรูหลากหลายรูปแบบ
- การคาดเดาไม่ได้ ช่วยให้การเล่นมีความสดใหม่ ตื่นเต้น และท้าทายอยู่เสมอ
- ระบบเครื่องราง ช่วยส่งเสริมการเล่นการ์ดในแต่ละสไตล์ให้มีประสิทธิภาพมากขึ้น

DESIGN DOCUMENT

Design Guidelines

- การออกแบบ UI: UI ใช้งานได้ง่าย มีคำอธิบายเป็น tooltip อยู่ทุกที่เพื่อให้ข้อมูลกับผู้เล่นเมื่อเขาต้องการ
- การออกแบบการควบคุม: ควบคุมได้ง่าย โดยใช้แค่เมาส์เลือกเท่านั้น
- การออกแบบเสียง: เสียงมีความชัดเจน เอฟเฟกต์และดนตรีเหมาะสมกับสถานการณ์และศัตรูที่ต่อสู้
- การออกแบบกราฟิก: กราฟิกมีความเฉพาะตัว เข้าถึงได้ง่าย เหมาะกับผู้เล่นทุกเพศทุกวัย

Game Design Definitions

- การชนะ: ผู้เล่นต่อสู้ศัตรูจนพลังชีวิตของศัตรูหมด
- การแพ้: ผู้เล่นพลังชีวิตหมดจากการต่อสู้
- การผ่านด่าน: ผู้เล่นเข้าห้องด่านเจี้ยนเพื่อต่อสู้ ช็องซอง หรือทำอีเวนต์แบบสุ่ม เมื่อจบลงจะสามารถเดินทางไปยังห้องต่อไปได้
- จุดโฟกัสของการเล่น: การใช้การ์ดต่อสู้กับศัตรู ทั้งการโจมตี ป้องกัน การเสริมพลังและการลดพลังศัตรูผ่านทางรูปแบบต่าง ๆ

Game Flowchart

ให้วาดโฟลวชาร์ตลำดับ ขั้นตอนการเล่นเกม

เช่น เข้าห้องศัตรู -> ใช้การ์ดจนค่าร้ายหมด -> สลับเทิร์น -> ศัตรูโจมตี -> สลับเทิร์น

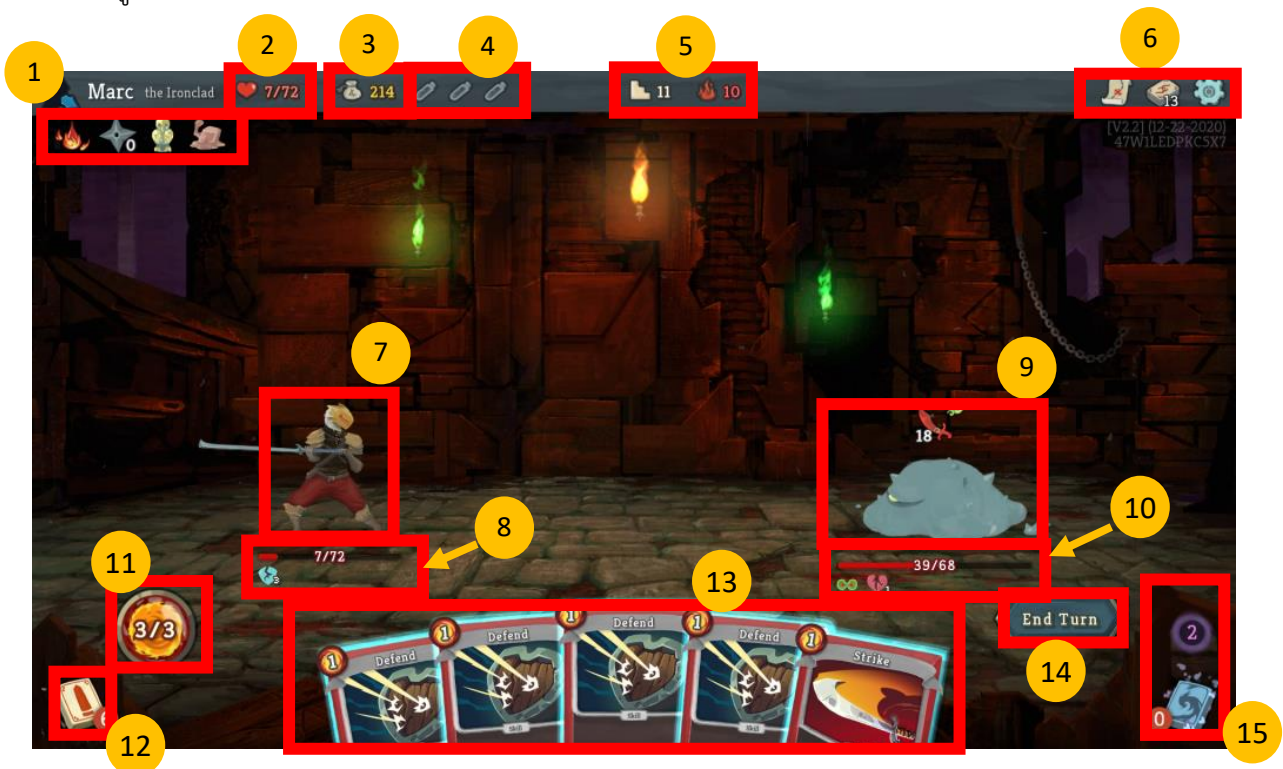
Player Definition

- ลักษณะของผู้เล่น: ผู้ชอบเล่นเกมแบบ Single player ที่ใช้เวลาไม่นาน และชอบการวางแผน
- คุณสมบัติของผู้เล่น: ความสามารถในการวางแผน ความสามารถในการวิเคราะห์
- รางวัลผู้เล่น:

Action	Rewards
เอาชนะศัตรูได้	ได้รับการ์ดใหม่ ทอง
เอาชนะศัตรูขนาดใหญ่ได้	ได้รับการ์ดใหม่ ทอง และเครื่องราง
เอาชนะบอสแผนที่ได้	ได้รับการ์ดหายาก ทอง เครื่องรางหายาก และขวดยาโพชั่น
เอาชนะบอสใหญ่ได้	จบเกม ปลดล็อคการ์ดใหม่ที่สามารถใช้ได้

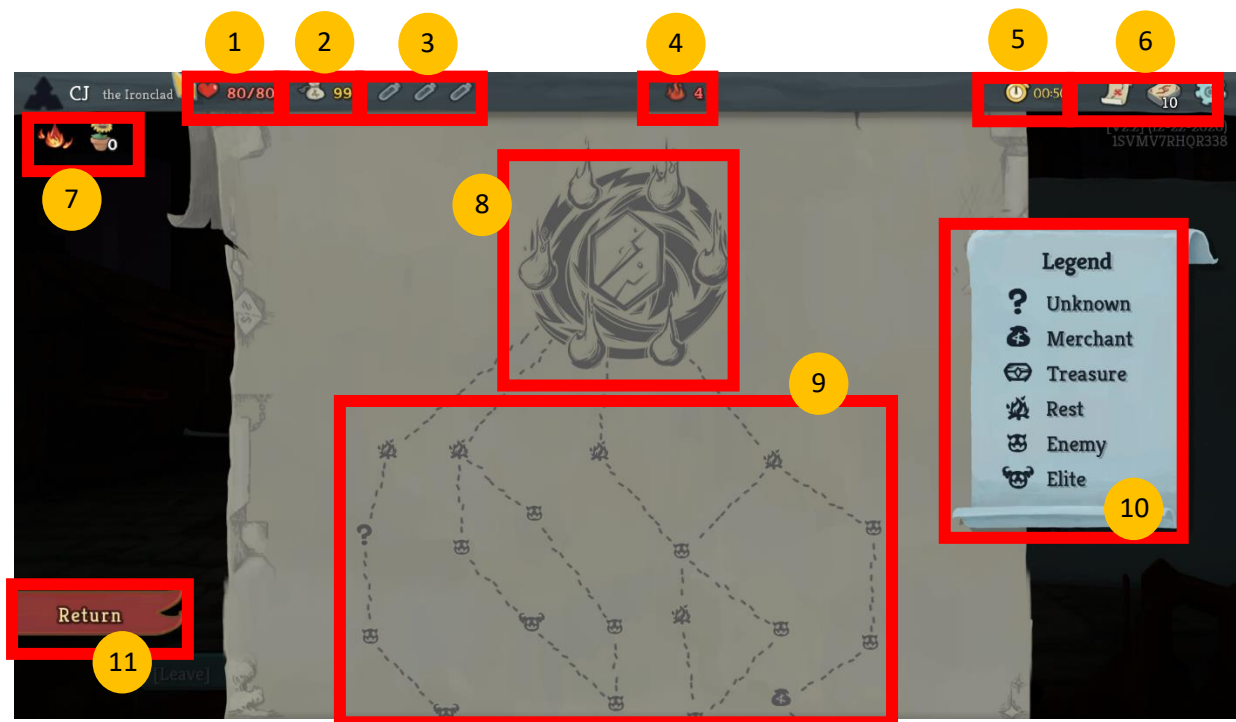
User Interface (UI)

หน้าต่อสู้



1. เครื่องราง
2. พลังชีวิต
3. ทอง
4. ขวดยาโพชั่น
5. จำนวนห้องที่อยู่
6. เมนู
7. ตัวละครผู้เล่น
8. พลังชีวิต บัพ และ ดิบัฟของผู้เล่น
9. ศัตรู
10. พลังชีวิต บัพ และ ดิบัฟศัตรู
11. ค่ารายการการ์ดที่ใช้ได้
12. การ์ดที่มีอยู่
13. การ์ดที่ใช้ได้ในเทิร์นนี้
14. ปุ่มจบเทิร์น
15. การ์ดที่ใช้จนแล้ว

หน้าแผนที่เลือกห้องดันเจี้ยน



1. พลังชีวิตตัวละคร

2. ทอง

3. ขวดยาโพชั่น

4. ห้องดันเจี้ยนที่อยู่

5. เวลาที่เล่น

6. เมนู (แผนที่ เด็ค ตั้งค่า)

7. เครื่องราง

8. บอสของแผนที่นี้

9. ตัวเลือกเส้นทางดันเจี้ยน

9.1. หมายถึง ศัตรู

9.2. หมายถึง ศัตรูขนาดใหญ่

9.3. หมายถึง ร้านขายของ

9.4. หมายถึง อีเว้นต์แบบสุ่ม

9.5. หมายถึง จุดพักผ่อน

10. ตัวช่วยบอกแผนที่

11. ปุ่มย้อนกลับ