

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)
- ระบบเควสต์ (Quest System)
- ระบบการอัปเกรด (Upgrade)

Player: ผู้เล่นคนเดียว (Single player)

TECHNICAL SPECS

Technical Form:

- กราฟิก 2 มิติ (3D Graphics)
- การต่อสู้แบบสลับ (Turn-based combat)

View: มุมมองด้านข้าง (Side View)

Platform:

- PC
- Windows, MacOS

Language: C#, C++, Python หรืออื่นๆ

Gameplay

ผู้เล่นและศัตรูจะสลับกันโจมตีในรูปแบบของ Turn-based โดยจะชนะได้เมื่อโจมตีศัตรูจนพลังชีวิตเหลือ 0 และแพ้เมื่อพลังชีวิตของผู้เล่นหมด ผู้เล่นจะได้รับการที่ใช้ในการต่อสู้ เช่น การ์ดโจมตี การ์ดป้องกัน การ์ดเสริมพลัง (บัฟ) และการลดพลังศัตรู (ดีบัฟ) ซึ่งในแต่ละการดีจะมีค่าร้ายการ์ดของตัวเอง ผู้เล่นจำเป็นต้องใช้ค่าร้ายในการเล่นการ์ด และสามารถใช้ได้จนกว่าค่าร้ายจะหมดจึงจบเทิร์นของตนเอง จากนั้นศัตรูจะโจมตี ป้องกัน ใช้บัฟ หรือดีบัฟแก่ผู้เล่น แล้วสลับเทิร์นเป็นของผู้เล่นอีกครั้ง วนไปจนพลังชีวิตฝั่งใดฝั่งหนึ่งหมด

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

Gameplay Outline

- **Opening the game application:** เมื่อเริ่มเกม ผู้เล่นจะพบกับหน้าจอหลักที่ให้ตัวเลือก เช่น โหลดเกมที่บ้านที่ไว้ตั้งค่า ดูการ์ดทั้งหมด และออกจากเกม
- **Game options:** ตัวเลือกในเกมมีอะไรบ้าง เช่น ตั้งค่าภาพ เสียง, การควบคุม, การจัดการตัวละคร
- **Story synopsis:** ผู้เล่นจะสวมบทบาทเป็นนักสู้ที่เข้าไปในดันเจี้ยนเพื่อไปต่อสู้กับหัวหน้าปีศาจที่กีดกันอยู่ส่วนในสุดของดันเจี้ยน และนำความสงบสุขกลับคืนมาให้กับโลก
- **Modes**
 - โหมดเนื้อเรื่องหลัก (Main Story Mode)
 - โหมดผจญภัยแบบเปิด (Open World Adventure Mode)
- **Game elements:** การสำรวจห้องในดันเจี้ยน การใช้การ์ดเพื่อต่อสู้กับศัตรู ระบบขวดยาโพชั่น ระบบเครื่องราง
- **Game levels:** มีทั้งหมด 4 โหมด
 - โหมดง่าย ฝั่งผู้เล่น
 - เพิ่มโอกาสสุ่มได้การ์ดโจมตี 30% ของกองการ์ด
 - เพิ่มโอกาสสุ่มได้การ์ดป้องกัน 30% ของกองการ์ด
 - เพิ่มโอกาสสุ่มได้การ์ดเวทมนต์ 10% ของกองการ์ด
 - เพิ่มโอกาสสุ่มได้การ์ดโกง 30% ของกองการ์ด
 - เพิ่มการป้องกันสถานะต่าง ๆ จากฝั่งศัตรูจำนวน 3 ครั้ง
 - ฝั่งศัตรู
 - โดนผู้เล่นโจมตีแรงขึ้น 60 %
 - โจมตีผู้เล่นเบาลง 60 %

- | | | | |
|---|-------------|-------------|---|
| - | โหมดยากกลาง | ฝั่งผู้เล่น | โจมตีศัตรูตามค่าพลังโจมตีและป้องกันตามปกติ |
| | | ฝั่งศัตรู | โอกาสส่มได้การ์ดประเภทต่าง ๆ ตามอัตราส่วนของการ์ด |
| - | โหมดยาก | ฝั่งผู้เล่น | โจมตีศัตรูเบาละ 30 %
โดนศัตรูโจมตีแรงขึ้น 30 %
โอกาสส่มได้การ์ดต่าง ๆ ลดลง 20% จากอัตราส่วนของการ์ด |
| | | ฝั่งศัตรู | โจมตีผู้เล่นแรงขึ้นขึ้น 30 %
โดนผู้เล่นโจมตีเบาละ 30 %
เพิ่มการป้องกันสถานะต่าง ๆ จากการ์ดจำนวน 1 ครั้ง |
| - | โหมดยากสุด | ฝั่งผู้เล่น | โจมตีศัตรูเบาละ 40 %
โดนศัตรูโจมตีแรงขึ้น 40 %
โอกาสส่มได้การ์ดต่าง ๆ ลดลง 60% จากอัตราส่วนของการ์ด |
| | | ฝั่งศัตรู | โจมตีผู้เล่นแรงขึ้นขึ้น 40 %
โดนผู้เล่นโจมตีเบาละ 40 %
เพิ่มการป้องกันสถานะต่าง ๆ จากการ์ดจำนวน 3 ครั้ง |

- **Player's controls** ผู้เล่นใช้เมาส์, หน้าจอทัชสกรีน
- **Winning:** พลังชีวิตศัตรูหมด
- **Losing:** พลังชีวิตฝั่งผู้เล่นหมด / หมดเวลา
- **End:** ผู้เล่นชนะหัวหน้าศัตรูได้ เกมจะสรุปเนื้อเรื่องและขึ้นเครดิต
- **Why is all this fun?** เกมนี้จะมอบประสบการณ์แปลกใหม่ให้กับผู้เล่นผ่านการวางแผนจัดกองการ์ดของตนเองให้เอาชนะทางศัตรูให้ได้มากที่สุด การใช้ขวดยาโพชั่นให้ถูกเวลา ในการเล่นแต่ละรอบ การ์ดและเครื่องรางที่ได้จะไม่เหมือนกัน ทำให้การเล่นแต่ละครั้งไม่ซ้ำกัน สามารถเล่นซ้ำใหม่ได้เรื่อย ๆ ไม่สิ้นสุดทำไมเกมนีถึงสนุก อย่างไร อธิบายเพิ่มเติม

Key Features

- ระบบการสุ่มการ์ดที่สุ่มใหม่ทุกครั้งเมื่อเริ่มเกมใหม่ ทำให้การเล่นแต่ละรอบไม่ซ้ำกับรอบเก่า
- การวางแผนสร้างชุดการ์ดและใช้การ์ด เพื่อเอาชนะศัตรูหลากหลายรูปแบบ
- การคาดเดาไม่ได้ ช่วยให้การเล่นมีความสดใหม่ ตื่นเต้น และท้าทายอยู่เสมอ
- ระบบเครื่องราง ช่วยส่งเสริมการเล่นการ์ดในแต่ละสัปดาห์ให้มีประสิทธิภาพมากขึ้น

DESIGN DOCUMENT

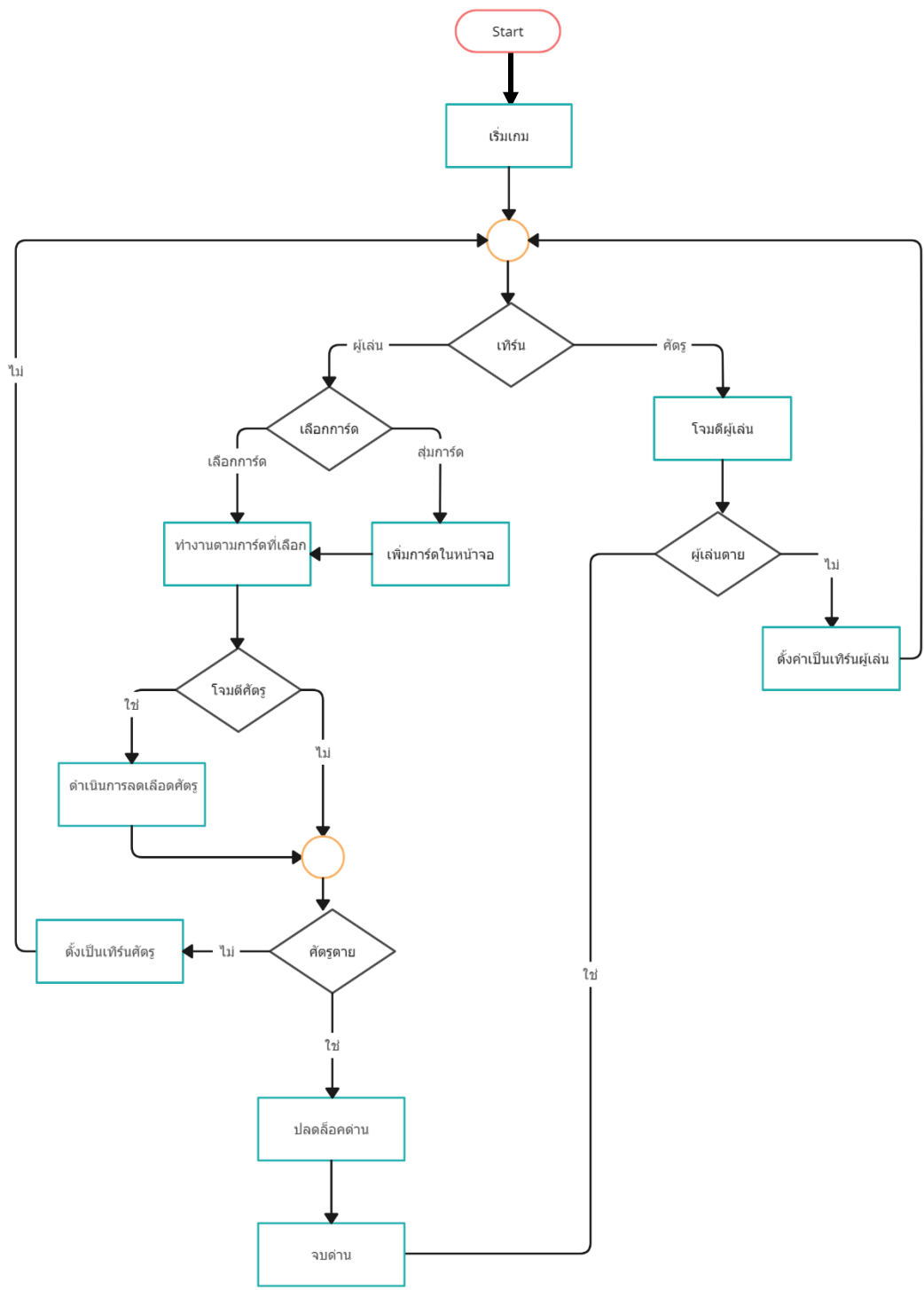
Design Guidelines

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

Game Design Definitions

- วัตถุ (Objects): น้ำยาเพิ่มพลังชีวิต, น้ำยาเพิ่มพลังmana
- คุณสมบัติ (Properties): การ์ดแดง, การ์ดเขียว, การ์ดน้ำเงิน, การ์ดม่วง, การ์ดเทา, การ์ดธาตุสว่าง, การ์ดเวทมนต์, การ์ดกับดัก, การ์ดโจมตี, การ์ดป้องกัน
- การกระทำ (Actions):
 - การ์ดโจมตีสามารถโจมตีฝั่งตรงข้ามได้ถ้าหากมีมอนเตอร์ ใดๆ อยู่ในสนามฝั่งศัตรู
 - การ์ดโจมตีไม่สามารถโจมตีได้หากฝ่ายตรงข้ามใช้การ์ดป้องกัน

Game Flowchart:



Player Definition:

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

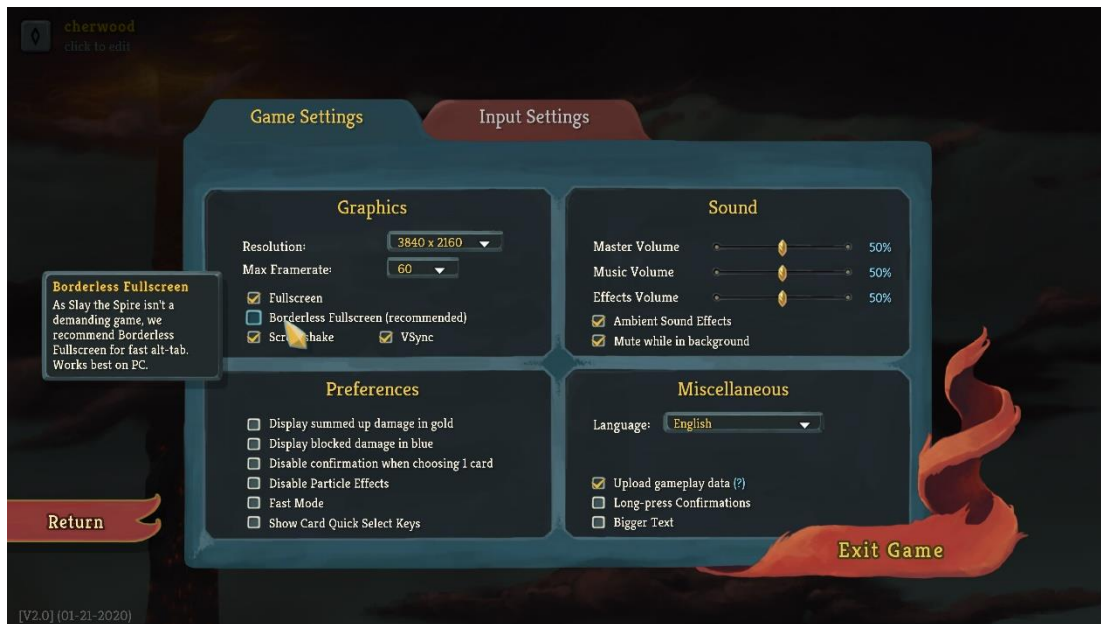
Action	Rewards
เอาชนะศัตรูได้	ได้รับการ์ดใหม่ ทอง
เอาชนะศัตรูขนาดใหญ่ได้	ได้รับการ์ดใหม่ ทอง และเครื่องราง
เอาชนะบอสแผนที่ได้	ได้รับการ์ดหายาก ทอง เครื่องรางหายาก และขวดยาโพชั่น
เอาชนะบอสใหญ่ได้	จบเกม ปลดล็อคการ์ดใหม่ที่สามารถใช้ได้

User Interface (UI):

หน้าจอเริ่มเกม



หน้าจอตั้งค่า

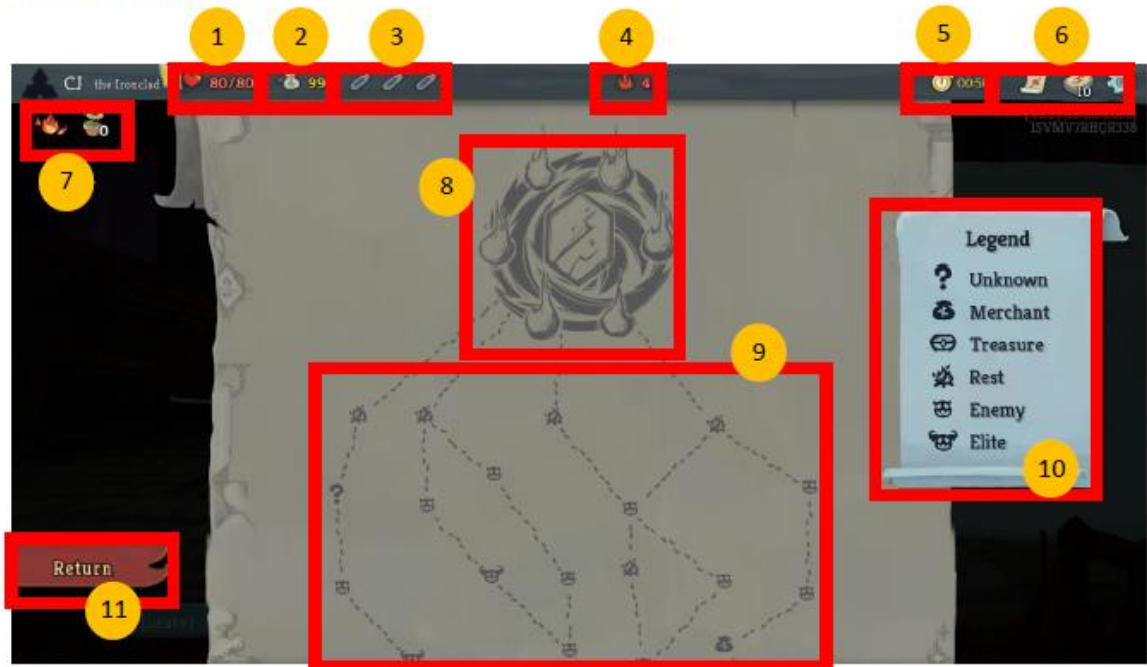


หน้าต่อสู้



- | | | |
|---------------------|-----------------------|-------------------------------|
| 1. เครื่องราง | 7. ตัวละครผู้เล่น | 11. ค่ารายการที่ใช้ได้ |
| 2. พลังชีวิต | 8. พลังชีวิต บัพ และ | 12. การ์ดที่มีอยู่ |
| 3. ทอง | ดีบัฟของผู้เล่น | 13. การ์ดที่ใช้ได้ในเทิร์นนี้ |
| 4. ขวดยาโพชั่น | 9. ศัตรู | 14. บุ่มจบเทิร์น |
| 5. จำนวนห้องที่อยู่ | 10. พลังชีวิต บัพ และ | 15. การ์ดที่ใช้จนแล้ว |
| 6. เมนู | ดีบัฟศัตรู | |

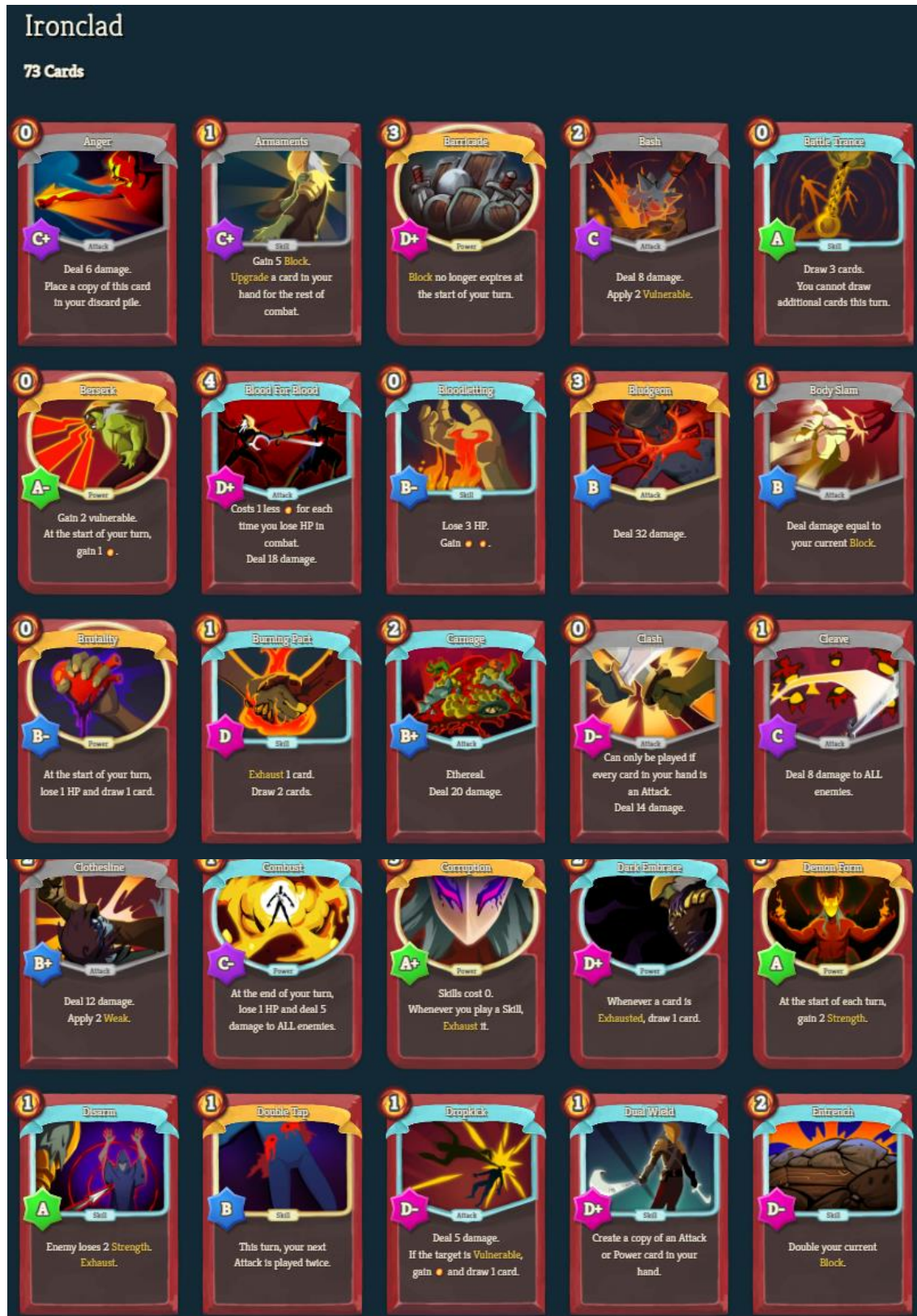
หน้าแผนที่เลือกห้องดันเจี้ยน



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

ออกแบบตัวละคร:



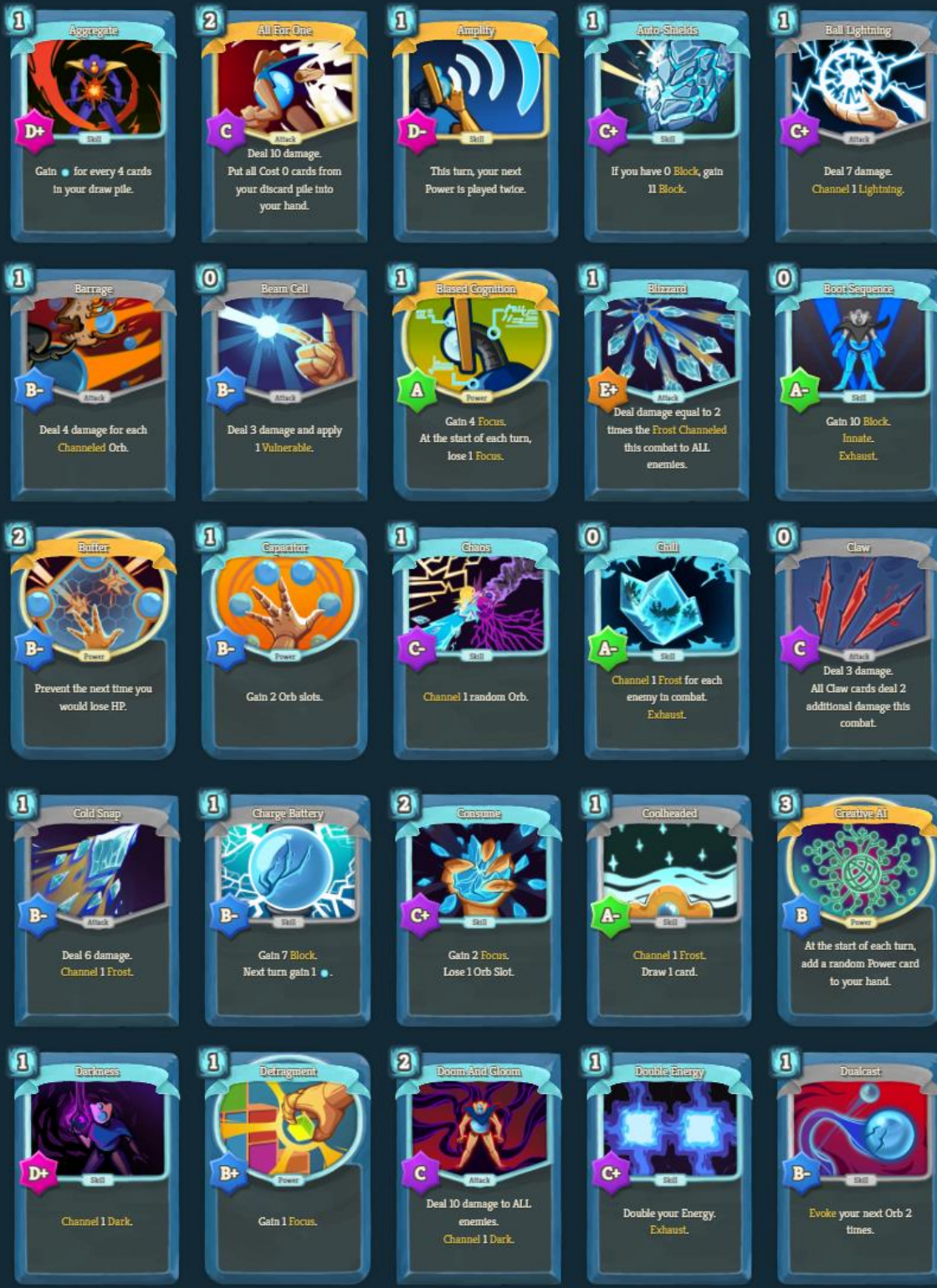
Silent

73 Cards



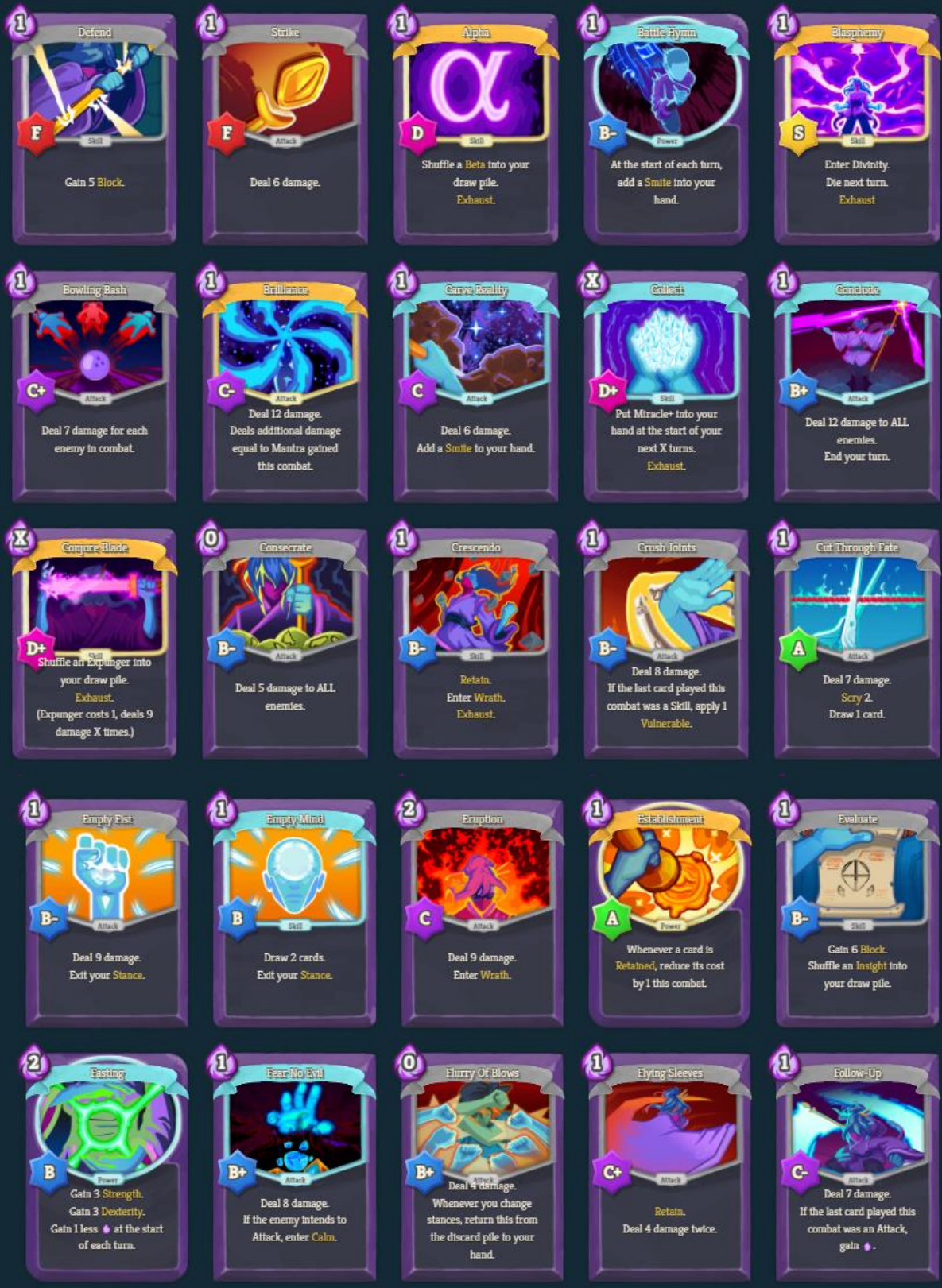
Defect

73 Cards



Watcher

75 Cards



Colorless

47 Cards

