

# Keep It Homely !



# GAME CONCEPT

เราจะได้รับบทเป็นนักศึกษาจบใหม่ที่เพิ่งเปิดบริษัทใหม่ที่จะรับจ้างในการตากแต่งและทำความสะอาดบ้านในโลกแ朋เต้าซี โดยจะรับคำขอจากหลากหลายผู้คน



# GAME STYLE



เกมงาน 2D ชุด isometric Game Engine : Unity สำหรับผู้เล่น PC

เกมให้อารมณ์อบอุ่นแนว Cozy เล่นเนลิ่น ๆ

โดยจะได้รับความเนลิ่นไปกว่าจากการได้จัดวางสิ่งของเรียบร้อยให้เหมาะสม

การได้เสนองานเกม เสียงเกมประกอบ ไปกว่าจะตอนเราวางสิ่งของ

หรือทำดาวน์โหลดให้จดจำได้ ASMR

# GAME FEATURES

## Main Mechanic

- การจำลองสภาพอากาศ - จะมีข้อมูลภูมิศาสตร์เดิมของลูกบ้านว่าต้องการทำให้บ้านสะอาด หรือ บ้านสกปรก
- การตกแต่งบ้าน - ในแต่ละบ้านจะมี Preset เฟอร์นิเจอร์ ตามธีมแต่ละบ้านแต่ผู้เล่นจะสามารถจัดได้ตามความเหมาะสมของแต่ละบ้าน
- การซ่อมสีของ - ของในบ้านแต่ละหลังจะมีสีของบางอย่างที่น้ำ น้ำส่วนนี้จะเป็นมินิเกมง่าย ๆ ให้เล่น

## Target

- เข้าถึงได้ทุกแพลตฟอร์ม และเหมาะสมสำหรับคนชอบเล่นเกมสายตกแต่งบ้าน
- สายเล่นเกม Casual หรือชอบเกมส์ไลล์ Cozy เล่นได้บนมือถือ



# GAME FEATURES

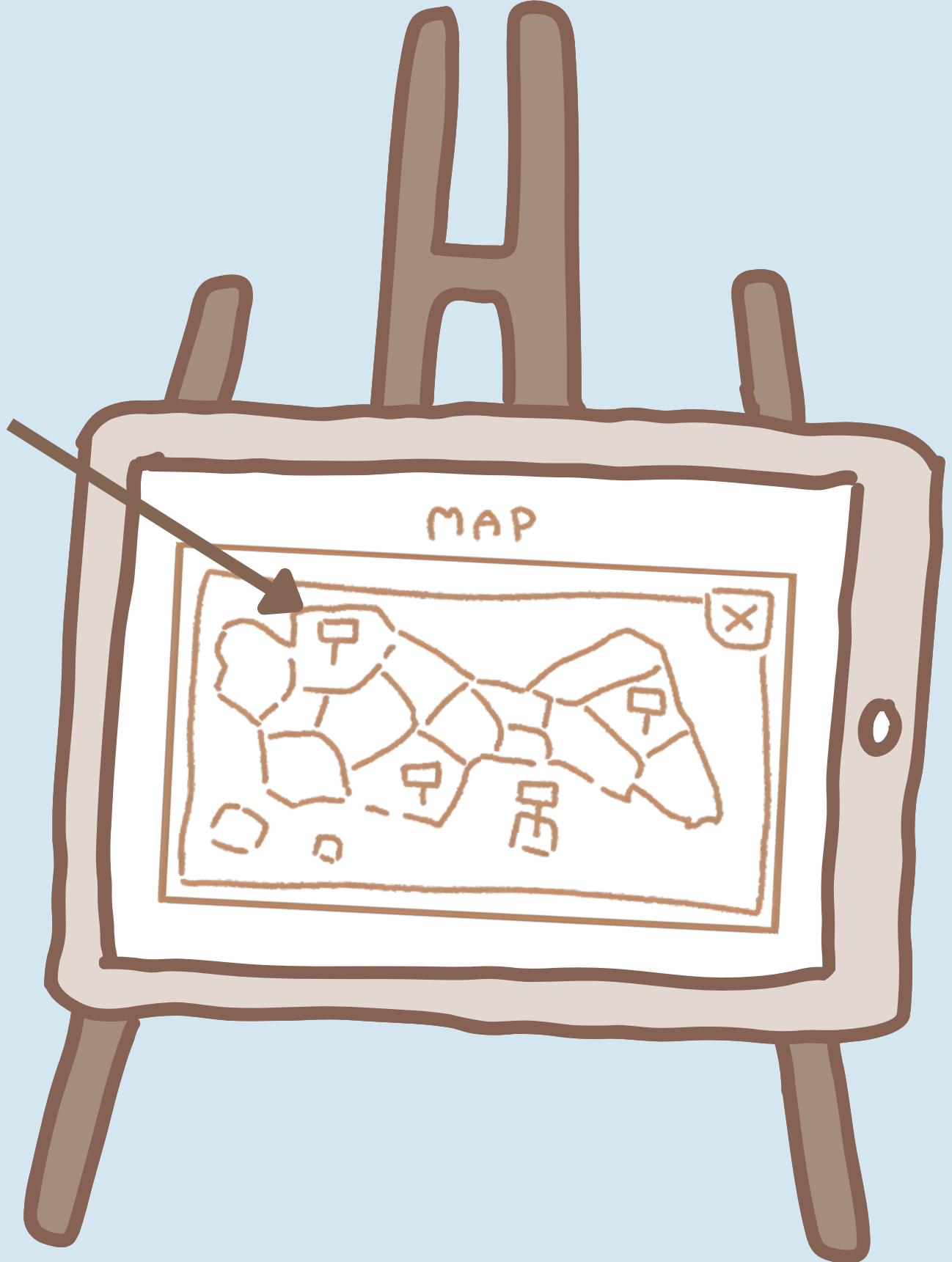
## Theme

โลกแห่งเตาซีดี้เต็มไปด้วยเวทมนตร์  
เงินนิยาย และ ความลึกลับ ในสไตล์งานน่ารัก

## Scope

ในเกมจะเล่นเป็นด่านๆ ซึ่งแต่ละด่านก็จะเป็นบ้านที่ต่างสไตล์  
และต่างฝาแน่นธุรกันไป ซึ่งนั่นทำให้สามารถเสริจได้ถึง 2 ด่าน

1 ด่าน



# GAME MECHANIC



# Core Loop

## ຮັບດຳຂອ

ຜູ້ເລື່ນຈະເລື້ອກດຳຂອທີ່ຕ້ອງກາຣອຍາກທຳ (ກາຣເລື້ອກເລເວລ)

ແຕ່ໃນຕອນຕົ້ນຕົ້ວເກມຈະບັງດັບໂຫ້ຜູ້ເລື່ນຕາແຕ່ງເປັນຄ່ານ ຣ ກ່ອນເນື່ອເຮື່ອຍນຮູ້

ຮະບບກາຣເລື່ນເບື້ອງຕົ້ນ

# Core Loop

# ກຳຕາມດຳຂອ

# การดำเนินการของสังฆาราม

# ໂນໂຕອນເຮື່ອມດ່ານຜູ້ເລີ່ມຈະຕ້ອງກຳດວກສະອາໄຟເຊີ້ຍບໍ່ອຍຕາມຕົວເກມ

ចាមແព្រៃលជុទ្ធគម្ពុជា យុត្តិធម៌តែងតាំងខ្លួនដើម្បីរៀបចំការងារសង្គមរបស់រដ្ឋបាល

# Core Loop

# ກຳຕາມດຳຂອ

# ការចំណាំ / ការពាក្យពេទ្យបាន

អត់ជាការណ៍ដូលនាំរាយការណ៍សេវាទីប្រចាំថ្ងៃ ដូលនាំរាយការណ៍សេវាទីប្រចាំថ្ងៃ

Gameplay จะเป็นมิ尼เกมหลายรูปแบบ เช่น การตอกโต๊ะ การต่อกรอบรูป การต่อท่อ ฯลฯ ในส่วนของการตกแต่งบ้านผู้เล่นจะต้องเปิดสนับสนุนเวทย์มนต์เพื่ออัญเชิญ Furniture มาตกแต่ง โดยผู้เล่นจะไม่รู้ว่าไอเทมอะไรโผล่มาก่อน (ในส่วนของโปรดแกรนจะเรียกว่าล้ำของเอ้าไว้) ผู้เล่นจะต้องตาม list ที่ตัวเกมกำหนดไว้ว่าต้องซื้ออะไรและวางแผนการซื้อขายให้ดีที่สุด เนื่องจากว่าแต่ละวัน

# Core Loop

# Challenge

# ព័ត៌មាន

ເປັນ Random Event ທີ່ຈະເກີດຂຶ້ນຕາມອາຄາຣເລື່ນໃນຕ່ານ ຊົ່ວໂມງເປັນພວກສັຫວັນຕົວເລີ່ມກາ  
ຮອຍກ່ອກວນສຽງເສີຍອົບກວນ ສຽງດວາມສກປາກເນື່ອມື້ນ ຊົ່ວໂມງແລ່ນຈະຕ້ອງໜີ້ບ  
ຂວາດສເປົ່າຍໍ່ມາຈຸດໄລ່ສັຫວັນເຂລ່ານໍ້ອກໄປຈາກບ້ານໄໝ້ມະດ

# Core Loop

# Challenge

# წერა უკანონო

ឯកចារនេះបានរាយការណ៍ដោយសារព័ត៌មានលម្អិត និងផ្តល់ជូនប្រើបានដោយអ្នកចារទាំងអស់ ដើម្បីជួយការងាររបស់អ្នកចារ និងការងាររបស់អ្នកបានល្អជាមួយ។

# Core Loop

## รางวัลจบท่าน (Reward)

ในการจบแต่ละด่านผู้เล่นจะได้รับเงินค่าจ้างเพื่อที่จะนำมาซื้อของแต่ละ

และปลดล็อกเนื้อร่องใหม่จากบ้านที่เราได้รับคำขอมาเพื่อแต่ละ

ให้ออนฟีลลิปส์อย่างยิ่งขึ้น

# Core Loop

## รางวัลจบดาน (Reward)

ในการจบแต่ละด่านผู้เล่นจะได้รับเงินค่าจ้างเพื่อที่จะนำมาซื้อของแต่ละ

และปลดล็อกเนื้อร่องนี้จนกว่าจากบ้านที่เราได้รับคำขอมาเพื่อแต่ละ

ให้ออนฟีลลิปส์อย่างยิ่งขึ้น

# Core Loop

## OFFICE UPGRADE

ផ្តល់សាមារណែនាំនៅទីក្រុងបច្ចេកទេស ដើម្បីជួយអ្នកប្រើប្រាស់ការងារ

ទៅតាមរយៈការប្រើប្រាស់បច្ចេកទេស

# GAME MECHANIC

## Game Progression

- เมื่อผู้เล่นเล่นไปเรื่อย ๆ สเกลงานของลูกด้าจะใหญ่มากขึ้น เช่น ห้องที่ต้องตามแต่ละมากขึ้น บ้านลูกด้าที่ใหญ่ขึ้น
- ผู้เล่นสามารถนำอาวุธมาอ่อนฟื้นให้มีความน่าอัญญาตมากขึ้น และได้รับเงินรางวัลมากขึ้น และ ได้ปลดล็อกเฟอร์นิเจอร์แต่ละบ้านมาตามแต่ละตอนฟื้นเพิ่ม

# GAME MECHANIC

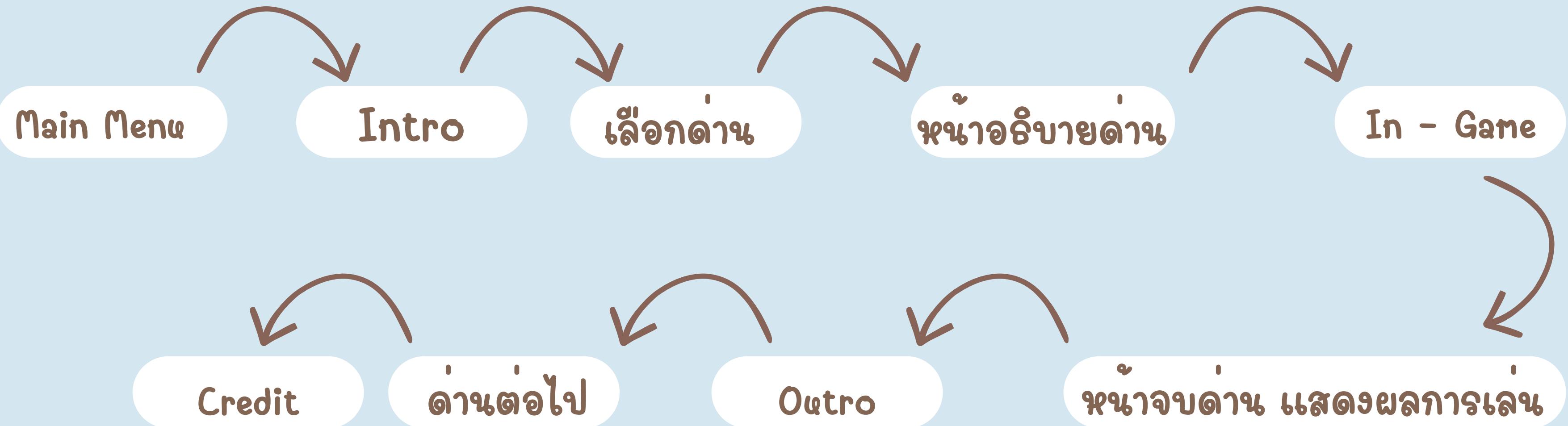


## Screen

1. Main Menu - หน้าเมนูเริ่มเกม
2. Setting - หน้าการตั้งค่าเมนูต่าง ๆ
3. Cutscene - หน้าแสดงด้วยซีนเรื่องราวของเกม
4. Map Level - ด่านในแผนที่ตามแต่ละพื้นที่
5. ห้องส่วนตัว - ห้องส่วนตัวของผู้เล่นที่สามารถตกแต่งห้องได้
6. In Game - หน้าตอนเล่นเกมจะแสดงช่องเฝอร์นิเจอร์ปุ่มPause / ปุ่มแสดงหน้าตัวละคร และ คู่มือการเล่น

# GAME LEVEL

## Level Flow



# Objectives GAME LEVEL



ในหน้าคำอธิบายด้านเราจะได้เห็นคำขอๆ  
ลูกบ้านว่าต้องการตกแต่งอะไรหรือต้อง<sup>ก</sup>  
ทำความสะอาดแบบไหน แต่ในแต่ละด้านจะ<sup>ก</sup>  
ใส่กิมมิกของแต่ละบ้านเข้าไปให้มากกัน

# GAME WORLD & NARRATIVE

## Location and Structure

โลกแ朋เต้าซีกที่เต็มไปด้วยเวาอย์มนต์ เก็นนิญาณ และ ความลึกลับ

# Characters

Main Character - ងារធានាជាបិខ្លែ  
តុល្យចំពោន់ទេសចរណ៍

# Story & Plot

ទេសចរណ៍នឹងបានកើតឡើងជាការប្រើប្រាស់ការងារដូចជាពេទ្យការងារ  
និងការងារផ្សេងៗ។ គឺជាការងារដែលមានការងារប្រចាំថ្ងៃ និងការងារប្រចាំសប្តាហ៍។

# GAME WORLD & NARRATIVE

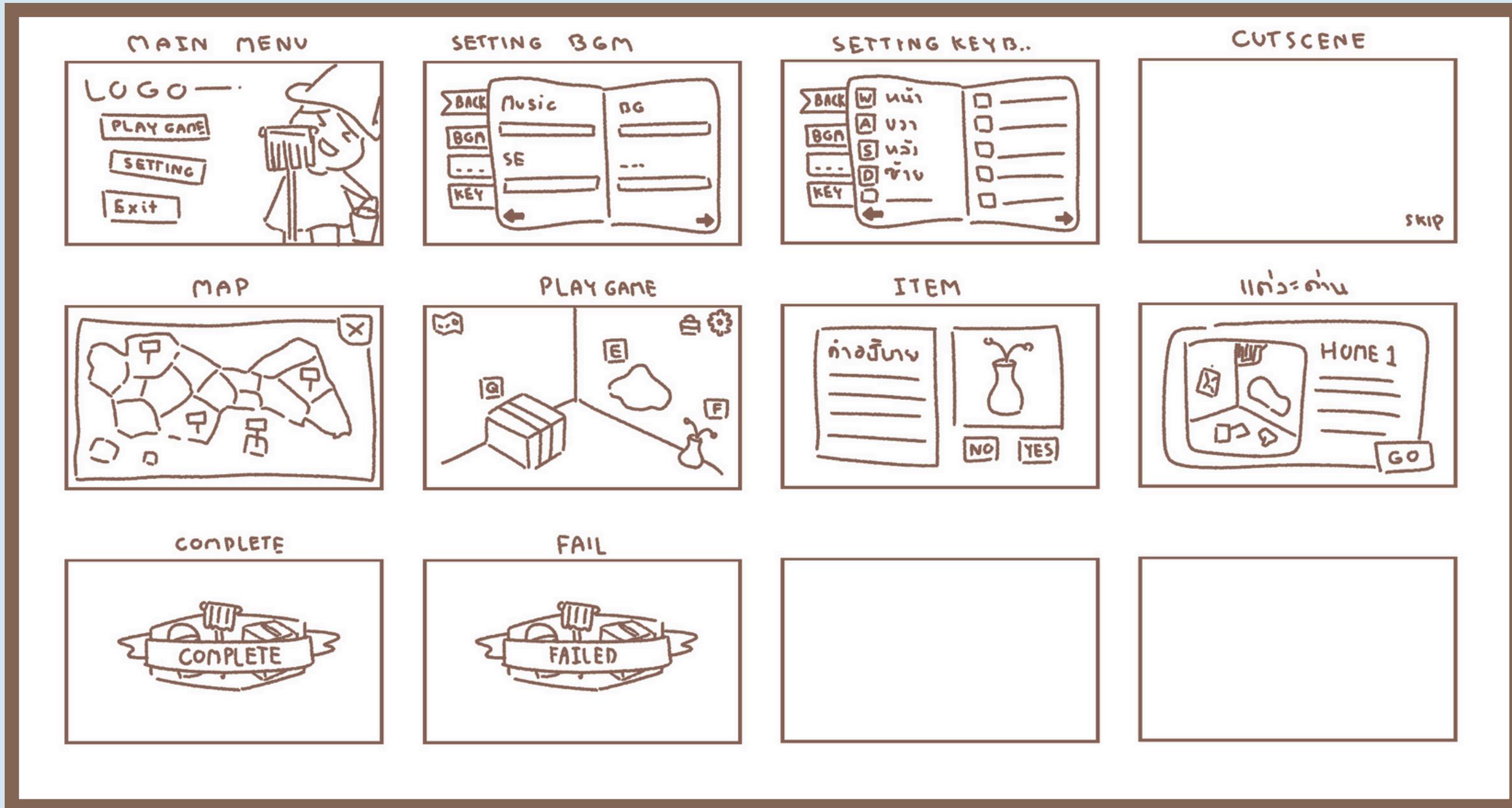


# GAME WORLD & NARRATIVE



## Art Style / Concept Art

# User Interface (UI)



## GAME WORLD & NARRATIVE

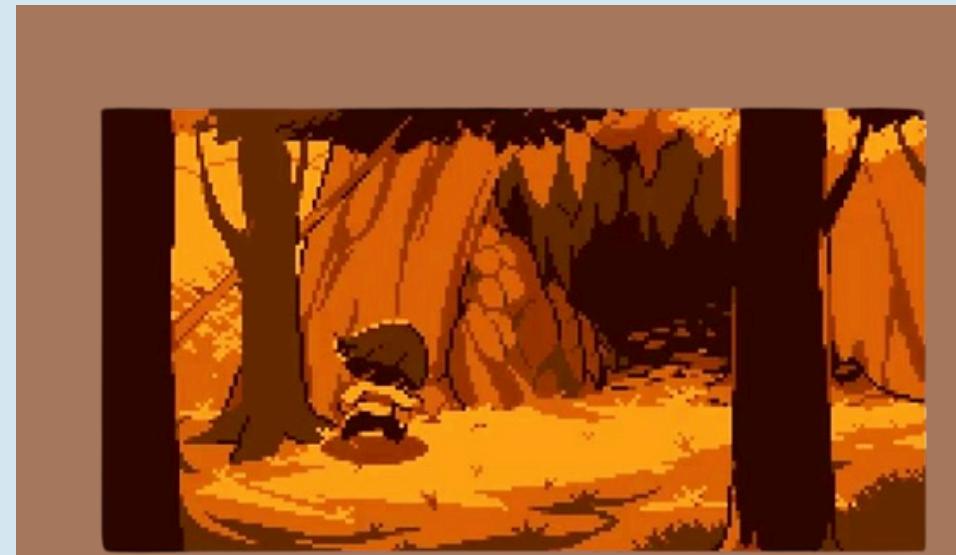
# GAME WORLD & NARRATIVE

## Game Cutscene

จะเล่าเรื่องด้วยการเล่านิทาน เล่าเรื่องเป็นจก ๆ ไป



After a long battle,  
the humans were  
victorious.



Legends say that those  
who climb the mountain  
never return.



I want you to have this sealed envelope.