

Wild Spice

Sathu99

Made By Unity



Concept

แนวคิด

Summary

ผู้เล่นรับบทเป็น "โอชะ" ชายชนบทที่ต้องการปลดหนี้ครอบครัวด้วยการทำอาหารขาย โดยต้องเดินทางเข้าสำรวจป่าเพื่อหาและเก็บวัตถุดิบหายาก พร้อมทั้งจัดการทรัพยากรและพบเจอกลางที่ต่างๆ



Genre

Life simulation, Adventure



Concept

แนวคิด



8 เมนูอาหารป่า รสเด็ดทำเองได้อร่อยเหมือนร้าน

ใครชอบแนวนี้มาลองทำกินเองดีไหม มีอาหารป่าหลากหลาย รสชาติเด็ดจัดจ้านอย่างแรง

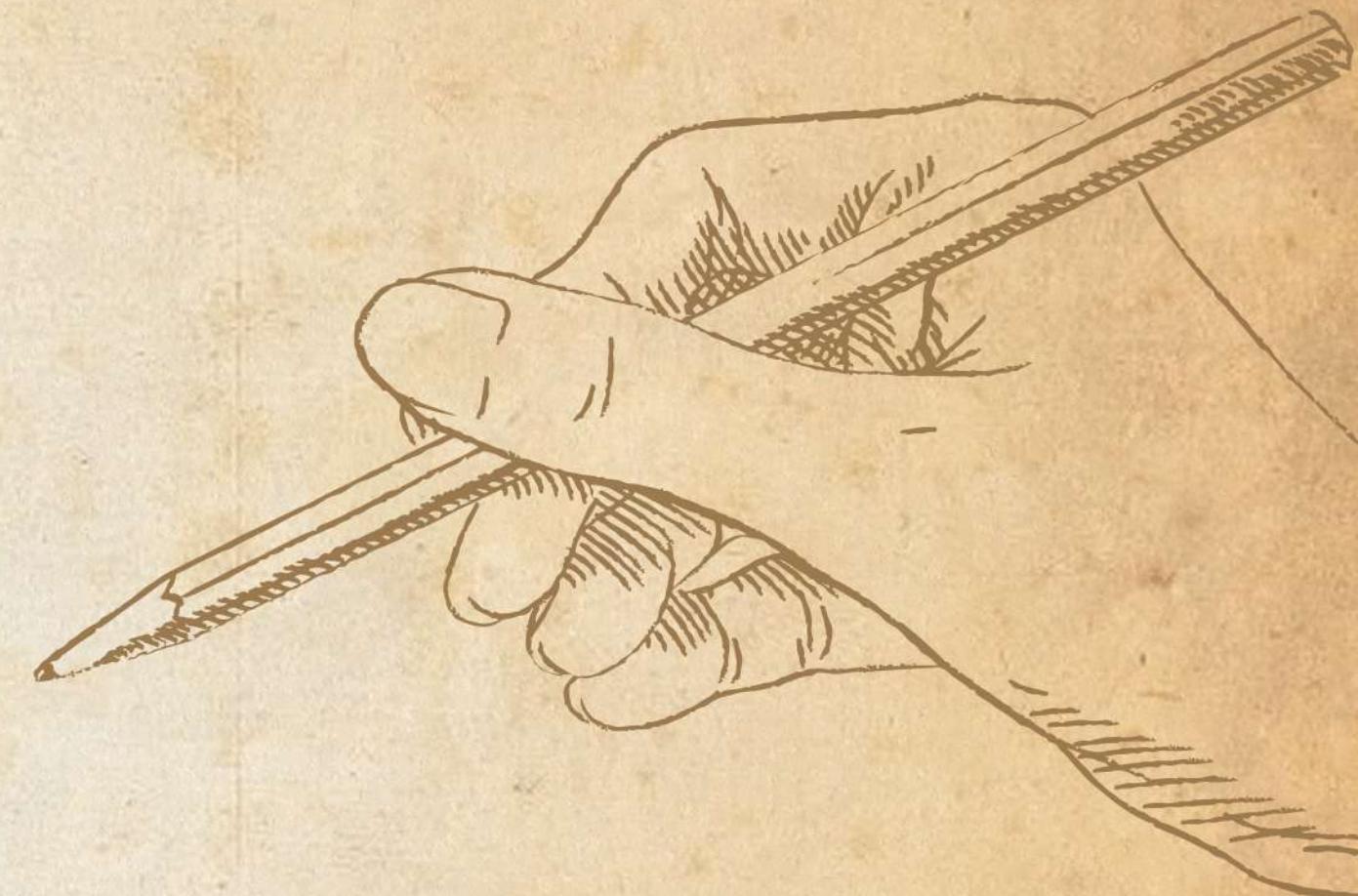
kapook.com / May 20, 2021



Style แก๊ตตี้

Art Style

การ์ตูน 2.5 D สดใส สีไทยโโน



Game Flow & Aesthetic

ให้ความรู้สึกท้าทายและน่าตื่นเต้น โดยจะทำให้ผู้เล่นรู้สึกอยากรู้จักคันพbowอะไรใหม่ๆ ในปาร์ลิเกลับแห่งนี้ พร้อมกับความรู้สึกที่อยากรู้จักพัฒนาตัวละครเพื่อให้สามารถปลดล็อกวัตถุดิบและเมนูอาหารใหม่ๆ ได้มากขึ้น

Features

คุณสมบัติ

Core Mechanic

การสำรวจป่า การเก็บวัตถุดิบ และการทำอาหารขายเพื่อปลดหนี้ที่เป็นเป้าหมายหลัก

Theme

ชีวิตชนบทไทย เก็บของป่าในแวดล้อมอีสาน

Map & Zone

ผืนป่าแบ่งเป็นโซนตามระดับความลึกของป่า ในแต่ละโซนจะมีสภาพแวดล้อมและวัตถุดิบที่ต่างกัน

Targeting

กลุ่มเนื้อหาฯ

Platforms

PC

Target

กลุ่มวัยรุ่นที่มีความสนใจอาหารพื้นบ้านและรีเมิกาเป็นไทย

คู่แข่งและข้อได้เสีย

เกมแนวทำอาหารอื่นๆ เช่น Go! Go! Hamster Chef!, Stardew Valley และ Dave the Diver แต่เกม Wild Spice

จะเน้นรีเมิกันบทไทย มีระบบส่งอาหารผ่านแอป มีการสำรวจป่าที่มีหลายระดับ และเป้าหมายปลดหนี้ที่สร้างแรงจูงใจ

Analysis

จ ๖ ค ร ๗ ๙

รีมชนบทไทย

“Wild Spice” ใช้รีมชนบทไทยที่มีรายละเอียดของวัฒนธรรมและธรรมชาติที่เฉพาะตัว เช่น ป่าเขตร้อนชื้น หมู่บ้านชนบท และวัตถุดิบพื้นเมือง ซึ่งแตกต่างจากเกมอื่นที่มักใช้รีมชนบทแบบตะวันตกหรือรีมใต้น้ำ

การสำรวจป่าที่มีความท้าทายหลากหลาย

“Wild Spice” มีระบบสำรวจป่าที่แบ่งออกเป็นโซนตามระดับความยาก โดยผู้เล่นต้องมีอุปกรณ์เฉพาะเพื่อเข้าถึงวัตถุดิบหายากในโซนป่าลึก ซึ่งเพิ่มความลึกซึ้งในการเล่น

เป้าหมายและการเอาชีวิตรอด

เกมนี้เน้นการปลดหนี้และการบริหารทรัพยากร ซึ่งเพิ่มความกดดันและความท้าทายในการเล่น แตกต่างจากเกมอื่นที่มักมุ่งเน้นความสนุกแบบผ่อนคลาย

| หัวข้อเปรียบเทียบ | Wild Spice | Dave the Diver | Stardew Valley | Go! Go! Hamster Chef! |
|-----------------------|---------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------|-------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------|
| รีมหลัก | ชีวิตชนบทไทย การสำรวจป่า และการทำอาหาร | สำรวจใต้น้ำ เก็บวัตถุดิบ และบริหารร้านอาหาร | ชีวิตในชนบท การทำฟาร์ม และสร้างความสัมพันธ์ในชุมชน | การทำอาหาร ด้วยวัตถุดิบที่เก็บมาจากพื้นที่ใกล้เคียง |
| เป้าหมาย | ปลดหนี้ครอบครัว และสร้างธุรกิจอาหาร | บริหารร้านอาหารและค้นพบสิ่งลึกลับในทะเลือก | พัฒนาฟาร์ม และสร้างชีวิตที่สมบูรณ์ในหมู่บ้าน | ทำอาหารเพื่อให้ลูกค้าพึงพอใจ |
| การสำรวจ | สำรวจป่าไทยที่มีระดับความยากหลายระดับ | สำรวจใต้น้ำเพื่อค้นหาวัตถุดิบและสมบัติลับ | สำรวจพื้นที่รอบฟาร์มและเมือง | สำรวจพื้นที่ใกล้เคียงเพื่อเก็บวัตถุดิบ |
| ระบบการทำอาหาร | ลากวงวัตถุดิบในกระแทะเพื่อสร้างเมนูอาหาร | เลือกวัตถุดิบและสร้างเมนูในร้านอาหาร | สร้างอาหารเพื่อพื้นที่พูลังงานหรือเพิ่มความสัมพันธ์ | ใช้ส่วนผสมที่เก็บมาเพื่อสร้างอาหาร |
| ความแตกต่างที่โดดเด่น | รีมชนบทไทย ระบบส่งอาหารผ่านแอปพลิเคชัน และความยากในป่าลึกที่เพิ่มขึ้นตามการเล่น | รีมทะเลือก และการจัดการร้านอาหาร | รีมการทำฟาร์มที่ผสมผสานกับการพัฒนาความสัมพันธ์ในชุมชน | รีมที่เรียบง่ายและมุ่งเน้นความสนุกแบบ casual |

Game World and Narrative

โลกของเกมและการเล่าเรื่อง

Game World

ตั้งอยู่ในหมู่บ้านชนบทในประเทศไทยทางภาคตะวันออกเฉียงเหนือ รายล้อมด้วยป่าเขายังเต็มไปด้วย
วัตถุธรรมชาติและสัตว์ป่า

Narrative

เรื่องราวเบื้องหลังคือการดีนرنของ "โอชะ" เพื่อปลดหนี้ครอบครัวและสร้างธุรกิจอาหารที่ประสบความสำเร็จ และป่าที่
เขาจะต้องเข้าไปหาวัตถุธรรมนั้นมีข่าวลือแปลงประหลาดบางอย่างที่เหมือนกับจะกุมความลับที่พิสดารเอาไว้อยู่

Look and Feel

ภาพลักษณ์และอารมณ์

แตกต่างจากโถกจิ้งอย่างไร

ใช้รีมชนบทไทยที่เต็มไปด้วยรายละเอียดของธรรมชาติ วัฒนธรรม และวิถีชีวิตดั้งเดิมและ
มีความแพนตาซีของป่าหิมพานต์ในโซนของป่าลึก



KRAISORN RAJASRI

Locations and Structures

ที่ตั้งและโครงสร้าง

Explore Area

โชนป่าเริ่มต้น : ปลอดภัย วัตถุดิบพื้นฐาน เช่น เห็ดและสมุนไพร เหมาะสมสำหรับผู้เล่นเริ่มต้น

โชนปากลาง : มีความท้าทายเพิ่มขึ้น พบสมุนไพรพิเศษและปลาหายาก ต้องใช้อุปกรณ์ที่อัปเกรดแล้ว

โชนป้าลึก : วัตถุดิบหายาก เช่น เห็ดเรืองแสงและสมุนไพรไทยโบราณ มีสัตว์ป่าอันตรายและเป็นโชนป้าหิมพานต์

การแน่งพื้นที่

ใช้อุปสรรคมาวางทางกั้นเวลาเอาไว้ ผู้เล่นจะสามารถไปในระดับที่ยากขึ้นได้ก็ต่อเมื่อมีอุปกรณ์บางอย่างแล้วเท่านั้น

Story and Plot

เรื่องราวของเกม

จุดเริ่มต้น : “โอชะ” ตัดสินใจเริ่มต้นธุรกิจอาหารจากครัวเล็ก ๆ ในหมู่บ้านแควชนบทแควภาคอีสาน

กลางเรื่อง : ผู้เล่นเผชิญกับความท้าทาย เช่น วัตถุดิบหายากและสัตว์ป่าและพบเจอกับความลับของป่า คือป่านี่จริงๆ แล้วลึกเข้าไปคือป่าหิมพานต์

จุดจบสุด : การปลดหนี้สำเร็จและสร้างธุรกิจอาหารที่ประสบความสำเร็จ

การเล่าเรื่อง : ผ่านบทสนทนาระหว่าง NPC และการเล่นเกม

Art

งานศิลป์

รูปแบบงานศิลป์

ไทยๆ

ข้อจำกัด

การ์ตูน 2.5 D

ใช้สีไทย

วัตถุดิบและจากต้องมีความแตกต่างชัดเจน
เพื่อให้สังเกตุเห็นได้ง่าย



Art

งานศิลป์



+

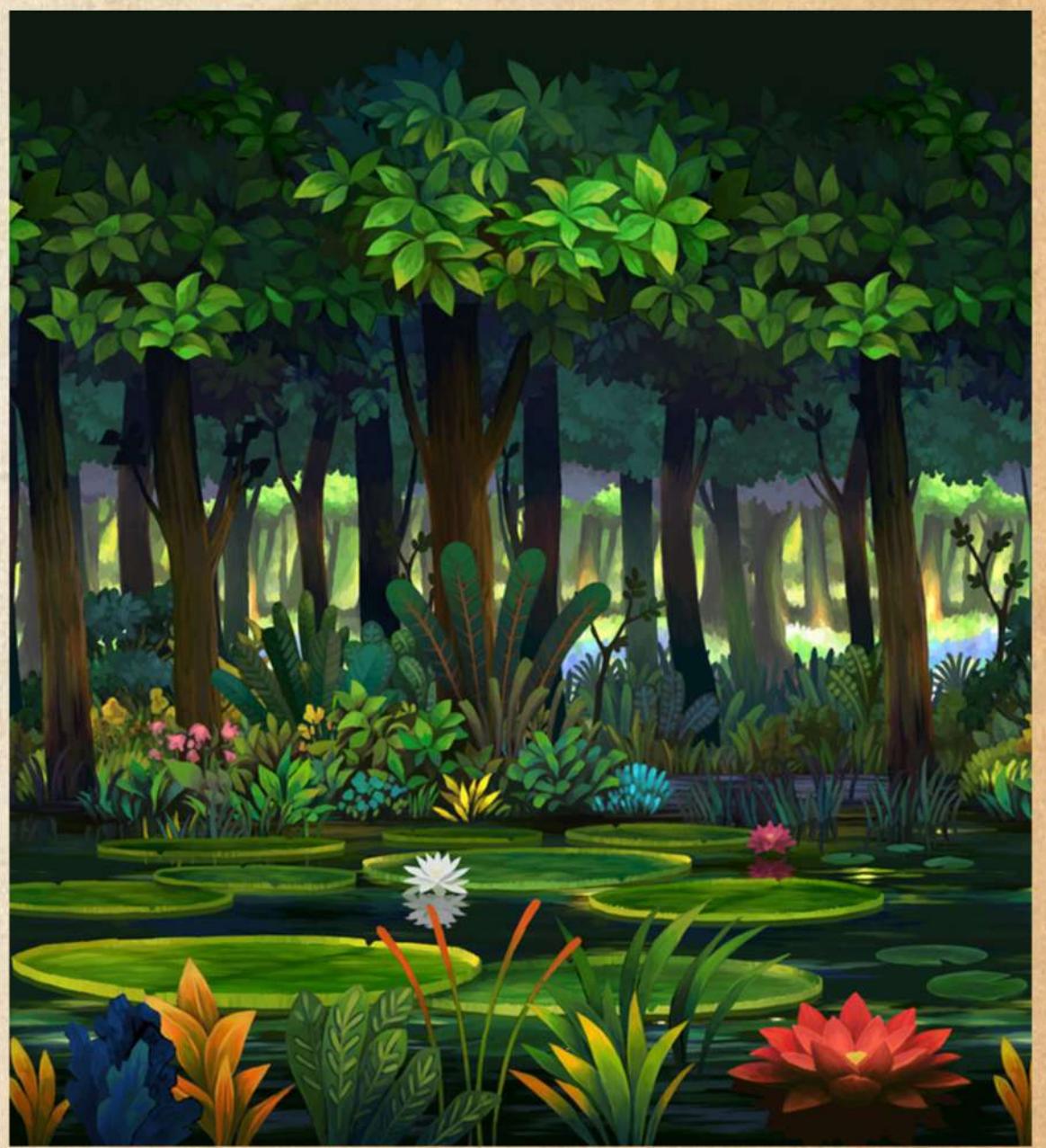
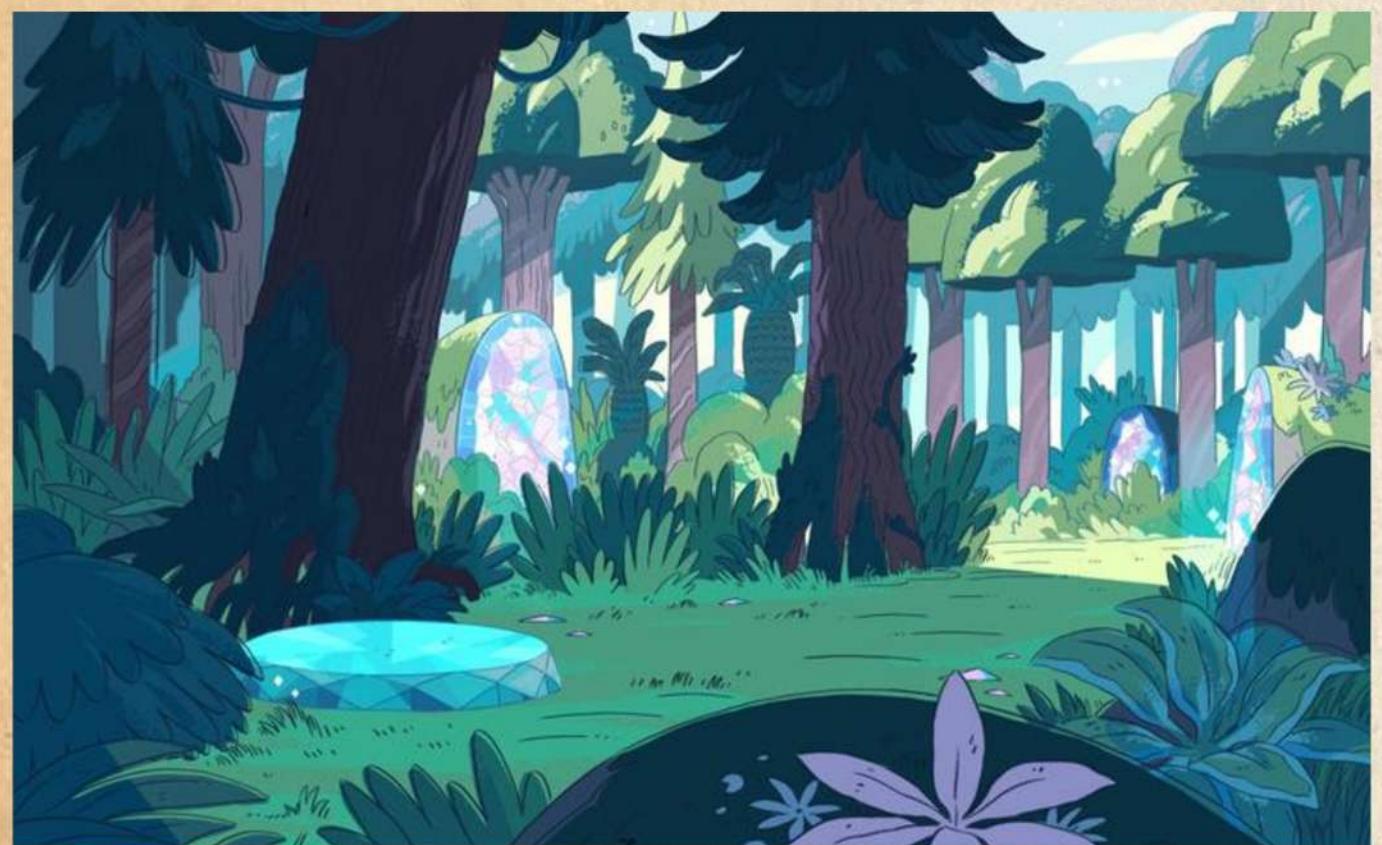


Simple Shape ที่เป็นจุดเด่นของสไตล์นี้

เอา Texture ที่เป็นจุดเด่นของภาพนี้

Art

งานศิลป์



Mock Up Screens

HUD



เบ้า

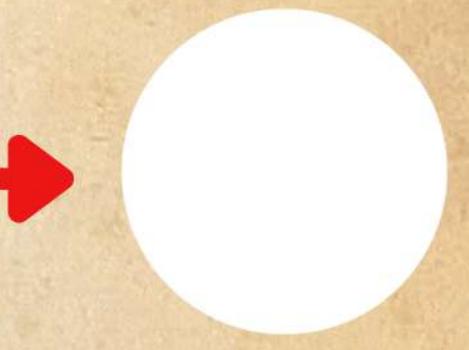
ป่าน
กลาง

หนัก

ค่าสีของน้ำหนัก



วัน / เดือน / ปี



นาฬิกานับถอยหลัง

Example

ตัวอย่างการเชื่อมไฟล์ JSON

[System.Serializable]

```
public class Item
{
    public string name; // ชื่อของ เช่น
    "Apple", "Meat"
    public float weight; // น้ำหนักของ เช่น
    1.5 กิโลกรัม
}
```

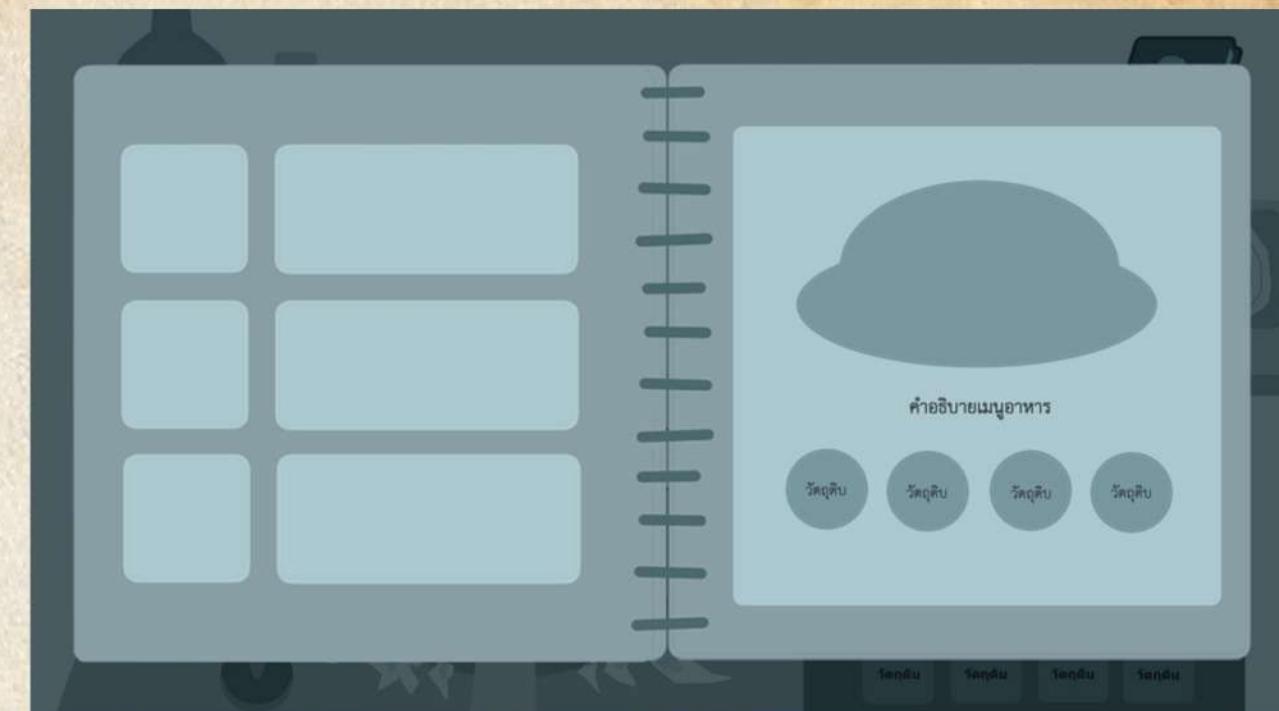
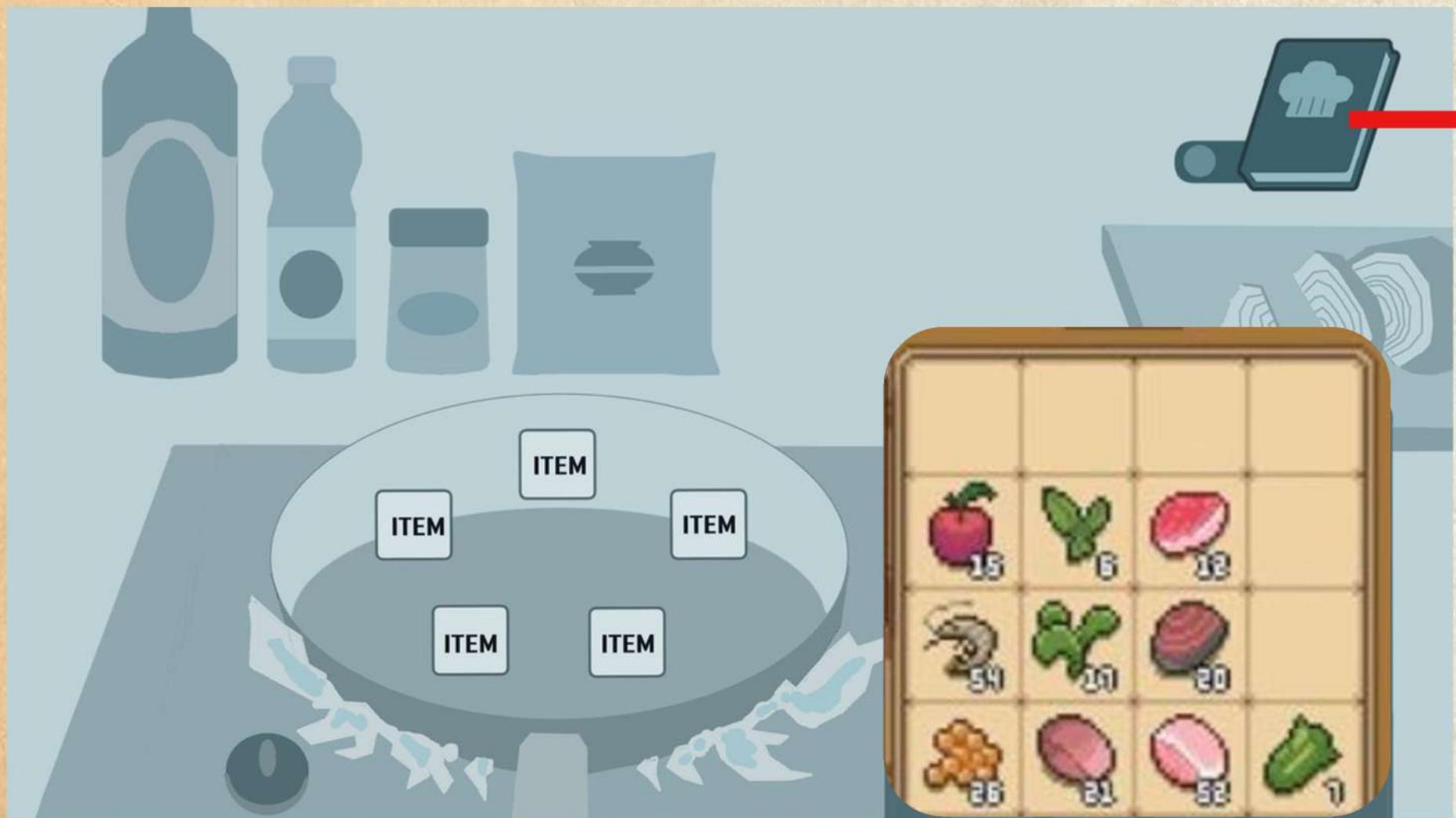
```
public class InventorySystem : MonoBehaviour
{
    public float maxWeight = 50f; // น้ำ
    หนักสูงสุดที่เก็บได้ เช่น 50 กิโลกรัม
    private float currentWeight = 0f; // น้ำ
    หนักที่เก็บในปัจจุบัน
    private List<Item> items = new
    List<Item>(); // รายการของที่เก็บ
}
```

```
public bool AddItem(Item item)
{
    if (currentWeight + item.weight <=
        maxWeight) // ถ้าหนักรวมไม่เกิน
    {
        items.Add(item); // เพิ่มของเข้าในรายการ
        currentWeight += item.weight; // เพิ่มน้ำ
        หนักของ
        Debug.Log($"Added {item.name}. Current
        weight: {currentWeight}/{maxWeight}");
        return true; // เพิ่มสำเร็จ
    }
    else
    {
        Debug.Log("Not enough space in
        inventory!"); // น้ำหนักเกิน
        return false; // เพิ่มไม่สำเร็จ
    }
}
```

ระบบ Inventory

- เราสร้างคลาส (Class) ชื่อ Item เพื่อเก็บข้อมูลของแต่ละไอเทม
 - name คือชื่อของไอเทม
 - weight คือน้ำหนักของไอเทม
 - maxWeight คือค่าน้ำหนักสูงสุดที่ผู้เล่นสามารถเก็บได้
 - ฟังก์ชันนี้ใช้เพิ่มของใน Inventory
 - ถ้าหนักรวมไม่เกิน maxWeight จะเพิ่มของได้
 - ถ้าน้ำหนักเกิน ระบบจะแจ้งเตือนว่าเก็บไม่ได้

Mock Up Screens



Cooking

Example

ตัวอย่างการเขียนห้องแม่กลอง

```
public Dictionary<string, List<string>>
recipes = new Dictionary<string,
List<string>>()

{
    { "MeatStew", new List<string> {
        "Meat", "Carrot" } },
    { "VegetableSoup", new List<string> {
        "Carrot", "Potato" } }
};
```

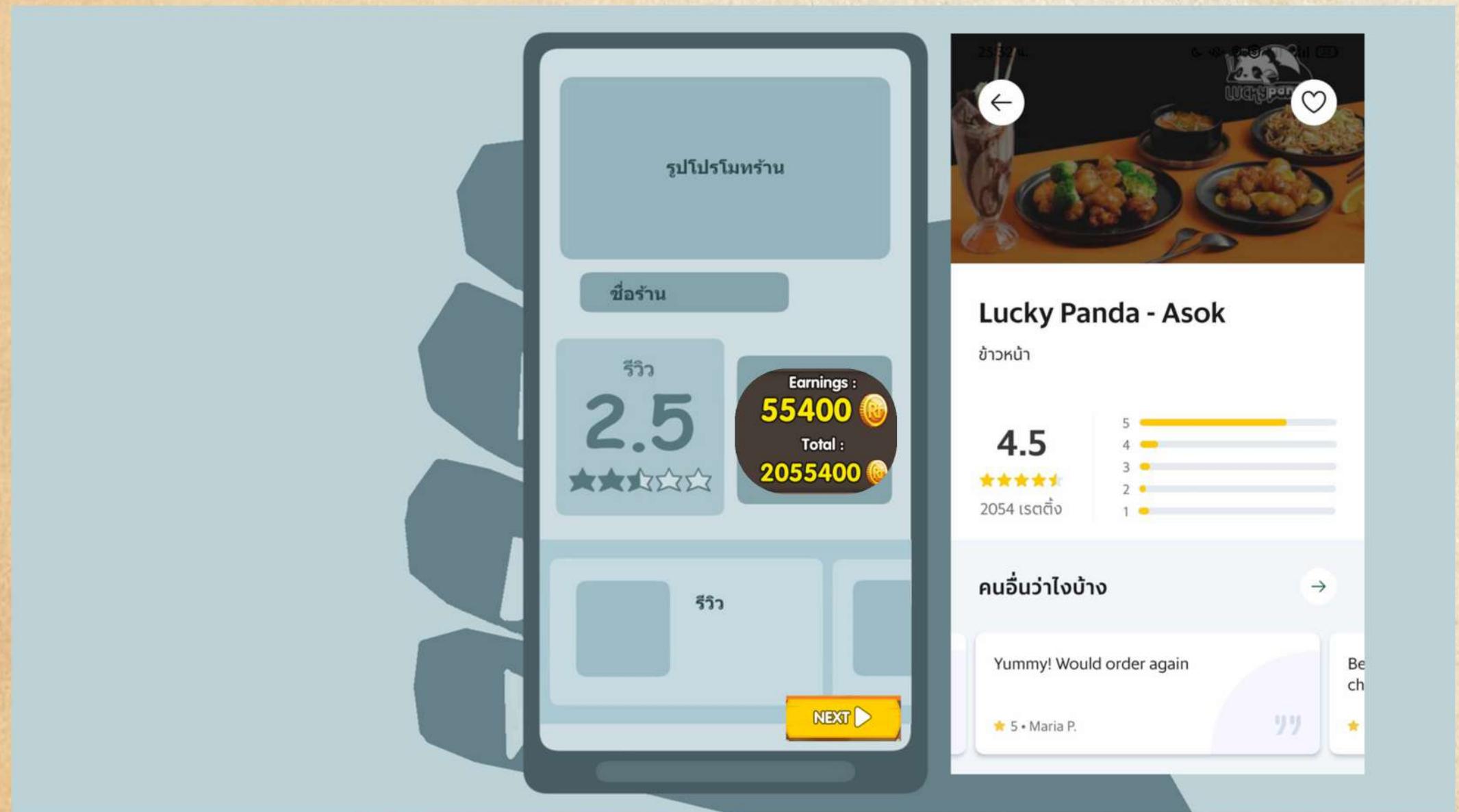
```
public void Cook(string recipeName)
{
    if (recipes.ContainsKey(recipeName)) // ตรวจสอบว่ามีสูตรนี้หรือไม่
    {
        List<string> ingredients = recipes[recipeName];
        foreach (string ingredient in ingredients)
        {
            if (!inventory.HasItem(ingredient)) // ถ้าไม่มีวัตถุดิบ
            {
                Debug.Log($"Missing ingredient: {ingredient}");
                return;
            }
        }

        foreach (string ingredient in ingredients) // ใช้วัตถุดิบ
        {
            inventory.RemoveItem(ingredient);
        }
        Debug.Log($"Cooked {recipeName} successfully!");
    }
    else
    {
        Debug.Log("Recipe not found!"); // ไม่มีสูตรนี้
    }
}
```

ระบบ Cooking

- recipes คือสูตรอาหารที่บอกว่า แต่ละเมนู ต้องใช้วัตถุดิบอะไรบ้าง
 - ตัวอย่าง:
 - เมนู "MeatStew" ต้องใช้ "Meat" และ "Carrot"
 - เมนู "VegetableSoup" ต้องใช้ "Carrot" และ "Potato"
 - พิงก์ชัน Cook ใช้ทำอาหาร
 - ตรวจสอบว่าผู้เล่นมีวัตถุดิบเพียงพอ หรือไม่
 - ถ้ามีครบ จะลบวัตถุดิบออกจาก Inventory และทำอาหารสำเร็จ

Mock Up Screens



Result

Example

ตัวอย่างการใช้งานโปรแกรม

```
public class GameSystem
{
    private int totalMoney = 0; // เงินสะสม
    private int starCount = 0; // จำนวนดาว
    private const int maxStars = 5; // ดาวสูงสุด
    private const int bonusMoney = 500; // โบนัสเมื่อดาวครบ

    public void EndDay(Dictionary<string, int> menuSold, List<string> rareMenus)
    {
        int dailyMoney = 0;

        // รวมยอดขายรายวัน
        foreach (var menu in menuSold)
        {
            dailyMoney += menu.Value;
            if (rareMenus.Contains(menu.Key)) starCount++; // เพิ่มดาวถ้าเป็นเมนูพิเศษ
        }

        totalMoney += dailyMoney; // เพิ่มเงินสะสม
        Console.WriteLine($"วันนี้คุณได้เงิน: {dailyMoney} บาท, เงินสะสม: {totalMoney} บาท");

        // ตรวจสอบดาวและให้โบนัส
        if (starCount >= maxStars)
        {
            totalMoney += bonusMoney;
            Console.WriteLine($"คุณได้รับโบนัส {bonusMoney} บาท! เงินสะสม: {totalMoney} บาท");
        }
    }
}
```

ระบบ Result

1. คลาส GameSystem

totalMoney เก็บยอดเงินสะสม
starCount จำนวนดาวที่สะสม
maxStars และ bonusMoney ใช้กำหนดเงื่อนไขและรางวัล

2. ฟังก์ชัน EndDay

คำนวณเงินที่ขายได้ในวันนั้น (dailyMoney)
ตรวจสอบว่ามีเมนูพิเศษใหม่ ถ้ามีเพิ่มดาว (starCount++)
เพิ่มเงินสะสม (totalMoney += dailyMoney)
ถ้าดาวครบ 5 ดวง เพิ่มโบนัส (bonusMoney)

3. ฟังก์ชัน Main

สร้างรายการอาหารที่ขายได้ (menuSold)
ระบุเมนูพิเศษ (rareMenus)
เรียก EndDay เพื่อคำนวณเงินและจัดการระบบดาว

Characters

ตัวละคร

โจชู

ตัวละครหลักที่มีความมุ่งมั่นไม่ย่อท้อและมีความสามารถเกี่ยวกับการประกอบอาหารพร้อมกับความคิดสร้างสรรค์ในการทำอาหารป่า



Characters

ຕົວລະມາຮ

ຝ່າກັງ

NPC ຜູ້ໃຫ້ຄໍາແນະນຳ (ຫຸ້ນສ່ວນຮຸຮົກິຈ) ແລະ ຂາຍໄອເທມສຳຄັນ ແລະ ເປັນຄົນຂັບແວປະເລີເວອີ ມາຮັບ
ອາຫາຣ້ານເຮົາ



Cutscenes

คําชี้แจง

Prologue : ครอบครัวของเขามีหนึ่งก้อนโต ด้วยความสามารถด้านการทำอาหารที่สืบทอดจากแม่และแรงบันดาลใจในการปลดหนี้ โอชะ จึงเริ่มต้นชีวิตใหม่ในฐานะ "เชฟป้า"

Game over : เมื่อตัวละครหลักพยายามปลดหนี้มาอย่างหนักหน่วง แต่กลับไม่สามารถทำได้ตามกำหนด จึงต้องเผชิญกับการยึดบ้านที่เป็นที่พักพิงเดียวของเขา

End game : สามารถปลดหนี้ได้ และสร้างธุรกิจร้านอาหารที่ประสบความสำเร็จ

Mechanics

กติกา

จุดเด่นของความก้าวหน้า

- หาเงินเพื่อปลดหนี้
- หัวตقطุดิบได้น้อย เงินยิ่งน้อย เลี่ยงโดนยึดบ้าน
- มีการสำรวจและการค้นหัวตقطุดิบใหม่ๆ
- ปลดล็อคเมนูใหม่ๆ ด้วยการสำรวจและอัปเกรดอุปกรณ์
- เกมจะบันทึกหลังจากจบ 1 วัน

ความท้าทาย

การจัดการเงิน และอันตรายในป่า

การเคลื่อนไหว การกระทำ

ผู้เล่นเดิน วิ่ง และเก็บหัวตقطุดิบ

Core Mechanic

หัวตقطุดิบ

ขายอาหาร

ทำอาหาร

