

Statera Game Document

Check list

1.อยากผู้เล่นรู้สึก

- ใช้ทักษะสมอง, วางแผนในระยะเวลาที่จำกัด
- ตื่นเต้น, ตื่นตัว

2.แนวเกม (Genre)

- RTS, RPG, Board game

3. Challenge

- ต้องเลือกทีมให้เหมาะสมกับทีม และ Dungeons
- ต้องเข้าใจ Mechanic ของมอเตอร์และบอส
- จัดสรรทรัพยากร (มานา, Cool-down, เลือด)
- แก้ปัญหาภารกิจของ Dungeons นั้น ๆ

4. Goal

- Short - term Goal : เอาชนะ บอสของ Dungeons นั้น ๆ
- Medium - term Goal : รางวัลที่ได้ไปพัฒนาตัวละครแต่ละตัว
- Long – term Goal : เล่นจบเนื้อเรื่องหลัก เอาชนะ Dungeons ที่ยากที่สุดในเกมได้

5. Progression

- Game Progression
 - เมื่อผ่าน Dungeons นั้นแล้ว Dungeons ต่อไปจะปลดให้
- Character Progression
 - มีระบบ เลเวลเพื่อนำแต้ม Skill ไป up Talent
 - ระบบครอปซูด Equipment
- Story Progression
 - ตัวละครจะปลดตาม เนื้อเรื่อง

○ เนื้อเรื่องจะเล่าผ่าน คัทซีนและ Dungeons

6. Pillar

- มีความเป็น RTS แต่เล่นง่ายกว่า
- มีความอลังการในเอฟเฟคที่จำกัด
- การวางแผนและแก้ปัญหาเฉพาะหน้า

Overviewed

1. Genre

- RTS, RPG, Turn based & Boardgame

ตัวอย่าง



RPG - Quest of Dungeons



RTS – Warcraft 3

2. Feature

- 10 Dungeons
- Dungeons หลายรูปแบบ
- ตัวละครหลากหลาย
- บอสคือจุดเด่นของแต่ละ Dungeons

3. Story

“Pure of Nirvana” เวทย์มนต์ที่เกิดจาก Angel คนหนึ่งสูญเสียปีกของตนและกลายเป็น Fallen angel จึงต้องการจะเปลี่ยนทุกสิ่งไว้ซึ่งความเจ็บปวดอีกต่อไป แต่เทพผู้ให้กำเนิดแห่งธาตุทั้ง 4 (4 Elemental God) ได้แก่ Earth Father, Aqua Ancient, Zephyr และ Flame King ได้ผนึกเวทย์มนต์นั้นได้ แต่ไม่สามารถนำมาได้ เพราะวิญญาณมีความแค้นมากเกินไปที่จะเกิดการ *Reborn โดย Earth กับ Aqua ได้สร้าง “Arce Glacies” เพื่อเก็บผนึกเวทย์มนต์นี้ ส่วน Flame และ Zephyr ได้สร้าง “Fallen monument” โดยเป็นอนุสรณ์สถานเพื่อกักขังวิญญาณตนนั้นและเตือนเหล่า Angel ถึงการกระทำที่ได้สร้างปีศาจตนนี้

หลายพันต่อมาโลกที่ทรุดโทรมจากการที่มนุษย์ใช้ทรัพยากรอย่างไร้ประโยชน์ ไม่ได้ใช้เพื่อพัฒนาความเป็นอยู่ เพียงแต่ใช้เพื่ออำนาจ อาวุธ สงคราม ยิ่งพลังอำนาจสูงยิ่งใช้ทรัพยากรมาก นอกจากการใช้ทรัพยากรมาพัฒนาเป็นอาวุธแล้ว อาวุธที่นิยมใช้อีกอย่างคือ “เวทย์มนต์” มันมีหลายรูปแบบ แต่ส่วนมากมาจากพลังอำนาจและความรู้ของสิ่งที่เหนือกว่าความเข้าใจมนุษย์ ทำให้มันมีเวทย์มนต์บางประเภทไม่ควรอยู่ในมือของมนุษย์โดยเฉพาะ “Pure of Nirvana” อยู่มาวันหนึ่ง “White Horse” หนึ่งในกองทัพที่แข็งแกร่งที่สุดในโลก ได้ทำการบุก Arce Glacies โดยต้องสู้กับ Aqua Ancient และ “Aqua Elemental” มอนสเตอร์ที่สร้างจาก Aqua Ancient แม้นักรบ White Horse สูญเสียไปมากแต่ก็สามารถยึด Arce Glacies มาได้ ราชาราชของ White Horse ได้พบกับ Pure of Nirvana และเมื่อเขาได้สัมผัสมัน เขารู้ถึงโลกที่สะอาด และความสงบสุขอันเป็นนิรันดร์ เขาได้สั่งให้นักบวชของเขาทำพิธีกรรมที่เรียกว่า “แสงแห่งการชำระบาป”

พิธีกรรมนั้นได้สาดแสงแห่งการชำระล้างไปทั่วดินแดน ราชาราชและคนบางส่วนได้สลายไปในเหตุการณ์นั้น เหล่านักบวชจึงถูกตราหน้าว่าเป็นคนฆ่าราชาราชของเขา จึงต้องหนีออกจาก Arce Glacies และกระจัดกระจายกันไป ผู้ที่เหลือรอดจะมีปีกแห่งแสงออกจากร่าง ผู้คนเหล่านี้จะเรียกว่า “Light Born”

เหล่า Aqua Ancient รู้สึกผิดที่ตนไม่สามารถปกป้อง Arce Glacies และยังโกรธที่ Earth Father ก็ดันไม่อยู่ตอนโดนบุก แต่เวลานี้ไม่ใช่เวลาที่จะมาเสียใจ Aqua จึงต้องร่วมมือกับ Zephyr สร้างก้อนเมฆขนาดใหญ่เพื่อบังแสงของ Pure of Nirvana จนกลายเป็น “Shadow World” ที่ไม่สามารถรับแสงใดได้อีกทำให้สิ่งมีชีวิตใน World Shadow กลายพันธุ์และมนุษย์ที่หนี แสงของ Nirvana จะถูกเรียกว่า “Night Born”

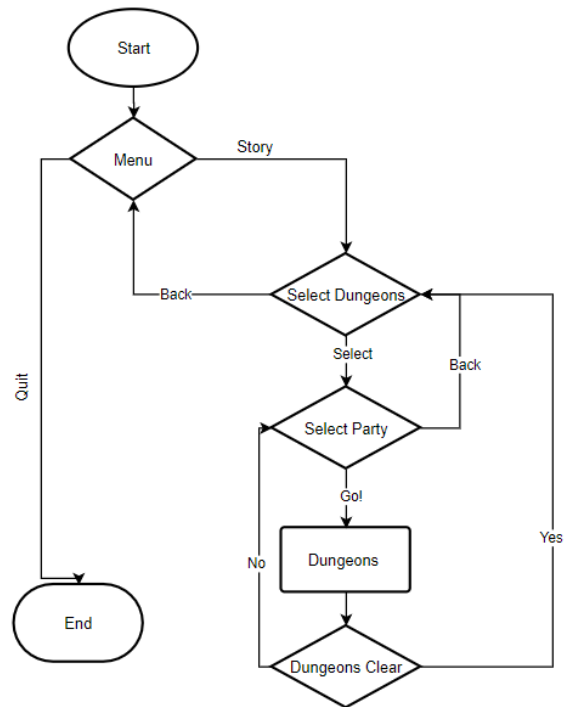
หลายศตวรรษต่อมา สงครามระหว่าง Light Born และ Night Born จึงได้เกิดขึ้นทุกทีในโลก โดย Light Born พยายามที่จะขยาย แสงของ Pure of Nirvana ขนาดที่ Night Born พยายามที่จะขยาย Shadow World แต่แล้ววันหนึ่ง เหล่า Night Born ที่เรียกกันว่า “Black Wing” ได้ทำการบุก Fallen monument เพราะคิดว่า หากได้ครอบครองพลังของ Angle คนนั้น Black Wing จะสามารถกำจัด White Horse ได้ แม้ Zephyr และ Flam king จะสามารถปกป้อง Fallen monument จาก Black Wing ได้ แต่ Fallen monument ได้เสียหายหนักมากจนเห็นแสงวิญญาณของ Fallen Angle คนนั้น Flam king จึงได้จม Fallen monument ลงไปในนรกที่ตนสร้างขึ้น และสร้าง Flam elemental เพื่อรอการที่วิญญาณคนนั้นหลุดออกมาจาก Fallen monument

Zephyr เห็นท่าไม่ดีดี เธอจึงพยายามตามหา Earth Father จนในที่สุดเธอก็เจอเขาในสภาพหมดพลัง Earth Father ใช้เวทย์ต้องห้ามที่แม้แต่เหล่า 4 Elemental Gods ยังไม่รู้ว่ามาจากไหนและสร้างมาอย่างไร เวทย์นั้นมีชื่อว่า “Statera” และหลังจากร้ายเสร็จ มนุษย์คนหนึ่งก็ได้ถือกำเนิดขึ้น Earth Father รู้ได้ทันทีว่ามนุษย์คนนี้จะเข้ามารักษาทุกอย่างให้สู่ความสมดุล Earth Father ได้ฝาก Statera กับ Zephyr แล้วตนร่างของก็สลายจมไปกลับพื้นดิน

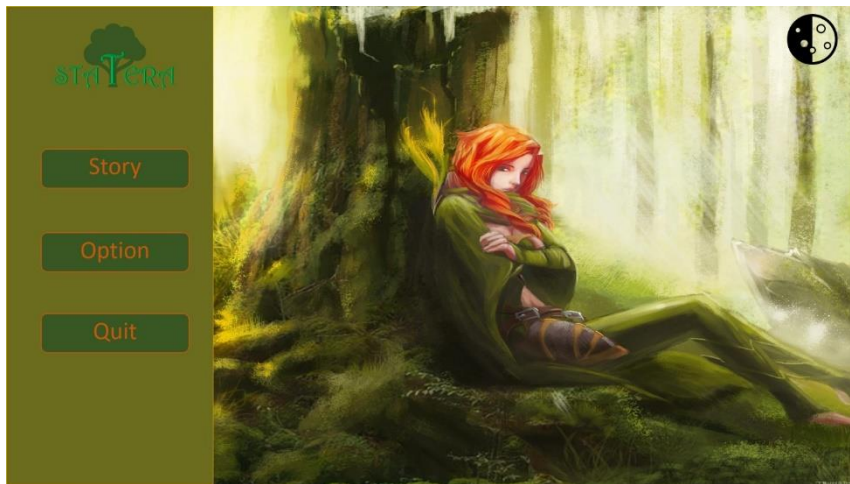
แม้ Zephyr ได้เลี้ยงดู Statera ตาม Earth Father ขอและยังได้ฝึกฝน แต่เธอก็ยังโกรธ Statera และพยายามจะฆ่าเขาในบททดสอบสุดท้าย หลังจาก Statera (ผู้เล่น) ที่ผ่าน Dungeons “Wind Fury” ผู้เล่นจะสามารถ เลือกไป 2 เส้นทางคือ เส้นทางไป Arce Glacies เพื่อหยุดเวทย์ Pure of Nirvana หรือเลือกเดินทางไป Fallen monument เพื่อฝึกวิญญาณ Fallen Angle เมื่อผู้เล่นจบทางใดทางหนึ่ง อีกทางจะปลดให้เล่นทันที

*Reborn คือเมื่อวิญญาณตาย วิญญาณจะตกนรกของ Flam king เพื่อสักัดความทรงจำและความเจ็บปวด ออกหมดสิ้น เรานำส่งกลับไปที ดินแดนสวรรค์ที่เหล่า Angle อยู่ รอจนถึงเวลาที่จะกลับมาเกิดใหม่อีกครั้ง

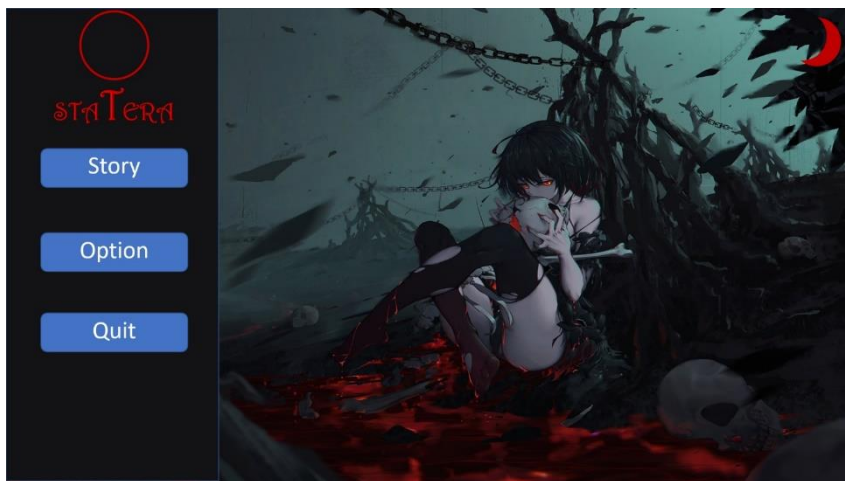
4. Game play / Rough GUI



หน้า Start Game



រូប​មេ​ន​ូ​ទី 1



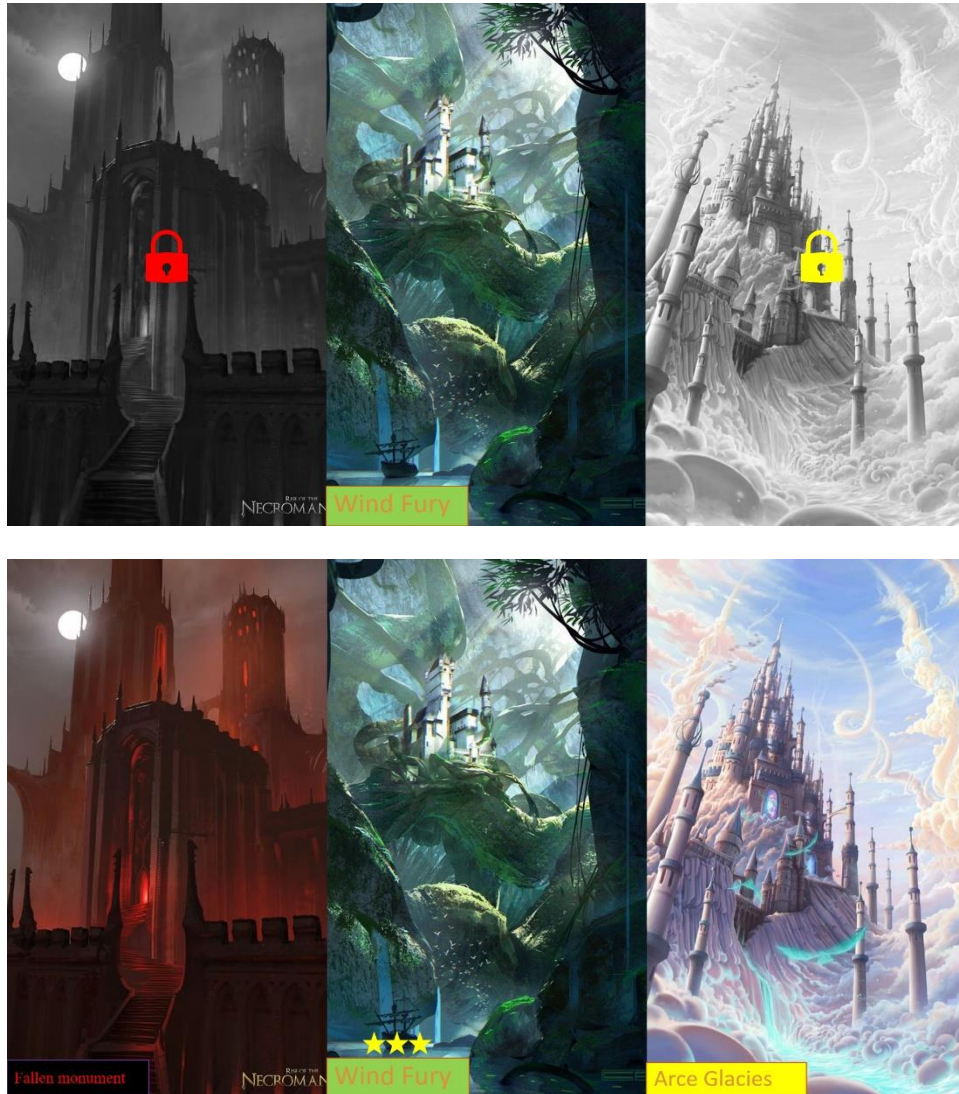
រូប​មេ​ន​ូ​ទី 2



រូប​មេ​ន​ូ​ទី 3

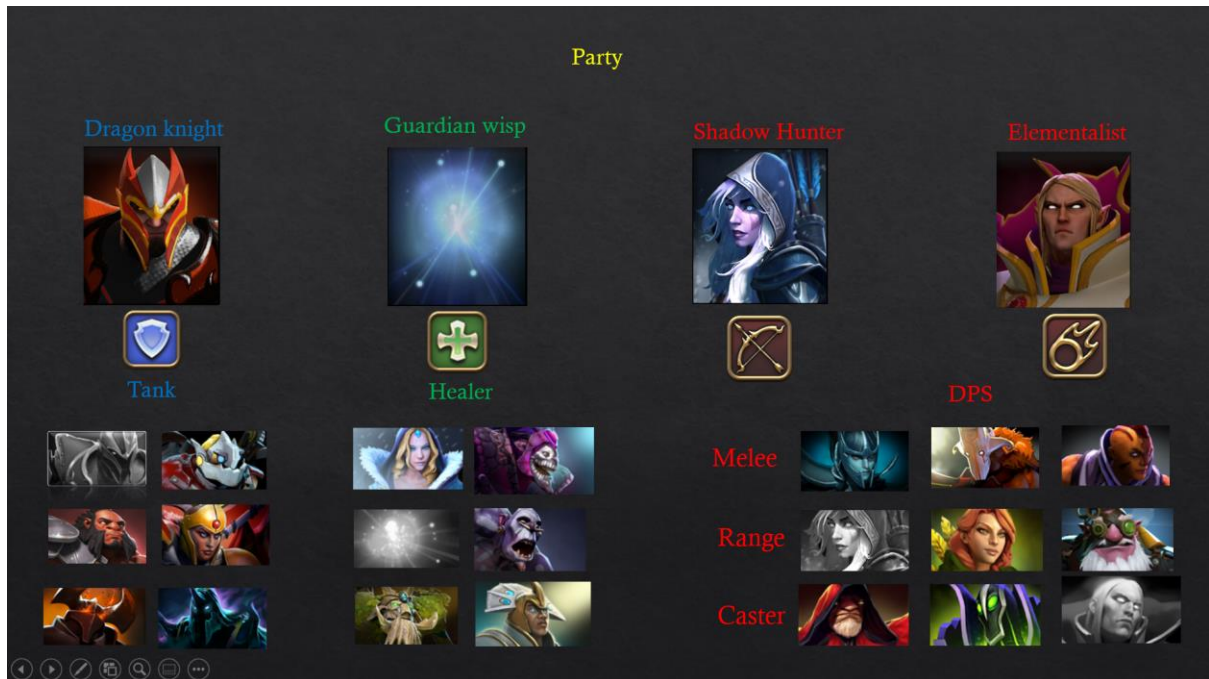
หน้าเมนู

- โดยหน้าเมนูเริ่มแรก จะเป็นหน้าเมนูรูปแรก
- หน้าเมนูรูป 2 จะปลดหลังจากจบ เนื้อเรื่องฝั่ง Shadow world (เคลียดัน Fallen monument)
- หน้าเมนูรูป 3 จะปลดหลังจากจบ เนื้อเรื่องฝั่ง Pure of Nirvana (เคลียดัน Arce Glacies)
- โดยสามารถเปลี่ยน โดยการ คลิกสัญลักษณ์ด้านบน โดย Theme และ เสียง Background








หน้าเลือก Dungeons

โดย Dungeons เริ่มแรกจะเลือกได้แค่ Dungeon Zone Wind Fury (มี 2 Dungeons) และเมื่อเคลีย Wind Fury สำเร็จคุณสามารถเลือกได้ว่าจะลง Fallen monument (มี 4 Dungeons) หรือ Arce Glacies (มี 4 Dungeons)



- เมื่อเลือก Dungeons แล้ว เราจะเข้ามาเลือกตัวละครในแต่ละ Role ในการลง Dungeons

- ในแต่ละ Role จะมีหน้าที่หลักๆดังนี้

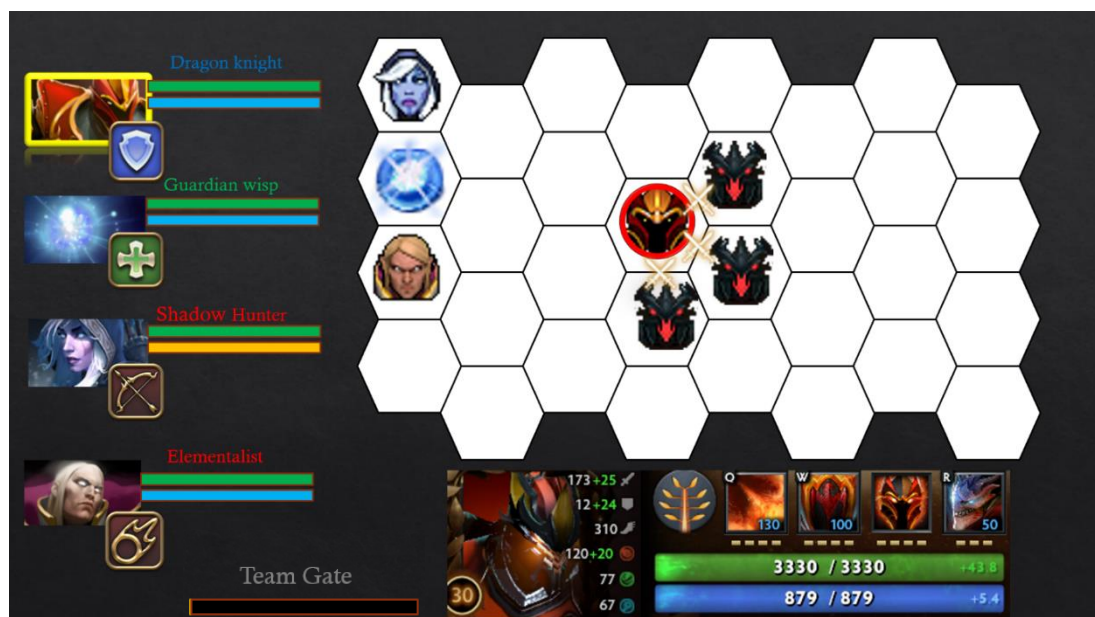
- 1) Tank  มีหน้าที่ ป้องกันไม่ให้มอนสเตอร์หรือบอสไปโจมตี Role อื่น โดย Role นี้ จะมีค่าความเกลียด เริ่มต้นสูงกว่า Role อื่น
- 2) Healer  มีหน้าที่รักษาคนในทีม
- 3) DPS มีหน้าที่ ทำดาเมจและฆ่ามอนสเตอร์ให้เร็วที่สุด โดยแบ่งแยกย่อยเป็น
 - Melee DPS  เน้นดาเมจประชิด และ เคลื่อนที่คล่องแคล่ว
 - Range DPS  เน้นดาเมจระยะไกล และ ทำดาเมจระหว่างเคลื่อนที่ได้
 - Caster DPS  เน้นดาเมจเป็นวงกว้าง แต่ ต้องใช้เวลาร้ายและเคลื่อนที่ช้า

*ทั้งนี้ DPS บางตัวอาจจะมี Skill ไม่ตรงกับประเภทของตัวเอง 100%

เราสามารถควบคุมตัวละครได้ 4 ตัว (ไม่สามารถควบคุมพร้อมกันหมดได้)



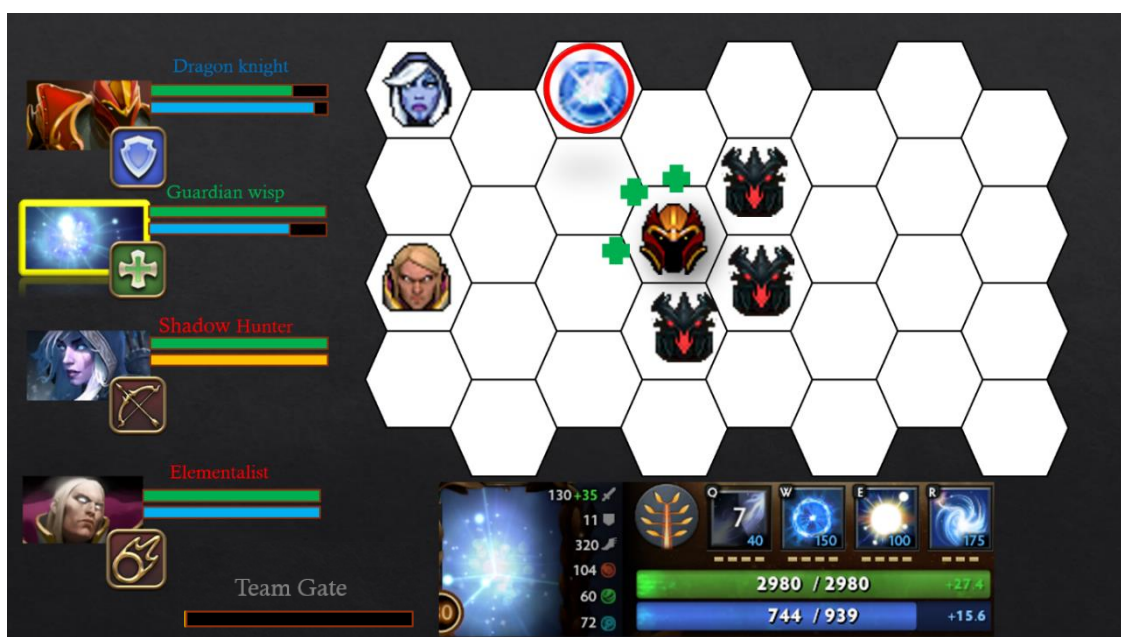
เมื่อเอามาใส่ไปคลิกที่ช่องไหน ตัวละครที่เราเลือกจะไปยังช่องนั้น โดยหาทางที่ใกล้ที่สุด



มอนสเตอร์จะโจมตีตัวละครที่อยู่ในระยะของมันและมีค่าความเกล็ดสูงสุด



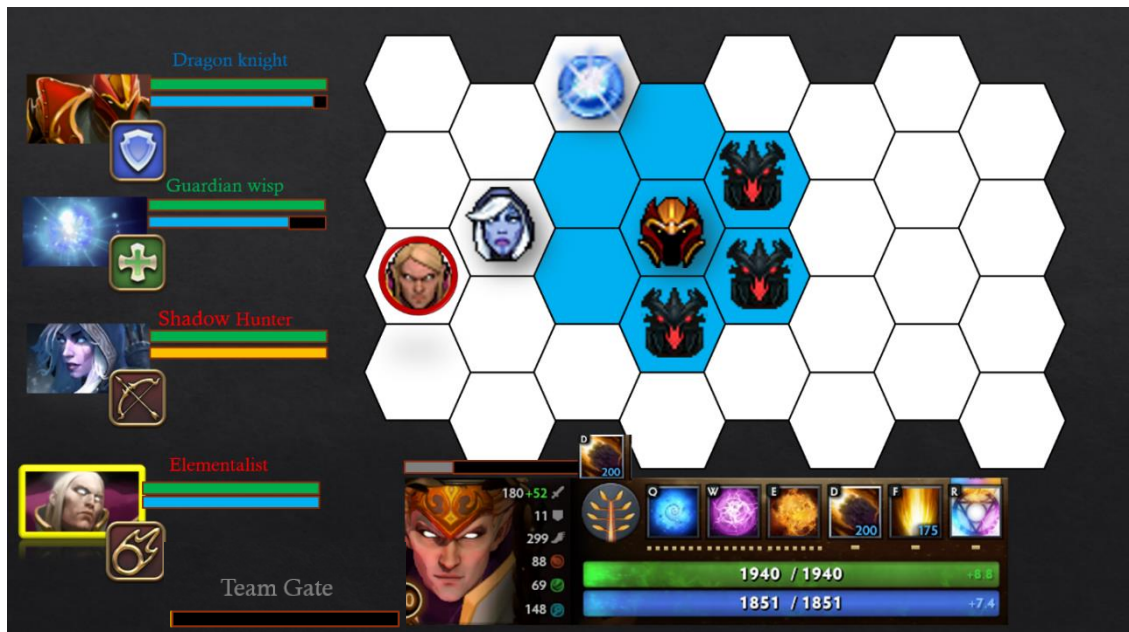
นอกจากนี้ Tank มักมี Skill ล่อมมอนสเตอร์มาตี เพิ่มความถี่ รีเลียด ฯลฯ เมื่อใช้ Skill มานาจะลด และ skill ติด Cooldown



เปลี่ยนการควบคุมตัวละครสามารถ กดที่คีย์บอร์ด 1 2 3 4 โดย เรียงจากบนไปล่าง Healer สามารถใช้ skill รักษาเพื่อนได้



Range DPS โจมตีมอนสเตอร์จากระยะไกลได้ โดยการคลิกที่มอนสเตอร์



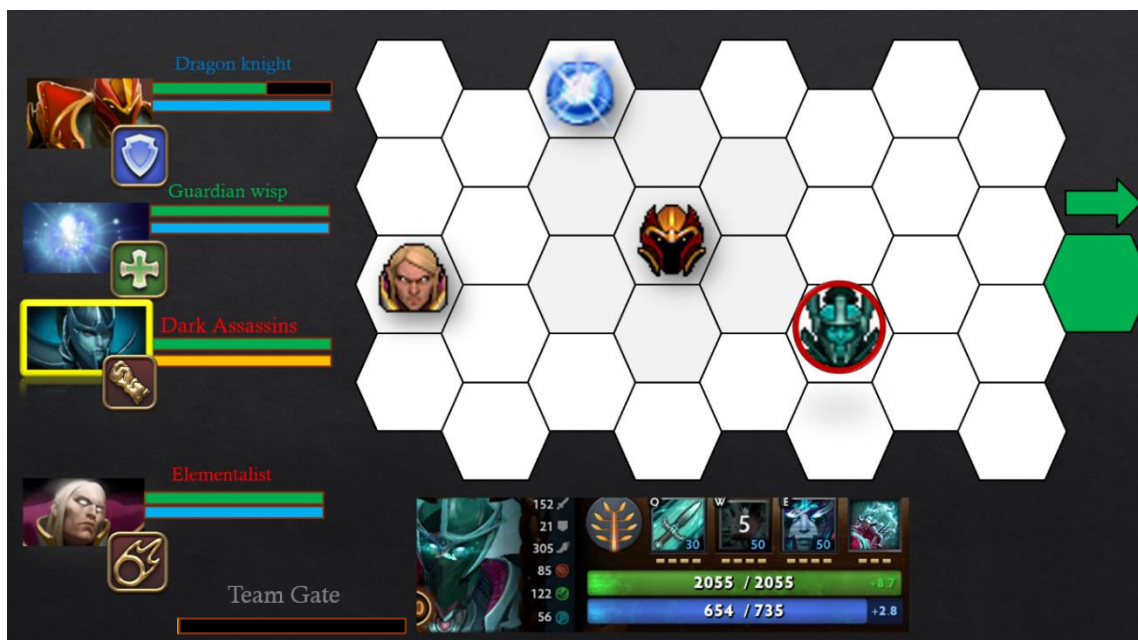
Caster DPS จะระบะเวลาร่ายก่อนที่ Skill จะออก

AOE จะไม่ทำตามเมจกับเพื่อน

หากเป็น AOE ฝั่งเราจะเป็นสีฟ้า



Melee DPS จะเคลื่อนที่ที่คล่องแคล่ว เช่น การบลิ้ง



เมื่อเคลียร์มอนสเตอร์ จะสามารถไปพื้นที่ถัดไปได้ โดยเลือกตัวใดก็ได้ไปตรงจุดสีเขียวเพื่อไปยังพื้นที่ต่อไป



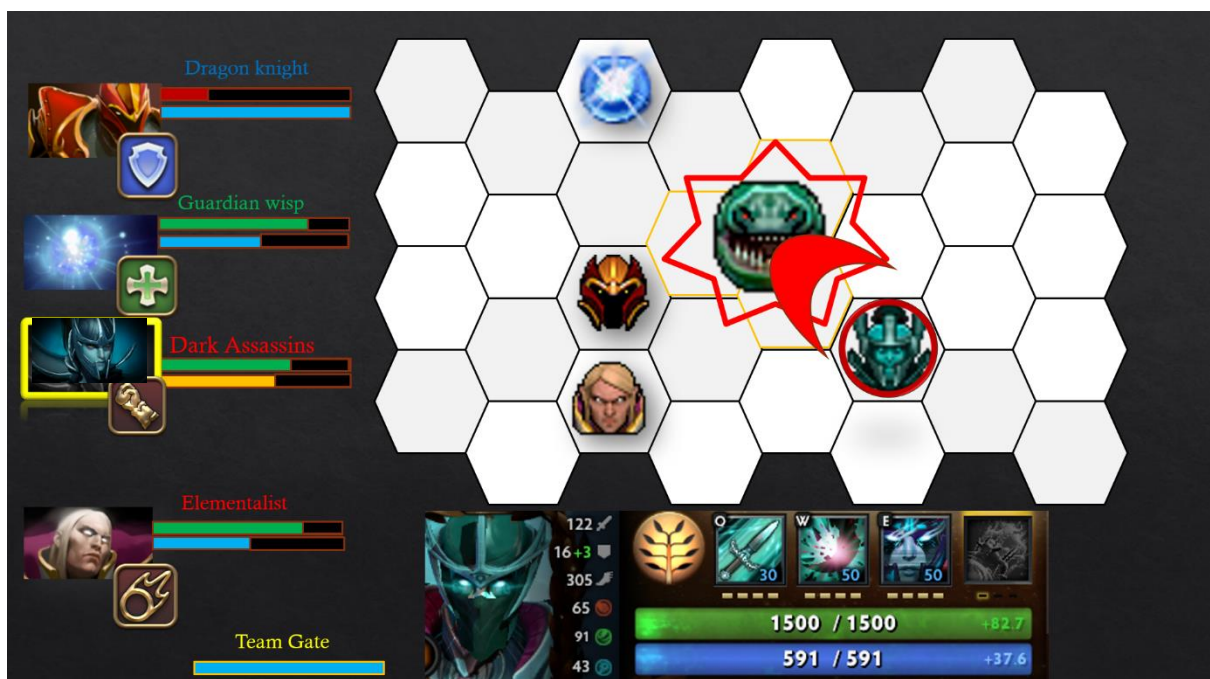
เล่นไปเรื่อย ๆ จนถึงห้องบอส บอสอาจจะมีย่านตัวใหญ่กว่า 1 ช่อง ซึ่งบอสจะมีกรอบ และ เราไม่สามารถเคลื่อนที่เข้าไปในกรอบของบอสได้



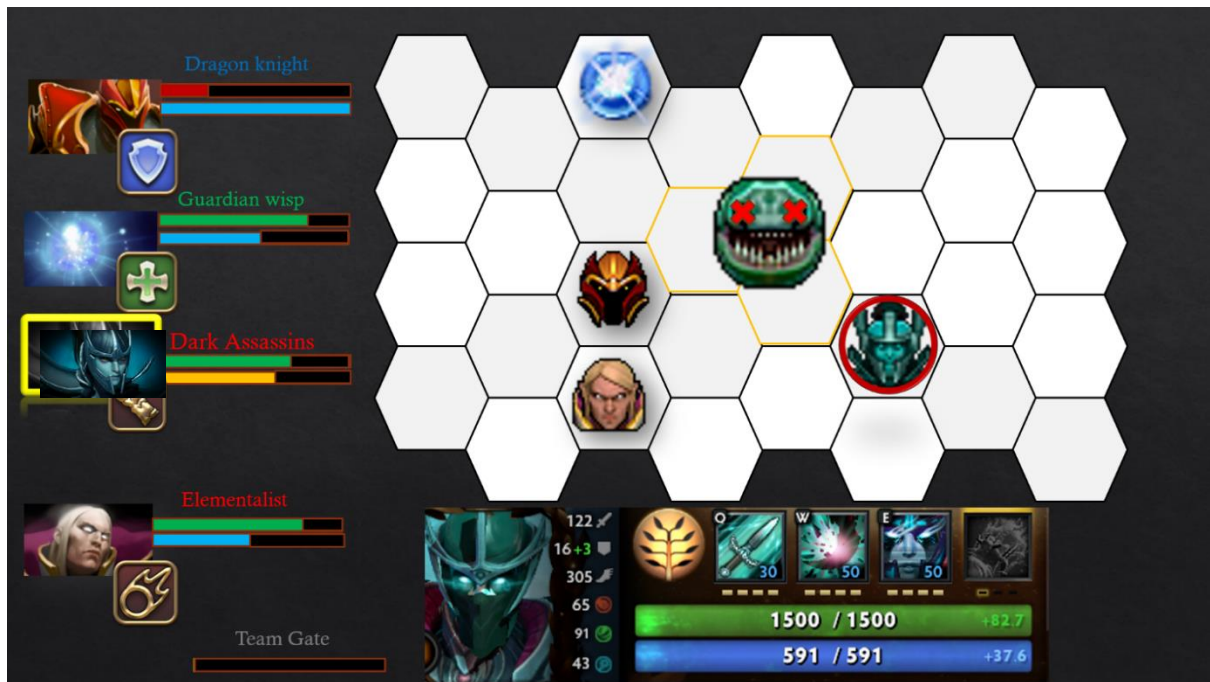
บอสจะมี Skill AOE โดยจะเปลี่ยนสีช่องเป็นสีส้มเพื่อเตือนผู้เล่นว่าช่องนั้นจะโดนดาเมจ
ก่อนที่จะปล่อย skill จริง



เมื่อตัวละครตาย Healer จะต้องร้าย Skill หุบ โดยเลือกตัวละครที่ตายแล้วกด Skill หุบ โดยมี Cooldown ที่
นาน และ Healer จะไม่สามารถขยับและใช้ skill ได้จนกว่าจะร้ายเสร็จ



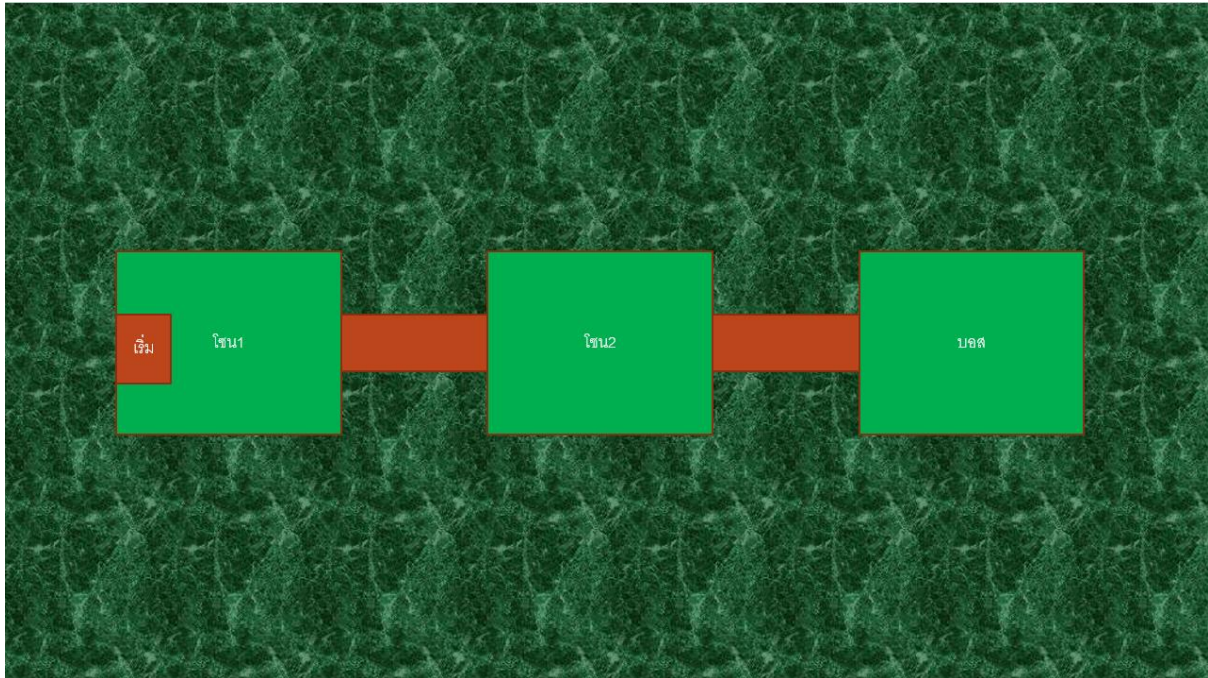
เมื่อ Team Gate เต็ม ตัวละครจะใช้ Skill Ultimate ได้ โดยแล้วแต่ตัวละครว่า Skill นั้นจะเป็น Skill อะไร
โดย Team Gate จะขึ้นเมื่อมีการโจมตีมอนสเตอร์และบอส



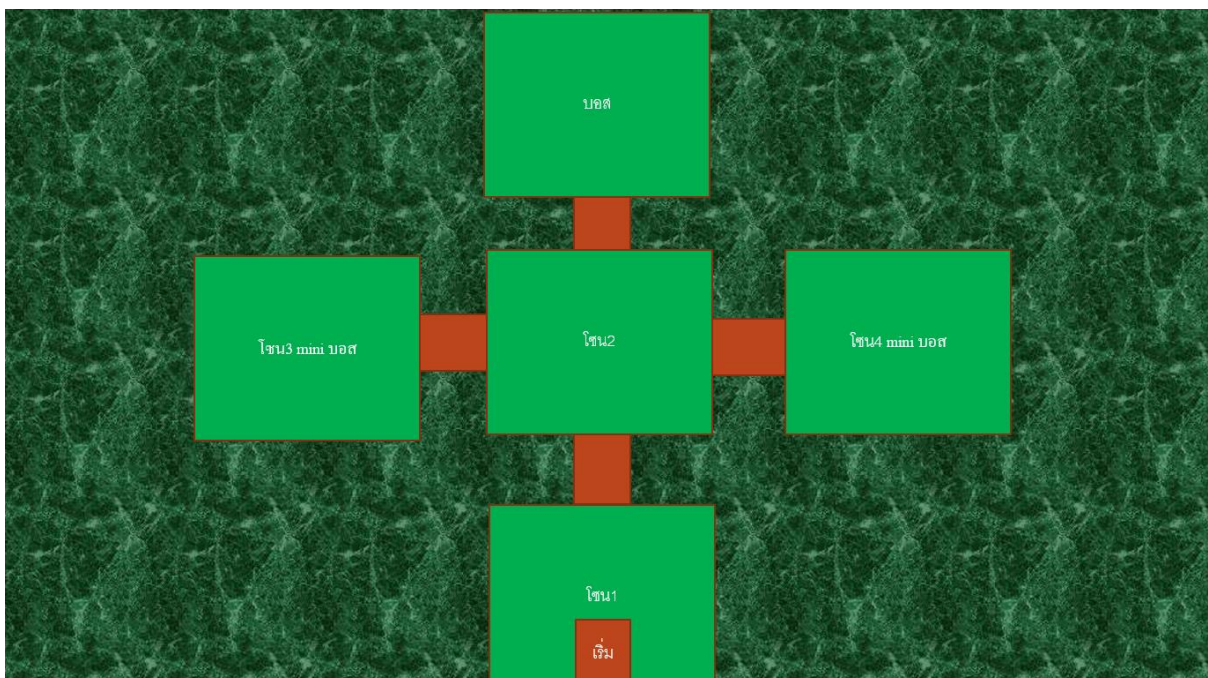
เมื่อบอสตายถือเป็นการจบ Dungeons

Level Design

โดยตัว Prototype เรามีเล่นแค่ Wind Fury ซึ่งจะมี 2 Dungeons



ตัว Dungeons แรกจะออกแบบเพื่อสอนระบบเบื้องต้นให้ผู้เล่นก่อน (Tutorial)



ตัว Dungeons ที่สองการที่จะเข้าไปสู้กับบอสได้ต้องเคลีย Mini บอสทั้ง 2 โซนจึงจะสามารถเข้าหาบอสได้

ชื่อกลุ่ม: Statera sec1 group 3

61070041 ชิตวร สถาพรวิชย์

61070079 ธนา สามารถ

61070230 ศุภิสรา ชีวนันทพร

61070253 สุฤตทิน นุพงศ์