



GDD GAME

Game Design Document



CONCEPT

แนวคิด

เกมที่มีแต่ผู้เล่น ไม่มีศัตรู เน้นทำจุดประสงค์เพื่อจบเกม
เราต้องรีบหาทางออกก่อนที่จะกลายเป็นซากศพในดันเจี้ยนแห่งนี้

STYLE

3D Top down



TOP DOWN 3D

ความรู้สึกในเกม

ภายในเกมจะทำให้เห็นถึงสภาพแวดล้อมที่เจียบจันไม่มี
ผู้คนและเราจะต้องรีบบหาทางออกก่อนที่จะภายในดันเจี้ยนกำลังจะระเบิด



คุณสมบัติ

MAIN : MECHANIC

กลไกหลักคือ เดินหาสิ่งที่ต้องใช้ในการฝ่าอุปสรรคเพื่อพาไปหาฝั่ง
ทางออกภายในเวลาที่กำหนด

ธีมเกม : FANTASY

ขอบเขตของเกม

ใน1ด่าน หาไขปริศนาหาทางออก

โลกของเกมและการ เล่าเรื่อง

เราผู้เป็นนักสำรวจตื่นมาท่ามกลางความมืดมิดไร้ ซึ่งผู้คนเมื่อตื่นมาเรานั้นได้รู้ทันทีว่าดันเจี้ยนของเรานั้นกำลังจะล่มจากประสพการณ์ที่ผ่านมาโชกโชกจากการสำรวจมานักต่อนักทำให้เราตระหนักได้ว่าอีกประมาณ 10 นาทีดันเจี้ยนที่เขาอยู่จะล่มแล้วเขาคงไม่รอดเราจึงต้องรีบหาทางออกก่อนที่จะกลายเป็นซากศพในดันเจี้ยนแห่งนี้

แนวทางการเลือกใช้สีสำหรับอาร์ตเวิร์คของเกมคืออะไร?

-มีการเลือกสีไปในทางโทนร้อน + สภาพแวดล้อมที่วังเวง ธรรมชาติ และไม่ปลอดภัย

ความกลมกลืนของรูปแบบศิลปะจะรักษาไว้ได้อย่างไร?

-โทนของสีที่ยังคงไว้ แต่ถ้าหากเปลี่ยนสถานที่ก็อาจจะคงเปลี่ยนสีแต่โดยรวมยังคงเดิมแต่เปลี่ยนแค่สีตามฉากต่างๆ art style ที่เป็น pixel art คงเดิม

ควรพิจารณาข้อจำกัดอะไรบ้างเกี่ยวกับชิ้นส่วนต่าง ๆ (assets) ทางศิลปะ?

-ด้วยความที่เป็น 2d pixel art อาจมีข้อจำกัดเรื่องของการเล่นในมุมมอง Z ที่อาจเพิ่มลูกเล่นการหา objective ต่างๆตามแผนที่ถูกซ่อนเอาไว้ได้ หรือ จะเป็นการเล่นกับแสงในเกมที่มีต่อ asset 2D ที่จะเล่นได้ไม่มากเท่าเกม 3D



CHARACTER

เราจะรับบทเป็นนักสำรวจที่ตื่นมาพร้อมกับรู้ตัวเองว่าตัวเองกำลังจะตาย
เพราะมันกำลังจะกล่อมเราต้องรีบออกไปให้ไวที่สุด

มีติ เฟรมแอนิเมชัน ? แอนิเมชัน SPLINE?

3d character 30 fps



ENVIRONMENTS

สภาพแวดล้อม

แนวทางรูปแบบทั่วไปสำหรับสภาพแวดล้อมที่แตกต่างกันในเกม

: สภาพแวดล้อมภายในเกมจะไม่แตกต่างกันมากนัก

การออกแบบสะท้อนเรื่องราวอย่างไร?

: สะท้อนเรื่องราวผ่านฉากต่างๆ



THANK YOU