



Game Design Document

Platform:PC

Age:12+

### Game story :

เป็นเรื่องราวของพ่อมดมหาเวทย์ที่ถูกเหตุการณ์ประหลาดทำให้ถูกส่งตัวมายังต่างโลกที่มีภาษาไม่คุ้นเคย ส่งผลให้ความรู้และความสามารถจากโลกเก่าไม่สามารถใช้งานได้ในโลกนี้ พ่อมด ต้องเรียนรู้ศาสตร์ต่างๆ ของโลกใบใหม่และไขปริศนาเพื่อหาทางกลับโลกของตน

### Gameflow :

Worzard เป็นเกมที่โจมตีศัตรูด้วยการพิมพ์คำศัพท์ตาม Skill ที่เลือกใช้ มีเลเวลของตัวละคร เมื่อเลเวลเพิ่มขึ้นจะสามารถเลือกอัปสถานะของตัวละคร พื้นที่ในเกมเป็นแบ่งเป็นฉาก ผู้เล่นสามารถเก็บเลเวลจากศัตรูภายในด่าน Skill จะทำปดล็อกตามความคืบหน้าในเกม

## Player Character :

Urchest พ่อมดที่มีอีโก้และความมั่นใจในตนเองสูง ไม่ฟังใคร การที่ถูกส่งมาต่างโลกนี้ทำให้เขาเลือกที่จะแก้ไขปัญหาด้วยตนเองโดยไม่ขอความช่วยเหลือจากใคร



## Player Control :

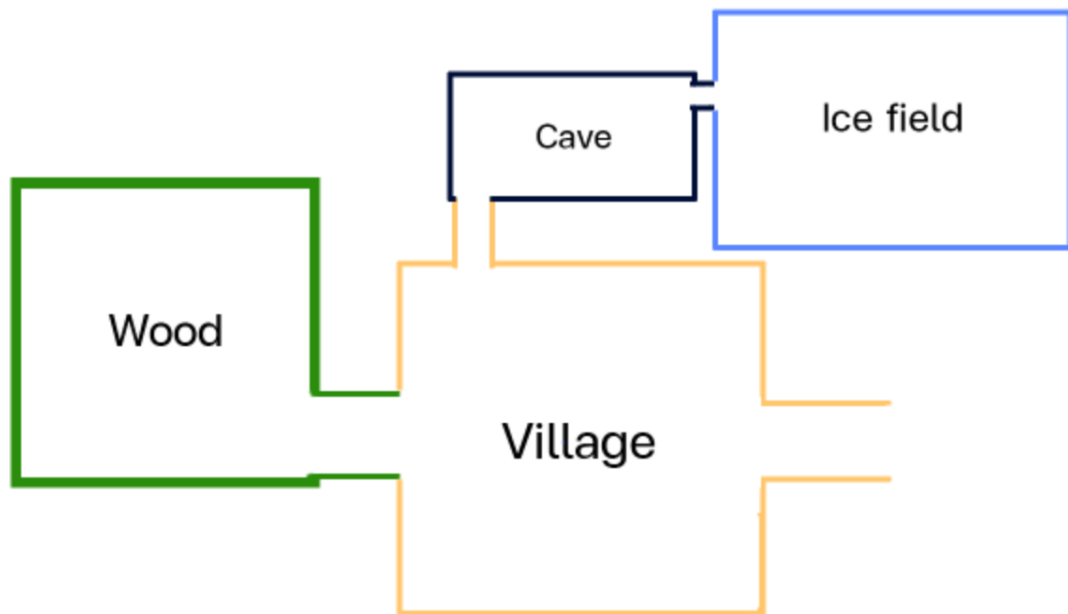
- เคลื่อนที่ด้วยการกดเมาส์ขวา (RMB)
- กดเลือกศัตรูที่จะโจมตีด้วยเมาส์ซ้าย (LMB)
- เลือก Skill ที่จะร้ายด้วยการใช้ คีย์บอร์ด หรือ เมาส์
- ใช้คีย์บอร์ดเพื่อพิมพ์คำศัพท์ตาม Skill ที่ใช้ร้าย

## Gameplay :

Worzard เกมผจญภัยในต่างโลกที่แฟนตาซีผ่านมุมมองด้านบน สู้กับศัตรูด้วยคำศัพท์

เกมจะแบ่งเป็นพื้นที่ แต่ละด้านสามารถเดินไปมาได้

- ด้านแรกมีจุดเริ่มต้นในป่า
- เป็นเมืองที่มี npc
- เป็นถ้ำ มี puzzle เล็กน้อย
- ด้านทุ่งน้ำแข็ง และมีบอสประจำด้าน



## Gameplay Progression :

ผู้เล่นจะเริ่มมาแบบไม่มี skill โดยการปลดล็อค skill จะปลดตามการเล่นตามด้านเรื่อยๆ ผู้เล่นจะชนะเมื่อโจมตีศัตรูจนศัตรูแพ้ ผู้เล่นจะแพ้เมื่อโดนศัตรูตีแล้วเลือดหมด เมื่อผู้เล่นแพ้จะกลับไปเกิดที่จุดเริ่มต้นของพื้นที่ที่อยู่

## Game world :

เป็นต่างโลกในธีมแฟนตาซีที่มีเวทมนต์ แต่ละพื้นที่มีภูมิศาสตร์แตกต่างกันในประเทศเดียวกัน ในตอนนี้ถูกพ่อมดลึกลับควบคุมอยู่เบื้องหลัง

ดนตรีในเกมจะเป็นแนวดนตรียุคกลาง

โทนสีของเกมจะขึ้นอยู่กับแต่ละพื้นที่ในเกมเช่น พื้นที่ป่าจะมีความสดใส

## Gameplay Experience :

เมื่อเข้าเกมจะมีเมนูเลือกเล่นและออก เมื่อกดเล่นเกม จะมีจุดเริ่มต้นที่พื้นที่ป่าต้องออกเดินไปยังพื้นที่อื่นต่อ

ประสบการณ์ที่คาดว่าผู้เล่นจะได้คือการท้าทายที่ต้องหาจังหวะที่จะพิมพ์หรือว่าจะเดินหลบ

ดนตรีในเกมจะเป็นแนวดนตรียุคกลาง เพื่อให้ผู้เล่นรู้สึกถึงความเป็นยุคโบราณและแฟนตาซี

## Gameplay Mechanics :

- ควบคุมตัวละครด้วยการคลิกขวา
- ร่าย skill ผ่านการพิมพ์คำศัพท์
- เรียนรู้ skill ใหม่ ๆ ผ่านเนื้อเรื่องและพัฒนาการตัวละคร
- ศัตรูมีแพ้ทางธาตุ
- ตัวละครจะมีค่าสถานะพื้นฐาน 3 ค่าคือ

Health point (Hp) : เลือดของตัวละคร

Magic Attack (MA) : ความเสียหายการโจมตีเวทย์

Mana point (MP) : ค่าใช้จ่ายในการร่ายสกิล

โดยจะสามารถเลือกเพิ่มได้เมื่อ level up

## Skill :

เวทมนต์ที่สามารถเลือกใช้ในเกม

- flame : 10 mp damage ปานกลาง
- barrier : 30 mp ป้องกัน Damage 1 ครั้ง
- thunderbolt : 15 mp damage ปานกลางค่อนข้างสูง
- freezing field : 25 mp สร้าง aoe วงกว้าง damage ต่ำแบบ overtime slow เป้าหมาย

## consumeable item :

- Health Potion ฟื้นฟู Hp
- Magic boots เพิ่ม Ma ระยะเวลาหนึ่ง

## Core game loop:

- ตีมอนสเตอร์ => เพิ่มค่าประสบการณ์ => Level up => เพิ่มค่าสถานะพื้นฐาน
- สำรวจพื้นที่ => ฝ่าฟันอุปสรรคและมอนสเตอร์ => เอาชนะเงื่อนไขแต่ละด่าน => ได้รับรางวัล

## Enemies :

ศัตรูมีการแพ้ทางแต่ละธาตุของเวท

- ประเภทแรกจะไม่มีแพ้ทางหรือชนะทาง
- ประเภทที่สองจะมีการต้านทานการโจมตีปกติแต่แพ้ทางความเสียหายสกิล
- ประเภทที่สามจะแพ้ทางสายฟ้าแต่ต้านทานไฟ
- ประเภทที่สี่จะแพ้ทางไฟแต่ต้านทานสายฟ้า

## Boss :

พ่อมดลึกลับที่อยู่ในฉากสุดท้ายของเกม จะมีการใช้เวทมนต์ที่คล้ายกับตัวหลัก เมื่อชนะจะมีทางกลับโลก เพื่อจบเกม



## Cutscenes :

มีคัทซีนหลังชนะบอสและกลับโลกสำเร็จ เพื่อแสดงตอนจบของเนื้อเรื่อง