

PrinceQuest

Written by 641310145 พณณรุฐ์ ชำนิ
 641310146 พรชิตา โพธิ์ชื่น
 641310149 ฐรี ศุภกิตติพันธ์

Version 1.0

Revision Date : 06/02/2567

Introduction

Concept : เจ้าชายของอาณาจักรแห่งหนึ่ง เป็นผู้มีจิตใจดีงามมาก เมื่อเขาเห็นชาวบ้านที่กำลังลำบากยากจน เขาจึงอยากช่วยเหลือ

Genre : Top Down 2D Games

Style : QuestLike , Medieval Theme

Features

Main Mechanic : QuestLike Gameplay ทำ Quest เพื่อเล่นเกม

Theme : Relaxing

Game Level : ช่วยชาวบ้าน 2-3 คน

Targeting

1. PC Platformer

2. ผู้ที่ชื่นชอบเกม 2D และชอบเกมทำ Quest

3. คู่แข่งของเกมคืออะไร และเกมมีข้อได้เปรียบเหนือพวกเขาอย่างไร?

เกม Stardew Valley , มีเนื้อเรื่องที่น่าสนใจ

Game World and Narrative

Look and Feel

เกิดขึ้นบนโลกในอดีต สมัยยุคกลาง เป็นเกมที่เจ้าชายอยากช่วยเหลือผู้คน

Locations and Structures

1. ผู้เล่นสำรวจสถานที่ใดบ้าง? พวกเขาแตกต่างกันอย่างไร? (ในฉากมีอะไรบ้าง)

ในด้านแรกจะมีตัวเมืองชาวบ้านให้สำรวจ เป็นเมืองเล็กๆมีชาวบ้านไม่มาก

2. พื้นที่ต่างกันมีการแยกออกจากกันอย่างไร? (มีหรือไม่มีก็ได้)

อธิบายใหม่ไฉนการเล่าเรื่องของเกม สรุปตัวละคร โครงเรื่อง จุดเริ่มต้น กลางเรื่อง และจุดสิ้นสุดของเรื่องราวของเกม

-

Story and Plot

1. What is the backstory?
2. What are the plot elements?
3. Why is the story worth telling?
4. How does the game hook the player at the very beginning?
5. What ensures that the players want to see the end of the story?
6. How is the story conveyed? Gameplay? Dialogue? Cutscenes?
7. Is there something happening in the game world that affects the gameplay?

เรื่องราวและโครงเรื่อง

1. เรื่องราวเบื้องหลังคืออะไร?
2. องค์ประกอบของโครงเรื่องมีอะไรบ้าง?
3. เหตุใดจึงควรเล่าเรื่องนี้ให้ฟัง?
4. เกมดึงดูดผู้เล่นตั้งแต่เริ่มต้นอย่างไร?
5. อะไรทำให้ผู้เล่นต้องการเห็นจุดจบของเรื่อง?
6. มีการถ่ายทอดเรื่องราวอย่างไร? การเล่นเกม? บทสนทนา? คัดซีน?
7. มีอะไรเกิดขึ้นในโลกของเกมที่ส่งผลต่อการเล่นเกมหรือไม่?

Characters

1. Who are the central characters in your story? How are they relevant?
2. What are their back stories? Personalities? Look?
3. Do the characters have important abilities or statistics?
4. How is character agency prominent in the story?

ตัวละคร

1. ใครคือตัวละครหลักในเรื่องของคุณ? มีความเกี่ยวข้องอย่างไร?

เจ้าชายผู้ที่มีความเมตตากรุณามาช่วยเหลือประชาชนที่ตกยากลำบาก

2. เรื่องราวเบื้องหลังของพวกเขาคืออะไร? บุคลิกภาพ? ภาพลักษณ์?

เป็นเจ้าชายผู้มีจิตใจงดงามต้องการที่จะช่วยเหลือประชาชนภายในเมืองของพระองค์ให้พบแต่ความสงบสุข

3. ตัวละครมีความสามารถหรือค่าพลังที่สำคัญหรือไม่?

-

4. หน่วยงานของตัวละครมีความโดดเด่นในเรื่องอย่างไร?

เป็นราชวงศ์ของเมืองที่มาช่วยเหลือประชาชนอย่างใกล้ชิด

Art

Give an overview of the art style so that non-artists know what the expectation is. It's a good idea to describe individual art assets and detailed guidelines in a separate document.

1. What is the general color policy for the game art?
2. How is the unity of art style preserved?
3. What limitations should be considered with the art assets?
4. Other general guidelines?

งานศิลป์

ให้ภาพรวมของรูปแบบศิลปะเพื่อให้ผู้ที่ไม่ใช่ศิลปินทราบว่าความคาดหวังคืออะไร เป็นความคิดที่ดีที่จะอธิบายทรัพย์สินทางศิลปะแต่ละรายการและหลักเกณฑ์โดยละเอียดในเอกสารแยกต่างหาก

1. แนวทางการเลือกใช้สีสำหรับอาร์ตเวิร์คของเกมคืออะไร?

2. ความกลมกลืนของรูปแบบศิลปะจะรักษาไว้ได้อย่างไร?

3. ควรพิจารณาข้อจำกัดอะไรบ้างเกี่ยวกับชิ้นส่วนต่าง ๆ (assets) ทางศิลปะ?

4. แนวทางทั่วไปอื่น ๆ ?

Concept Art

Embed important parts of concept art to the document. Have artists create mock-ups or dig up some references from the Internet.

1. What is the overall look of the game? What will the finished product look like?
2. What do the characters look like? The environments? Design of items?

แนวคิดศิลปะ

1. ภาพรวมของเกมเป็นอย่างไร?
2. ตัวละครมีลักษณะอย่างไร? สภาพแวดล้อม? การออกแบบไอเทม?

Characters

1. General guidelines for character design?
2. Is the amount of details or colors limited?
3. How to ensure that the readability of characters is preserved on screen?
4. 2D? 3D? Frame animations? Spline animations?

ตัวละคร

1. แนวทางทั่วไปสำหรับการออกแบบตัวละคร?
2. รายละเอียดหรือสีมีจำนวนจำกัดหรือไม่?
3. ความสามารถในการมองเห็นตัวละครตอนอยู่บนหน้าจอ?
4. 2 มิติ เฟรมแอนิเมชัน? แอนิเมชัน Spline?
- 2 มิติ Frame Animation

Environments

1. General style guidelines for different environments in the game?
2. How does the design reflect the narrative?
3. What types of feelings should different environments evoke? How is that achieved?

สภาพแวดล้อม

1. แนวทางรูปแบบทั่วไปสำหรับสภาพแวดล้อมที่แตกต่างกันในเกม?
2. การออกแบบสะท้อนเรื่องราวอย่างไร?
3. สภาพแวดล้อมที่แตกต่างกันควรทำให้เกิดความรู้สึกประเภทใด? มันสำเร็จได้อย่างไร?

User Interface

1. What is the art style of the menus?

-
2. Art style of head-up display?
 3. Art style of pop-ups? Text? Effects?
 4. Fonts used?

หน้าจอผู้ใช้

1. รูปแบบของเมนูเป็นอย่างไร?
2. สไตล์ของการแสดงภาพบนหน้าจอ?
3. สไตล์ของป๊อปอัพ? ข้อความ? เอฟเฟค?
4. แบบอักษรที่ใช้?

Cut Scenes

1. What parts of the game flow include cut scenes? Beginning of levels? Game intro? When meeting new characters?
2. Style of cut scenes? Comic panels? Cartoons? Stills? Scripted in-game events? Fully rendered 3D?

คัตซีน

1. ส่วนใดของเกมที่มีคัตซีนรวมอยู่ด้วย? จุดเริ่มต้นของระดับ? อินโทรเกม? เมื่อพบกับตัวละครใหม่?
2. สไตล์คัตซีน? การ์ตูนช่องหรือ? การ์ตูน? ภาพนิ่ง? สคริปต์เหตุการณ์ในเกม? เรนเดอร์ 3D?

Mechanics

Progression

1. What is the goal in your game?
2. What are the consequences of losing?
3. Does the game have replay value? How is that crafted?
4. What do the players do in the game?
5. What different ways of progression does the game offer?
6. When is the game saved? What parts of it are saved?

ลำดับชั้นความก้าวหน้าในเกม

1. เป้าหมายในเกมของคุณคืออะไร?
2. ผลที่ตามมาของการสูญเสียคืออะไร?
3. เกมมีมูลค่าการเล่นซ้ำหรือไม่? ยังไง?
4. ผู้เล่นทำอะไรในเกม?

5. เกมมีวิธีสร้างความก้าวหน้าที่แตกต่างกันอย่างไร?

6. เกมจะถูกบันทึกเมื่อใด? ส่วนไหนที่บันทึกไว้?

Core Loop

1. After the game starts, what is the progression like?
2. E.g. player completes a level, gets some money, purchases gear, and heads for another level.
3. Are there other activities they can do or alternate paths to this loop?

แกนหลัก

1. หลังจากเริ่มเกมแล้วความก้าวหน้าเป็นอย่างไร?
2. เช่น ผู้เล่นผ่านด่านหนึ่ง รับเงิน ซื้ออุปกรณ์ และมุ่งหน้าสู่อีกด่านหนึ่ง
3. มีกิจกรรมอื่น ๆ ที่พวกเขาสามารถทำได้หรือทางเลือกอื่นสำหรับวงจรนี้หรือไม่?

Challenge

1. What mechanics do the players have to learn in your game?
2. How do you make sure they don't learn everything too quickly (and get bored)?
3. What elements do you introduce to keep the challenge fresh?
4. How is the difficulty curve balanced throughout the game experience?
5. At what pace and in which order are new challenges and elements introduced?
6. Puzzle design?

ท้าทาย

1. ผู้เล่นต้องเรียนรู้กลไกอะไรบ้างในเกมของคุณ?
2. คุณจะแน่ใจได้อย่างไรว่าพวกเขาจะไม่เรียนรู้ทุกอย่างเร็วเกินไป (และเบื่อ)
3. คุณแนะนำองค์ประกอบใดเพื่อรักษาความท้าทายให้สดใหม่อยู่เสมอ
4. ระดับความยากมีความสมดุลตลอดทั้งประสบการณ์เกมอย่างไร?
5. ความท้าทายและองค์ประกอบใหม่ๆ เกิดขึ้นในระดับใดและในลำดับใด?
6. การออกแบบปริศนา?

Movement and Actions

1. In what different ways can the player move in the game?
2. Are there special moves or actions?
3. How does the player actively affect the gameplay?
4. Combat model?

การเคลื่อนไหวและการกระทำ

-
1. ผู้เล่นสามารถเคลื่อนไหวในเกมด้วยวิธีใดบ้าง?
 2. มีการเคลื่อนไหวหรือการดำเนินการพิเศษหรือไม่?
 3. ผู้เล่นส่งผลต่อการเล่นเกมอย่างไร?
 4. รูปแบบการต่อสู้?

Screens

1. Intro screen? Main menu? Credits?
2. Character selection? Gameplay? Inventory?
3. What options does the Options menu include?

หน้าจอ

1. หน้าจอแนะนำ? เมนูหลัก? เครดิต?
2. การเลือกตัวละคร? การเล่นเกม? รายการสิ่งของ?
3. เมนูตัวเลือกมีตัวเลือกอะไรบ้าง?

Levels

Give an overview of the levels so that artists, programmers, and others know what the expectation is. It's a good idea to detail individual levels in a separate document.

ให้เห็นภาพรวมของเลเวลต่าง ๆ เพื่อให้ศิลปิน โปรแกรมเมอร์ และคนอื่น ๆ ทราบว่าความคาดหวังคืออะไร เป็นความคิดที่ดีที่จะให้รายละเอียดแต่ละเลเวลในเอกสารแยกต่างหาก

Level Flow

1. Do levels have an introduction? Cutscenes?
2. How do you ensure that there's variety throughout each level?
3. Do levels have outros? A flagpole? Animation?
4. Are there special encounters that happen in the levels?
5. Are the levels generated or hand-crafted?
6. How long is one level going to take to finish?

การดำเนินของเลเวล

1. เลเวลมีการแนะนำหรือไม่? คัดขึ้น?
2. คุณแน่ใจได้อย่างไรว่ามีความหลากหลายในแต่ละเลเวล?
3. เลเวลมีจุดจบ หรือไม่? มีหลักธง? แอนิเมชัน?
4. มีการเผชิญหน้าพิเศษที่เกิดขึ้นในเลเวลหรือไม่?
5. เลเวลต่าง ๆ ถูกสังเคราะห์ขึ้นหรือสร้างขึ้นด้วยมือหรือไม่?

6. หนึ่งเลเวลจะใช้เวลานานแค่ไหนจึงจะจบ?

Objectives

1. Can levels have different types of objectives?
2. What makes the objectives interesting for the player?
3. Are there sub-objectives? Can they be skipped?

วัตถุประสงค์

1. เลเวลสามารถมีวัตถุประสงค์ที่แตกต่างกัน ได้หรือไม่?
2. อะไรทำให้วัตถุประสงค์น่าสนใจสำหรับผู้เล่น?
3. มีวัตถุประสงค์ย่อยหรือไม่? สามารถข้ามได้หรือไม่?

Obstacles

1. What type of obstacles does the player need to overcome in the levels?
2. How is the obstacle placement determined?

อุปสรรค

1. ผู้เล่นต้องเอาชนะอุปสรรคประเภทใดในแต่ละเลเวล?
2. ตำแหน่งของสิ่งกีดขวางถูกกำหนดอย่างไร?

Physics Items

1. Are there items or objects that can interact with physics?
2. E.g. can boxes be moved? Blown up?
3. Does a result of a physics simulation determine if the level can be completed?

สิ่งของที่มีฟิสิกส์

1. มีสิ่งของหรือวัตถุที่สามารถโต้ตอบกับฟิสิกส์ได้หรือไม่?
2. เช่น กล่องสามารถย้ายได้หรือไม่? พัดขึ้นมา?
3. ผลลัพธ์ของการจำลองทางฟิสิกส์จะกำหนดว่าสามารถผ่านด่านได้หรือไม่?

Level Design

1. Are there special requirements for the levels? Enemy placement? Time limit?
2. How are the levels crafted? Separate editor?
3. Level design pipeline? Are levels prototyped? What elements must be included?

-
4. What defines a great level?

การออกแบบเลเวล

1. มีข้อกำหนดพิเศษสำหรับเลเวลหรือไม่? ตำแหน่งของศัตรู? เวลาที่จำกัด?
2. เลเวลต่าง ๆ ถูกสร้างขึ้นอย่างไร? แยกกันทำหลายคน?
3. มีขั้นตอนการออกแบบเลเวลหรือไม่? เลเวลมีการสร้างต้นแบบหรือไม่? จะต้องรวมองค์ประกอบอะไรบ้าง?
4. อะไรเป็นตัวกำหนดเลเวลที่ยอดเยี่ยม?

Objects

Items

1. Is there equipment in the game?
2. Can items be purchased or sold?
3. Can the player spend real money in the game?

ไอเทมสิ่งของต่าง ๆ

1. มีอุปกรณ์ในเกมหรือไม่?
2. สามารถซื้อหรือขายไอเทมได้หรือไม่?
3. ผู้เล่นสามารถใช้เงินจริงในเกมได้หรือไม่?

Pick-ups

1. Are there pick-ups? Money? Health?
2. Are there power-ups?

สิ่งของที่เก็บได้

1. มีการเก็บสิ่งของหรือไม่? เงิน? ยาเติมเลือด?
2. มีการเสริมพลังหรือไม่?

Vehicles

1. Are there vehicles in the game?
2. How is the movement limited?
3. How are the vehicles acquired?

ยานพาหนะ

1. มียานพาหนะในเกมหรือไม่?
2. การเคลื่อนไหวยามีข้อจำกัดอย่างไร?
3. ยานพาหนะได้มาอย่างไร?

Economy

1. How is the price of everything in the game world determined?
2. How do you ensure the player doesn't get too much money or items?
3. What is the endgame economy like?

เศรษฐกิจ

1. ราคาของทุกสิ่งในโลกของเกมถูกกำหนดอย่างไร?
2. คุณจะแน่ใจได้อย่างไรว่าผู้เล่นไม่ได้รับเงินหรือสิ่งของมากเกินไป?
3. เศรษฐกิจช่วงท้ายเกมเป็นอย่างไร?

Non-Player Characters

Enemies

1. Types of enemies and where they spawn?
2. Artificial intelligence and pathfinding?
3. Behavioral patterns or strategic decision-making?
4. Strategies for the players to defeat enemies?

ศัตรู

1. ประเภทของศัตรูและเกิดที่ไหน?
2. ปัญญาประดิษฐ์และการค้นหาเส้นทาง?
3. รูปแบบพฤติกรรมหรือการตัดสินใจเชิงกลยุทธ์?
4. กลยุทธ์สำหรับผู้เล่นในการเอาชนะศัตรู?

Friendly Characters

1. Types of friendly characters and where they spawn?
2. How do they help the player?
3. Interactions with the player?
4. Artificial intelligence and pathfinding?

ตัวละครที่เป็นมิตร

1. ประเภทของตัวละครที่เป็นมิตรและเกิดที่ไหน?
2. พวกเขาช่วยเหลือผู้เล่นอย่างไร?
3. การโต้ตอบกับผู้เล่น?
4. ปัญญาประดิษฐ์และการค้นหาเส้นทาง?

Interface

Controls

1. What are the controls going to be like in the game?
2. Are there multiple different devices the game can be controlled with (keyboard, gamepad, VR, etc.)?
3. Initial plans for the control schemes?

การควบคุม

1. การควบคุมในเกมจะเป็นอย่างไร?
2. มีอุปกรณ์หลายชนิดที่สามารถควบคุมเกมได้ (คีย์บอร์ด, เกมแพด, VR ฯลฯ)?
3. แผนเบื้องต้นสำหรับแผนการควบคุม?

Action	Keyboard+Mouse	Gamepad
Movement	W, A, S, D	Left analog stick
Jump	Spacebar	A

Visual System

1. Considerations for the rendering system? (E.g. Forward/Deferred? PBR?)
2. How does the in-game camera operate?
3. Lighting models? (Bloom, hdr, tone mapping?)

ระบบภาพ

1. ข้อควรพิจารณาสำหรับระบบการเรนเดอร์ ? (เช่น Forward/Deferred? PBR?)
2. กล้องในเกมทำงานอย่างไร?
3. โมเดลแสงสว่าง? (Bloom, hdr, tone mapping?)

Graphical User Interface

1. Describe the graphical user interface in all the different screens of the game.
2. Is there a head-up display (HUD) in your game?
3. Where are different GUI elements located and why? There is an optimal places for them so have good reasons.
4. How is information in the game conveyed via graphics? Is there, for example, a visual indication to being low on health?

ส่วนติดต่อผู้ใช้แบบกราฟิก

1. อธิบายอินเทอร์เฟซผู้ใช้แบบกราฟิกในหน้าจอต่าง ๆ ของเกม
2. มีจอแสดงผลบนกระจกหน้า (HUD) ในเกมของคุณหรือไม่?
3. องค์ประกอบ GUI ต่าง ๆ อยู่ที่ไหน และเพราะเหตุใด มีสถานที่ที่เหมาะสมที่สุดสำหรับการวาง GUI ยังไง
4. ข้อมูลในเกมถ่ายทอดผ่านกราฟิกอย่างไร? ตัวอย่างเช่น มีสิ่งบ่งชี้ทางสายตาที่แสดงว่าสุขภาพไม่ดีหรือไม่?

Dialogue

1. Is possible dialogue delivered via audio or text?
2. Are there subtitles?
3. What other text is required for sufficient game feedback?

บทสนทนา

1. บทสนทนาสามารถส่งผ่านเสียงหรือข้อความได้หรือไม่?
2. มีคำบรรยายไหม?
3. จำเป็นต้องมีข้อความอื่นใดอีกเพื่อแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับเกมอย่างเพียงพอ?

Audio

1. How is audio utilized in telling players what is happening?
2. What types of events require audio feedback?
3. What sounds have priority?
4. Are there notification sounds outside the gameplay or relating to technical events?

เสียง

1. เสียงถูกใช้อย่างไรในการบอกผู้เล่นถึงสิ่งที่เกิดขึ้น?
2. กิจกรรมประเภทใดบ้างที่ต้องมีเสียงตอบรับ
3. เสียงใดมีความสำคัญ?
4. มีเสียงแจ้งเตือนนอกเกมเพลย์หรือเกี่ยวข้องกับเหตุการณ์ทางเทคนิคหรือไม่?

Help System

1. Is there a help system in the game?
2. In-game wiki? Move lists? Tutorials?
3. What are the type of activities in your game that players might struggle with?

ระบบช่วยเหลือ

1. มีระบบช่วยเหลือในเกมหรือไม่?
2. วิกีในเกม? รายการการบังคับ? บทช่วยสอน?

3. กิจกรรมประเภทใดในเกมของคุณที่ผู้เล่นอาจประสบปัญหา?