**Security Bot**

Game Design Document

Version 1.0 (Jan 1st 2024)

## Concept

**แนวคิด**

1. เป็นเกม3D TopDown แบบIsomatric ที่นำเสนอเรื่องราวของหุ่นยนต์กู้ภัยที่จะต้องเข้าไปช่วยเหลือผู้รอดชีวิตในโรงงานที่พังเสียหาย ผู้เล่นจะได้ผจญภัยและเข้าไปช่วยเหลือผู้รอดชีวิตในโรงงานที่มีอุปสรรคและบรรยากาศที่น่ากลัว

2. Genre: Adventure

## Style

**สไตล์**

1. Top Down\* Isomatric

2. 3D\*

3. เกมผจญภัย บรรยากาศมืดๆ ดูลึกลับอันตราย

## Features

**คุณสมบัติ**

1. 1 เลเวล

2. การผจญภัยในพื้นที่โรงงาน

3. ความมืดในด่าน เล่นกับระบบแสง

## Targeting

**การกำหนดเป้าหมาย**

1. เกม PC

2. กลุ่มเป้าหมายคือ 1.กลุ่มที่คนสนใจในเกมแนว 3D Topdown Adventure

2.กลุ่มที่สนใจเกมPuzzle Top down ที่มาในธีมความมืด

# 

# Game World and Narrative

**โลกของเกมและการเล่าเรื่อง**

## หุ่นยนต์กู้ภัยตัวหนึ่งได้รับภารกิจให้ออกสำรวจและช่วยเหลือ คนงานที่ติดอยู่ในโรงงานกัมมันตรังสี มันจึงได้ออกสำรวจโรงงานแห่งนี้และได้พบกับปริศนาและความอันตรายในโรงงาน...."

ทำให้ผู้เล่นได้ออกสำรวจในที่มืด ใช้ระบบไฟฉาย หาเส้นทางในการช่วยเหลือผู้รอดชีวิต

## Look and Feel

**ภาพลักษณ์และรู้สึก**

1. เกมนี้เกิดขึ้นที่โรงงานกัมมันตรังสีที่เกิดอุบัติดหหตุเสียหาย และ มีการส่งทีมช่วยเหลือมาช่วยผู้มีชีวิต

3. ในเรื่องราวนี้มีตัวละครหลักเป็นหุ่นยนต์ ซึ่งเป็นโลกอนาคต

## Locations and Structures

**ที่ตั้งและโครงสร้าง**

1. ผู้เล่นสำรวจสถานที่ใดบ้าง? พวกเขาแตกต่างกันอย่างไร? (ในฉากมีอะไรบ้าง)

2. พื้นที่ต่างกันมีการแยกออกจากกันอย่างไร? (มีหรือไม่มีก็ได้)

อธิบายไทม์ไลน์การเล่าเรื่องของเกม สรุปตัวละคร โครงเรื่อง จุดเริ่มต้น กลางเรื่อง และจุดสิ้นสุดของเรื่องราวของเกม

## Story and Plot

**เรื่องราวและโครงเรื่อง**

1. เรื่องราวเบื้องหลัง: พญาคันคากได้ยกทัพสัตว์ไปตีกับพญาแถนบนเมืองสวรรค์เพื่อเรียกร้องให้พญาแถนเสกผนลงมายังโลกมนุษย์

2. องค์ประกอบของโครงเรื่องมี ตัวละครหลัก 2 ตัว คือ พญาคันคาก, พญาแถน, ปมความขัดแย้ง: ฝนแล้งเพราะพญาแถนไม่ยอมเสกฝนจึงมีเหตุให้สู้กัน

3. เพราะว่ามีเชื่อมโยงกับ genre ของเกมตรงที่เป็นการยกทัพสู้กันของสองฝ่าย

4. การเล่าเรื่องสไตล์นิทานพื้นบ้านในรูปแบบของเกม

5. อะไรทำให้ผู้เล่นต้องการเห็นจุดจบของเรื่อง?

6. มีการถ่ายทอดเรื่องราวอย่างไร? การเล่นเกม? บทสนทนา? คัตซีน?

7. 1) สถานที่เปลี่ยนไปตามด่าน 2) ระบบการช่วยโจมตีจะเป็นไปตามเนื้อเรื่อง(เช่น ใช้บั้งไฟโจมตี ใช้ฟ้าผ่า) 3) ยูนิตอ้างอิงตากเนื้อเรื่อง

## 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. ตัวละครหลัก: 1) พญาคันคากเป็นตัวแทน player 2) พญาแถนเป็นฝ่ายศัตรู

# 2. เรื่องราวเบื้องหลัง : 1) พญาคันคากเป็นเจ้าชาย เหตุที่ได้ชื่อว่า “พญาคันคาก” เป็นเพราะมีรูปร่างผิวพรรณเหมือนคางคก 2) พญาแถนเป็นเทพแห่งฝนครั้งหนึ่งเคยโกรธมนุษย์เลยไม่เสกฝนให้



พญาแถน

พญาคันคาก

# 3. ตัวละครมีหลักเป็นผู้คุ้มทัพซัมมอนยูนิต ยูนิตมีพลังวิเศษตามเนื้อเรื่องเช่น ปลวกโจมตีปลดอาวุธ, ตะขาบโจมตีเป็นพิษเป็นต้น ฝ่ายศัตรูมีพลังคุมฟ้าฝน

# 4. เป็นตัวละครหลักของเรื่องราวตามเนื้อเรื่อง

# 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. แนวทางการเลือกใช้สี? สีโทนสดใส เล่าความเป็นนิทานพื้นบ้าน

2. ความกลมกลืนของรูปแบบศิลปะจะรักษาไว้ได้อย่างไร? ในการทำงานแบ่งส่วนการทำงานศิลปะในส่วนของส่วนที่เด่นกับรายละเอียดประกอบ หรือ ลายเส้นกับลงสี

3. ควรพิจารณาข้อจำกัดอะไรบ้างเกี่ยวกับชิ้นส่วนต่าง ๆ (assets)ทางศิลปะ? ความสมเหตุสมผลของAssetsที่มีต่อเกม เช่น ขนาด Resolution สไตล์อาร์ต ความเข้ากับเนื้อเรื่อง

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? เลือกใช้ลายเส้นแบบนิทานการ์ตูนเนื่องจากความเป็นนิทานพื้นบ้านของเรื่อง ใช้สีสันสดใส ดูง่ายเข้าใจง่าย

2. ตัวละครมีลักษณะอย่างไร? สภาพแวดล้อม? การออกแบบไอเทม? อ้างอิงจากเนื้อเรื่องนิทานพญาคันคาก ตัวละครเป็นตัวคางคกและบรรดาสัตว์ ศัตรูเป็นเทพแห่งฝน สภาพแวดล้อมอยากทำไล่จากพื้นโลกมนุษย์ไปเมืองสวรรค์เป็นด่านๆไป ไอเทมในเกมเป็นตามเนื้อเรื่อง เช่น บั้งไฟพญานาค เป็นต้น

## 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? อ้างอิงจากตัวนิทานพื้นบ้าน+ในเกมจะให้เป็นตัวฐานที่เป็นตัวปล่อยยูนิต

2. รายละเอียดหรือสีมีจำนวนจำกัดหรือไม่? คุมโทนสี ดังนี้...

3. ความสามารถในการมองเห็นตัวละครตอนอยู่บนหน้าจอ? มุมมองแบบ 2D sidescrolling

4. 2 มิติ เฟรมแอนิเมชัน? 12เฟรม แอนิเมชัน Spline?

## 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? สิ่งแวดล้อมลายเส้นเดียวกัน แต่แตกต่างกันในเรื่องของสถานที่ในแต่ละด่าน การใช้สีหรือเส้นให้ตัวละครและแอคชั่นต่างๆเด่นกว่าฉากหลัง

2. การออกแบบสะท้อนเรื่องราวอย่างไร? สถานที่เป็นไปตามเนื้อเรื่อง

3. สภาพแวดล้อมที่แตกต่างกันควรทำให้เกิดความรู้สึกประเภทใด? ถ่ายทอดอารมณ์ผ่านฉากหลัง เช่น ด่านแรกๆผ่อนคลายชิวๆ ด่านหลังๆให้ความรู้สึกความจริงจังขึ้น เป็นต้น

## 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? ลายเส้นการ์ตูน ให้ความรู้สึกแคชชวล

2. สไตล์ของการแสดงภาพบนหน้าจอ? แคชชวลอาร์ต ดูง่ายเข้าใจง่าย

3. สไตล์ของป๊อปอัป? ข้อความ? เอฟเฟค? การ์ตูน Textตัวสีดำขอบขาว เอฟเฟคแสงกระพริบเป็นต้น

4. แบบอักษรที่ใช้? ตัวมนน่ารักๆ San-Serif ให้ความรู้สึกแบบนิทานการ์ตูน

## 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? การ์ตูนช่องเหรอ? การ์ตูน? ภาพนิ่ง? สคริปต์เหตุการณ์ในเกม? เรนเดอร์ 3D?

# 

# Mechanics

## Progression

1. เป้าหมายในเกม: ทำลายฐานฝั่งตรงข้าม

2. ผู้เล่นทำอะไรในเกม? วางแผนเพื่อจะชนะผ่านด่าน โดยการซัมมอนยูนิตป้องกันฐานหรือโจมตีฐานฝ่ายศัตรู รวมทั้งการใช้ไอเอมต่างๆเพื่อโจมตีหรือป้องกัน

## 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

**ท้าทาย**

1. ผู้เล่นต้องเรียนรู้กลไกอะไรบ้างในเกมของคุณ?การควบคุมเลื่อนจอ การซัมมอนยูนิต ระบบเงิน การใช้สกิลพิเศษ

2. คุณจะแน่ใจได้อย่างไรว่าพวกเขาจะไม่เรียนรู้ทุกสิ่งเร็วเกินไป? การทำเลเวลดีไซน์ให้ไม่ง่ายหรือยากเกินไป และการค่อยๆสอดแทรกอะไรใหม่ๆลงไป เช่น มอนสเตอร์ใหม่ๆ หรือ ยูนิตร่วมทีมตัวใหม่ๆ

3. คุณแนะนำองค์ประกอบใดเพื่อรักษาความท้าทายให้สดใหม่อยู่เสมอ? การค่อยๆเพิ่มความท้าทาย ประกอบกับการใส่วิธีการใหม่ๆในการเอาชนะ

4. ระดับความยากมีความสมดุลตลอดทั้งประสบการณ์เกมอย่างไร? ความท้าทายระดับปานกลาง อาจจะมีด่านยากแทรกบ้าง และภายในด่านอาจจะมีช่วนง่ายและช่วงยากของด่าน เช่น มอนสเตอร์โหดออกมา

5. ความท้าทายและองค์ประกอบใหม่ๆ เกิดขึ้นในระดับใดและในลำดับใด? ระดับที่ผู้เล่นจะได้ท้าทายความสามารถเมื่อผ่านการทำบางสิ่งสำเร็จก็จะได้รับรางวัล

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? ผู้เล่นจะควบคุมผ่านการใช้เมาส์และคีย์บอร์ด ส่วนตัวยูนิตจะเดินไปข้างหน้าและต่อสู้กับศัตรู

2. มีการเคลื่อนไหวหรือการดำเนินการพิเศษหรือไม่? การใช้สกิลพิเศษโจมตีจากฐานเป็น Special move

ส่วนยูนิตมีความสามารถpassiveและการโจมตีที่แตกต่างกัน

3. ผู้เล่นส่งผลต่อการเล่นเกมอย่างไร? ควบคุมปล่อยยูนิตฝั่งผู้เล่นและใช้สกิลพิเศษโจมตีศัตรู

4. รูปแบบการต่อสู้? ปล่อยยูนิตสู้กัน ยูนิตจะโจมตีแบบพร้อมกัน

## Screens

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

**หน้าจอ**

1. หน้าจอแนะนำ?มี เมนูหลัก?มี 1.ปุ่มstart 2.ปุ่มsetting 3.ปุ่มquitเกม เครดิต?มี และมีหน้าเลือกด่าน

2. การเลือกตัวละคร?ไม่มี การเล่นเกม?มี ปุ่มเลือกซัมมอนยูนิต ปุ่มสกิลพิเศษ UIโชว์คลูดาวน์ เงิน การออกเกม ตั้งค่า รายการสิ่งของ?ไม่มี

3. เมนูตัวเลือกมีตัวเลือกอะไรบ้าง? Resume ตั้งค่าเสียง Resolution Back

# 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? คัตซีน?

2. คุณแน่ใจได้อย่างไรว่ามีความหลากหลายในแต่ละเลเวล?

3. มี เมื่อชนะจะมีฝนตกลงมา อาจมีการยิงบั้งไฟ

4. มีการเผชิญหน้าพิเศษที่เกิดขึ้นในเลเวลหรือไม่? มอนสเตอร์ตัวพิเศษที่ปรากฏในด่านเพื่อเพิ่มความยาก

5. เลเวลต่าง ๆ ถูกสังเคราะห์ขึ้นหรือสร้างขึ้นด้วยมือหรือไม่?

6. หนึ่งเลเวลจะใช้เวลานานแค่ไหนจึงจะจบ? ไม่นาน ประมาณ5นาทีหรือน้อยกว่า

## 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? ไม่ เป็นแบบเดียวกันทั้งหมด

2. อะไรทำให้วัตถุประสงค์น่าสนใจสำหรับผู้เล่น? ความท้าทายในด่าน จังหวะการปล่อยตัวยากของฝั่งศัตรู

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? ยูนิตศัตรู และต้องโจมตีฐานศัตรูให้พัง

2. ตำแหน่งของสิ่งกีดขวาง: ถูกกำหนดไว้แล้ว

## 

## 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. มีข้อกำหนดพิเศษสำหรับเลเวลคือ ในแต่ละเลเวลมีความยากต่างกัน ตำแหน่งของศัตรู: ระห่างของฐานต่างกัน

2. เลเวลต่าง ๆ ถูกสร้างขึ้นมาอย่างไร? 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?

# 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. การควบคุมในเกม: ใช้เมาส์การเลื่อนจอและกดปุ่ม UI หรือใช้คีย์บอร์ดร่วมด้วย

2. อุปกรณ์ที่ใช้ควบคุม: เมาส์, คีย์บอร์ด

3. แผนเบื้องต้นสำหรับแผนการควบคุม

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Action** | **Keyboard** | **Mouse** |
| Movement | Arrow Left, Arrow Right, A, D | Drag |
| Summon unit | Q, W, E. R, T | Left Click |

## 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. การทำงานของกล้องในเกม: เป็นแบบ side scrolling

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?

## ห

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. มีบทช่วยสอนเมื่อเปิดคอนเทนต์ใหม่

3. กิจกรรมประเภทในเกมที่ผู้เล่นอาจประสบปัญหา: ผู้เล่นอาจไม่ผ่านด้าน