

# VersionControlTopdown

## Concept

1. Pitch the game in 300 characters.
2. What is the genre?

### แนวคิด

1. นำเสนอ นำเสนอแนวคิดการออกแบบเกมสั้นๆแนวคิดได้มาจากการดูวัยเด็กและเรื่องราวตำนานของสิ่งลึกลับจึงนำมาปรับให้เข้ากัน ในปัจจุบันผู้คนให้ความสนใจเป็นอย่างมาก

### 2. ประเภทของเกมที่จะทำ

Adventure Games And Fighting Game

## Style

1. What is the visual style?
2. Is the game going to be 2D or 3D?

### สไตล์

#### 1. Top-Down\*

#### 2. 3D\*

## Features

1. What is the main mechanic?
2. What is the theme?
3. How large is the scope?

### คุณสมบัติ

1. กลไกหลัก (main mechanic) คืออะไร?

2. ธีมคืออะไร?

3. ขอบเขตของเกมแค่ไหน? เช่น ใน 1 ด้าน มีอะไรบ้าง

1 ตามหาลูกแก้ววิเศษมาเพิ่มพลัง โดยการต่อสู้กับศัตรูในแต่ละด่าน

2 ธีมลึกลับ

3 จะมีทั้งหมด2ด่าน ความยากตามลำดับ ในแต่ละด่านเราจะต้องต่อสู้กับศัตรูและบอสของด่านนั้นๆ

---

## Targeting

1. What platforms will the game be released on?
2. Who are the target audience and why?
3. What are the game's competitors and what advantages does the game have over them?

### การกำหนดเป้าหมาย

1. เกม PC

2. กลุ่มเป้าหมายคือใคร และเพราะเหตุใด

1 Pc

2 เหมาะสำหรับอายุ 15 ปีขึ้นไป เพราะ ช่วงวัยนี้มีความพร้อมทางด้านการตัดสินใจและความพร้อมทางด้านอุปกรณ์ในการเล่นเกม

## Game World and Narrative

Describe the elements that might affect gameplay, art, writing, music, or any other aspect of the game project.

### โลกของเกมและการเล่าเรื่อง

อธิบายองค์ประกอบที่อาจส่งผลต่อการเล่นเกม ศิลปะ การเขียน ดนตรี หรือแง่มุมอื่นใดของเกม

## Look and Feel

1. Where does the game take place? Earth? Space? Fantasy world?
2. Is it modern day? Future? Past?
3. Does something look or feel different from the real world?

### ภาพลักษณ์และรู้สึก

1. เกมนี้เกิดขึ้นที่ไหน? โลก? ช่องว่าง? โลกแฟนตาซี?

2. ทันสมัยมั๊ย? อนาคต? อดีต?

3. มีบางอย่างดูหรือรู้สึกแตกต่างจากโลกแห่งความเป็นจริงหรือไม่?

1 โลกแฟนตาซี

2 สิ่งลึกลับในตำนาน

3 ตัวละครและคอสตูมต่างๆภายในเกม

---

## 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?
2. เรื่องราวเบื้องหลังของพวกเขาคืออะไร? บุคลิกภาพ? ภาพลักษณ์?
3. ตัวละครมีความสามารถหรือค่าพลังที่สำคัญหรือไม่?
4. หน่วยงานของตัวละครมีความโดดเด่นในเรื่องอย่างไร?

1. ฝี่ เป็นตัวละครหลักที่ต้องออกตามหาลูกแก้ววิเศษ

2. เป็นฝี่ น่ารักแต่ภายในมีจิตใจที่กล้ำหาญ

3. ตัวละครสามารถใช้พลังความมืดโจมตีศัตรูได้

4. เป็นฝี่ที่ต้องการเพิ่มพลังอำนาจ

---

# Mechanics

## Progression

1. What is the goal in your game?
2. What do the players do in the game?

### ลำดับขั้นความก้าวหน้าในเกม

1. เป้าหมายในเกมของคุณคืออะไร?
4. ผู้เล่นทำอะไรในเกม?

1 ตามหาลูกแก้ววิเศษ

4 ผู้เล่นต้องทำการต่อสู้กับศัตรูเพื่อเก็บลูกแก้ววิเศษ

## 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?

### ท้าทาย

1. ผู้เล่นต้องเรียนรู้กลไกอะไรบ้างในเกมของคุณ?
2. คุณจะแน่ใจได้อย่างไรว่าพวกเขาจะไม่เรียนรู้ทุกสิ่งเร็วเกินไป (และเบื่อ)?
3. คุณแนะนำองค์ประกอบใดเพื่อรักษาความท้าทายให้สดใหม่อยู่เสมอ?
4. ระดับความยากมีความสมดุลตลอดทั้งประสบการณ์เกมอย่างไร?

1 การเคลื่อนที่ การต่อสู้ การเก็บของ

2 ในแต่ละด่านจะมีความยากของการเก็บลูกแก้วและการเอาชนะบอสที่แตกต่างกัน

3 ความยากของบอสในแต่ละด่านและความเปลี่ยนแปลงของแมพ

4 ความยากในแต่ละด่านจะเพิ่มขึ้นเรื่อยๆตามลำดับโดยไม่ก้าวกระโดดจนเกินไป

---

## 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?

### การเคลื่อนไหวและการกระทำ

1. ผู้เล่นสามารถเคลื่อนไหวในเกมด้วยวิธีใดบ้าง?
2. มีการเคลื่อนไหวหรือการดำเนินการพิเศษหรือไม่?
3. ผู้เล่นส่งผลต่อการเล่นเกมอย่างไร?

### 1 A W S D

- 2 สามารถใช้พลังงานความมืดโจมตีศัตรูได้
- 3 ผู้เล่นต้องสวมบทบาทเป็นตัวละครภายในเกมเพื่อจะนำตัวละครไปสู่เป้าหมายของเกม

### การออกแบบเลเวล

มีข้อกำหนดพิเศษสำหรับเลเวลหรือไม่? ตำแหน่งของศัตรู? เวลาที่จำกัด?

- 1 มี เวลาในการเล่นจะขึ้นอยู่กับความยากของศัตรูในแต่ละด่าน

## Pick-ups

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

### สิ่งของที่เก็บได้

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

---

## 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
Attack	เมาส์ซ้าย	A