

Merchant's Tales

Game Design Document

Version 1

November, 2019

Wachiratham Laopoolsap	59070501065
Siriwat Tanavutiworn	59070501074
Adisorn Wattana	59070501077

Table of content

- Section I - Game Overview
- Section II - Game Design
- Section III - Gameplay and Mechanics
- Section IV - Game Elements
- Section V - Levels
- Section VI - Technical
- Section VII - Plan

Section I - Game Overview

Game Concept

Merchant's Tales เป็นเกมแนวแก้ไขปริศนา (Puzzles) โดยผู้เล่นจะได้รับบทเป็นสมาชิกใหม่ของสมาคมพ่อค้า ในเมืองแห่งหนึ่ง ที่จะต้องพยายามทำงาน สร้างชื่อให้แก่ตนเอง หลบหลีกสถานการณ์อันตราย และไถ่เต้าขึ้นเป็นหัวหน้าสมาคมให้ได้ โดย “Merchant” เป็นคำภาษาอังกฤษ มีความหมายว่า “พ่อค้า” หรือ “瓦ณิช” ส่วน Tale มีความหมายว่า “นิทาน” หรือ “เรื่องเล่า” เมื่อร่วมกันจะได้เป็น “เรื่องเล่าแห่งวาณิช”

Genre

Puzzle

Target Audience

กลุ่มผู้เล่นที่มีอายุอยู่ในช่วง 18 - 22 ปี และเป็นนักศึกษาที่มีความต้องการศึกษาความรู้เกี่ยวกับ Coin Collecting Problem

Look and Feel

Visual Style ของเกม Merchant's Tales จะเป็นภาพ 2 มิติ แนว Fantasy โดยสีที่ใช้จะเน้นไปที่สีสดใส ส่วนมุมมองของเกมจะเป็นภาพมุมมองที่มองลงมาจากข้างบน โดยจะมองมาเห็นเส้นทางต่างๆ ที่มีหรือไม่ และสิ่งกีดขวางต่างๆ

Section II - Game Design

Natural Funativity in Game

Merchant's Tales เป็นเกมที่มีความสนุกทางด้าน Physical Fun, Social Fun และ Mental Fun โดยสามารถยกตัวอย่างได้ดังนี้

- Physical Fun

ความสนุกด้านการใช้ร่างกาย เป็นความสนุกที่เกิดจากความตื่นเต้นของตัวผู้เล่นเมื่อได้เล่นเกม ซึ่งในเกม Merchant's Tales เกิดจาก ความบีบคืบ ความตึงเครียดที่เกิดจากการวางแผนและขบคิดแก้ไขปัญหาต่างๆ ภายในเกม ยกตัวอย่างเช่น การวางแผนเดินทางจากจุดเริ่มต้นไปยังจุดหมายปลายทาง โดยที่มีเวลานับอยู่

- Social Fun

ความสนุกในการเข้าสังคม เมื่อผู้เล่นไม่สามารถแก้ไขปริศนาภายในเกม หรือไม่เข้าใจวิธีการผ่านด่านผู้เล่นสามารถแลกเปลี่ยนวิธีการ หรือแนวคิดกับผู้เล่นคนอื่นๆ ได้ ซึ่งหลังจากผู้เล่น เล่นจบด่านใดๆ ผู้เล่นได้มีปฏิสัมพันธ์กัน มีความสามารถพูดคุยกันถึงเทคนิคการเล่นของแต่ละคนและบอกต่อกันได้ ซึ่งเกมนี้จะมีระบบตารางคะแนน (Leaderboard) เพื่อแสดงผลว่าผู้เล่นแต่ละคนสามารถทำคะแนนของเดิมด่านได้เท่าไร

- Mental Fun

ความสนุกในการใช้เหตุผล เกิดจากการที่ผู้เล่นได้ใช้ความคิดในการวางแผนและขบคิดแก้ไขปัญหาต่างๆ ภายในเกม เพื่อให้แก้ไขปัญหาที่ตัวเกมตั้งโจทย์แก่ผู้เล่นได้อย่างเกิดผลประโยชน์ที่สูงที่สุด ซึ่งภายในเกม ต้องวางแผนการเดินทางให้สามารถเก็บเหรียญให้ได้มากค่ามากที่สุด โดยมีข้อจำกัดที่ต้องขบคิดคือทิศทางการเดินที่จำกัดไว้เพียงแค่ 2 ทิศทาง คือเดินไปทางขวาและเดินลงเท่านั้น กับอุปสรรคที่วางทางเดินในแผนที่

Maslow Hierarchy of Human needs in Game

- ความต้องการทางด้านร่างกาย หรือกายภาพ (Physiological Needs)

ภายในส่วนของเกม ผู้เล่นต้องทำการเดินทางจากจุดเริ่มต้นไปยังจุดหมายปลายทาง โดยเก็บเหรียญให้ได้มากที่สุดและใช้เวลาไม่เกินกำหนด

- ความต้องการด้านความมั่นคงปลอดภัย (Safety Needs)

ภายในเกมผู้เล่นจะได้รับบทเป็นเด็กหนุ่มที่ได้เข้ามาทำงานภายในสมาคมพ่อค้า ซึ่งผู้เล่นจะได้รับภารกิจในการเดินเก็บเหรียญโดยที่สามารถเดินได้ด้วยทิศทางลงและไปทางขวาเท่านั้น ดังนั้น ผู้เล่นจะต้องระมัดระวังในการเดินไม่ให้ติดอุปสรรค ซึ่งก่อให้เกิด Game over ได้

- ความต้องการความรักและความเป็นเจ้าของ (Love and Belonging Needs)

ผู้เล่นจะได้รับรู้เรื่องราวของตัวละครหลัก ทำให้ผู้เล่นเกิดความรู้สึกเข้าใจในตัวละคร และทำให้ตัวละครเกิดความน่าสนใจ ส่งผลให้ผู้เล่นอยากรติดตามเรื่องราวของตัวละคร

- ความต้องการเกียรติยศ ชื่อเสียง และความภาคภูมิใจ (Self-Esteem Needs)

ภายในเกมนี้จะมีระบบการเก็บดาว ซึ่งเมื่อผู้เล่นเล่นจบด่านจะมีดาวแสดงผลขึ้นมาว่าผู้เล่นสามารถทำได้กี่ดวง ซึ่งแต่ละด่านจะมีดาวอยู่ 2 ดวงด้วยกัน ทำให้ผู้เล่นที่สามารถเก็บ 2 ดาวได้เกื้อหนุนกันจะได้รับการยกย่องจากผู้เล่นอื่น

- ความต้องการทางปัญญา (Cognitive Needs)

เมื่อเริ่มเล่นเกมในช่วงแรก ผู้เล่นจะยังไม่รู้วิธีการที่จะเลือกเส้นทางในการเดินทางที่ดีที่สุด ทำให้ผู้เล่นสามารถทำได้ด้วยตนเอง แต่เมื่อผู้เล่นเล่นเกมไปสักพัก ผู้เล่นจะเริ่มเรียนรู้วิธีการเลือกเส้นทางแบบ Dynamic Programming ทำให้ผู้เล่นสามารถทำได้ครบ 2 ดวง โดยสิ่งที่ผู้เล่นจะได้จากการเล่นเกมนี้คือ การฝึกใช้ความคิด ฝึกการประยุกต์ใช้เนื้อหาของ Dynamic Programming เข้ามาประกอบการเล่นเกม

- ความต้องการทางสุนทรียภาพ (Aesthetic Needs)

ความสวยงามของเกม โดยเฉพาะในแง่ของงานศิลป์ของตัวเกมอันประกอบไปด้วย ตัวละคร, ฉาก ฯลฯ จัดว่าเป็นหนึ่งในสิ่งแรกๆ ที่ดึงดูด เชิญชวน ให้เกิดความอยากรถูกเล่นให้แก่ผู้เล่น และความสวยงามของเกมในทุกๆ แห่ง ไม่ว่าจะเป็น ตัวละคร, ฉาก, ดนตรีประกอบ ฯลฯ ยังเป็นส่วนหนึ่งที่ช่วยในการสร้างความเพลิดเพลินในการเล่นให้แก่ผู้เล่นในระหว่างการเล่น

- ความต้องการตระหนักรู้ถึงศักยภาพและอัตลักษณ์แห่งตน (Self-Actualization needs)

ความต้องการตระหนักรู้ถึงศักยภาพและอัตลักษณ์แห่งตน คือ ความต้องการในการตระหนักรู้ถึงตัวตน ตระหนักรู้ถึงศักยภาพของตนเอง ตระหนักรู้ถึงความรู้ความสามารถ ความสนใจของตนเอง และความต้องการในการพัฒนาความสามารถของตนเองให้เต็มที่ในศักยภาพของตนเอง โดยในเกมผู้เล่นจะได้ใช้และรับรู้ถึงความสามารถของตนที่พัฒนาขึ้นด้วยศักยภาพของตนเอง เช่น มีเทคนิคในการวางแผนเลือกเส้นทาง หรือวางแผนบนของไป่ายได้ดีมากยิ่งขึ้น

- ความต้องการอยู่เหนือสามัญสำนึก (Transcendence Needs)

เมื่อผู้เล่นเล่นเกมนี้จะมีความต้องการที่ส่งต่อเทคโนโลยีการเล่น ผ่านการบันทึกวิดีโอการเล่น และแบ่งปันประสบการณ์ หรือให้คำแนะนำแก่ผู้เล่นคนอื่น เช่น ในด้านนี้ ผู้เล่นจะมีวิธีการเลือกอย่างไร ถึงจะทำได้ 2 ดวงได้

ทฤษฎี 8 Kinds of Fun ของ Merc LeBlanc

- Sensation

ภายในเกมจะมีการสร้างอารมณ์ร่วมของผู้เล่นโดยการใช้ ดนตรีประกอบ ภาพต่างๆ ไม่ว่าจะเป็น ตัวละคร พื้นหลังของเกม

- Fantasy

ตัวเกมจะเป็นโลกที่สมมติขึ้นมา และให้ผู้เล่นได้ทำในสิ่งที่ไม่สามารถหรือมีโอกาสอยู่ที่จะสามารถทำได้ ในชีวิตจริง ก็คือให้ผู้เล่นได้สัมบทบาทเป็นพ่อค้าที่อยากรจะเข้าไปในสมาคมที่มีการค้าขายทั้งด้านสว่างและด้านมืด เพื่อไตรั้นเป็นหัวหน้า และหยุดยั้งการขายยาเสพติดให้ได้

- Narrative

ตัวเกมจะมีเนื้อเรื่องก็คือ ตัวเอกเป็นสมาชิกใหม่ของสมาคมพ่อค้า ในเมืองแห่งหนึ่ง ที่จะต้องพยายามทำการกิจต่างๆ สร้างชื่อให้แก่ต้นเอง lob หลักสถานการณ์อันตราย และไตรั้นเป็นหัวหน้าสมาคมพ่อค้าให้ได้ ซึ่งผู้เล่นต้องช่วยขยายด้วยการผลิตยาเสพติดให้ได้

- Challenge

ตัวเกมจะมีอุปสรรค มีความยากให้ผู้เล่นก้าวข้ามก็คือ การเลือกเส้นทางและการเลือกสินค้าที่จะนำไปขาย เพื่อทำกำไรให้ได้มากที่สุด และไม่ขาดทุน รวมถึงการเพิ่มขนาดของด่านต่างๆ ให้กว้างมากขึ้น

- Fellowship

เนื่องจากเกมนี้เป็นเกมเล่นคนเดียว (Singleplayer) ดังนั้นเกมนี้จะเน้นไปที่ความสัมพันธ์ระหว่างผู้เล่น และตัวละคร โดยมีการบอกรเล่าเรื่องราวของตัวละคร รวมถึง การซื้อของตกแต่งให้แก่ตัวละคร

- Discovery

เมื่อผู้เล่นเล่นเกมผ่านด่านไปเรื่อยๆ ตัวเกมจะมีการปลดล็อกภารกิจใหม่ๆ และระดับความยากใหม่ ที่ท้าทายผู้เล่นมากขึ้น

จากทฤษฎีข้างต้นพบว่าเกมของเราตอบโจทย์ทั้งในเรื่องของทฤษฎี Natural Funativity in Game , ทฤษฎี Maslow Hierarchy of Human needs in Game และ ทฤษฎีของ Kinds of Fun อีก 6 ข้อ ดังนั้น เกมเรื่องเล่าแห่งวานิช (Merchant's Tales) จึงเป็นเกมที่ตอบสนองความต้องการของผู้เล่นได้ค่อนข้างครบถ้วน ข้อ และเหมาะสมต่อการนำมาพัฒนาต่อในรูปแบบของการเล่นที่น่าเล่นและสนุกมากยิ่งขึ้น

Section III - Gameplay and Mechanics

Goals

เป้าหมายระยะยาว : ตัวละครหลักสามารถเลื่อนตำแหน่งจนขึ้นเป็นผู้นำของสมาคมพ่อค้าได้
เป้าหมายระยะสั้น : ทำการกิจต่างๆ ที่ได้รับมอบหมายให้สำเร็จในแต่ละภารกิจ

User skills

- การแก้ไขปัญหา
- การวางแผน
- การประยุกต์ความรู้
- การคิดเชิงวิพากษ์ (Critical Thinking)

Mechanics

ภายในเกม ผู้เล่นต้องเดินทางจากจุดเริ่มต้น ไปยังจุดหมายปลายทาง โดยเป้าหมายคือเก็บทรัพย์สินที่ตกลอยู่ตามทางให้ได้มูลค่ามากที่สุด ซึ่งทิศทางที่สามารถเดินได้จะมีเพียงเดินลงและเดินไปทางขวาเท่านั้น

Main Menu Screen

เป็นหน้าแรกที่ผู้เล่นได้พบหลังจาก Intro ตัวเกมเข้ามา ซึ่งมีเมนูคำสั่งดังต่อไปนี้

1. Play เป็นการเข้าสู่หน้าจอการเลือกด่าน
2. Leaderboard เป็นเมนูที่เข้าไปดูตารางคะแนนของผู้เล่นแต่ละคนที่เล่นเกมนี้
3. Settings เป็นเมนูที่ไว้ปรับแต่งค่าต่างๆ ภายในเกม เช่น ความดังเสียง เป็นต้น
4. Quit ออกจากเกม

Stage Select Screen

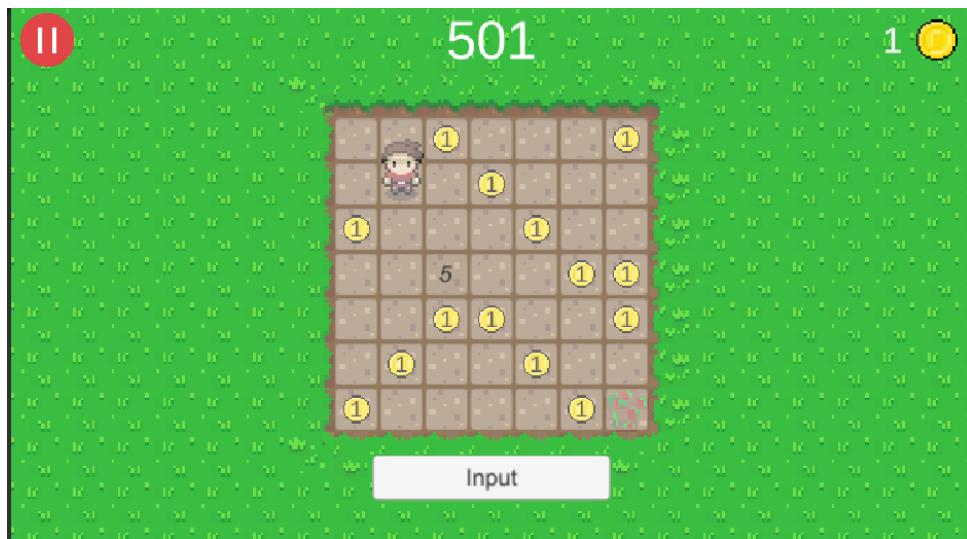
ก่อนที่จะเข้าสู่เกมจะแบ่งออกเป็น 3 ชีนก่อนดังต่อไปนี้

1. Stage difficult Select : ใช้สำหรับการเลือกระดับความยากภายในเกมซึ่งมีให้เลือก 3 ระดับ คือ Easy Normal และ Hard
2. Stage Select : ใช้สำหรับการเลือกด่านการเล่นภายในภารกิจที่เลือก

Game Screen Descriptions



ในหน้าจอของตัวเกม เมื่อผู้เล่นเริ่มต้นเดินตัวลักษณะ ตัวเกมจะเริ่มต้นนับเวลา และทำการเก็บจำนวนครั้งของการเดินทางรวมถึงจำนวนเหรียญที่เก็บได้ แสดงไว้ให้เห็นในส่วนมุมขวาบนของหน้าจอ โดยผู้เล่นสามารถกดปุ่ม “Input” เพื่อให้ตัวพื้นที่การเดินแสดงผลของตารางขึ้นมาให้ใส่ค่าลงไปได้ ดังรูป



ซึ่งภายในเกม ผู้เล่นสามารถควบคุมตัวได้โดยใช้ปุ่มกดบนคีย์บอร์ดดังต่อไปนี้



ใช้สำหรับควบคุมตัวลักษณะให้เดินลง

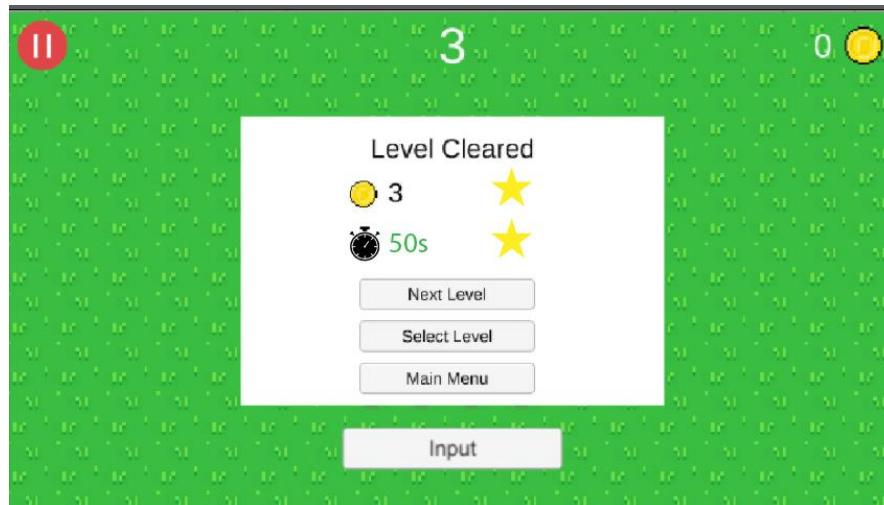


ใช้สำหรับควบคุมตัวลักษณะให้เดินไปทางขวา

เมื่อกดปุ่มหยุดสีแดงตรงมุมซ้ายบนของตัวเกม หรือกดปุ่ม Esc บนคีย์บอร์ด เกมจะหยุดลง และขึ้นหน้าเมนูขึ้นมาให้ผู้เล่นเลือกได้ ซึ่งมีดังต่อไปนี้



1. ปุ่ม Resume : เล่นเกมต่อจากที่หยุดเกม
2. ปุ่ม Restart : เริ่มต้นเล่นการกิจจีใหม่อีกครั้ง ซึ่งจะรีเซ็ตเวลา, จำนวนก้าวที่เดิน, จำนวนเหรียญที่เก็บได้ และช่องตารางการใส่ค่าทั้งหมด
3. ปุ่ม Options : เปิดหน้าต่างการปรับแก้ไขตัวเกมขึ้นมา
4. ปุ่ม Back to menu : ย้อนกลับไปยังหน้าเมนูหลัก หลังจากที่ผู้เล่นเล่นผ่านด่านแล้ว ตัวเกมจะขึ้นหน้าจอประเมินผลขึ้นมาดังต่อไปนี้



ตัวเกมจะแสดงผลขึ้นมาว่าผู้เล่นเก็บเหรียญได้กี่เหรียญและได้ดาวทั้งหมดกี่ดวง ซึ่งจะมีปุ่มกดดังต่อไปนี้

1. Next Level เป็นปุ่มที่ไว้สำหรับกดเพื่อไปยังด่านต่อไป
2. Select Level เป็นปุ่มที่ไว้สำหรับกลับไปยังหน้าเลือกด่าน
3. Main Menu เป็นปุ่มกลับเข้าสู่หน้าจอหลัก

Section IV - Gameplay Elements

Background Story

ณ โลกแฟนตาซีแห่งหนึ่ง มีเขตพื้นที่การปกครองหลายอาณาจักร แต่ละอาณาจักรก็ล้วนแต่มีเมืองที่เป็นศูนย์กลางการค้าและเศรษฐกิจ แต่มีอยู่อาณาจักรหนึ่งซึ่งมีเมืองที่เป็นศูนย์กลางการค้าและเศรษฐกิจที่ยิ่งใหญ่ที่สุดในโลก มีเม็ดเงินและสินค้าไหลเวียนอยู่ในระบบเศรษฐกิจมากมายมหาศาล ทั้งด้านสว่างรวมทั้งด้านมืด จึงทำให้เมืองนี้กล้ายเป็นเมืองที่เป็นศูนย์กลางการค้าและเศรษฐกิจของโลกซึ่งคือเมือง Venezia แห่งอาณาจักร Itaria โดยสมาคมที่มีอำนาจและครอบครองผลประโยชน์มากที่สุดภายในเมือง 3 อันดับแรก ได้แก่ สมาคม Passione เป็นสมาคมที่เก่าแก่ที่สุด ก่อตั้งมาตั้งแต่ช่วงก่อตั้งอาณาจักรใหม่ๆ , สมาคม Hyperion เป็นสมาคมที่ก่อตั้งโดยชาวตะวันตกจากทวีปใหม่ที่อาศัยอยู่ในประเทศ Caesar Legions มีจุดเด่นคือสมาชิกทุกคนจะพกขวนเป็นอาวุธและได้รับการฝึกศิลปะการต่อสู้ทุกคน, สมาคม Shizume เป็นสมาคมที่ก่อตั้งโดยชาวตะวันออกไกลจากอาณาจักร Rising sun เป็นสมาคมที่มีวัฒนธรรมประจำสมาคมที่เป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัวสูง

สิ่งที่สมาคมพ่อค้าต่างๆ ทำ มีทั้งด้านสว่างอย่างการค้าขายสินค้าทั่วไป โดยเฉพาะอย่างยิ่งสมาคม Passione ที่นักจากค้าขายแล้ว ยังมีภาพลักษณ์เป็นสมาคมพ่อค้าที่เจบุญที่สุดในทุกๆ ในบรรดาทุกสมาคม เพราะได้ทำการบริจาคสิ่งของ และเลี้ยงอาหารให้แก่ผู้ยากไร้ต่างๆ มากมาย และยังมีด้านสีเทา สืบมีดามากมาย เช่น ค้าทาส, ค้าประเวณี ฯลฯ แต่ไม่มีสมาคมใดเลยที่ค้าขายยาเสพติดนอกจากสมาคม Passione เนื่องจากเขตที่ดินที่สามารถปลูกวัตถุดิบสารตั้งต้นยาเสพติดขึ้นได้ และที่ดินที่เป็นที่ตั้งของโรงงานผลิตยา ล้วนแต่อยู่ในการครอบครองของสมาคม Passione

Main character

ชื่อ : Bruno Giovanni

ข้อมูลทั่วไป :

เพศ : ชาย

อายุ : 18 ปี

ส่วนสูง : 175 เซนติเมตร

น้ำหนัก : 65 กิโลกรัม

สีผิว : สีขาว

สีผม : สีน้ำตาล

สีตา : สีเขียว

ลักษณะนิสัย : เป็นคนไหวพริบดี เจ้าเล่ห์ มีความเป็นผู้นำสูง

ยึดมั่นในอุดมการณ์ของตัวเอง

ภาพตัวอย่างของ Bruno Giovanni



Main character's back story

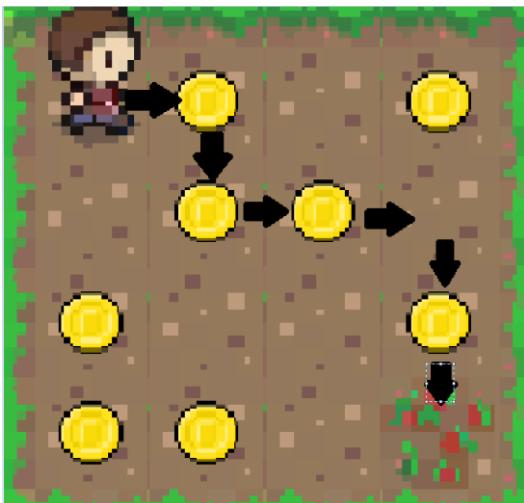
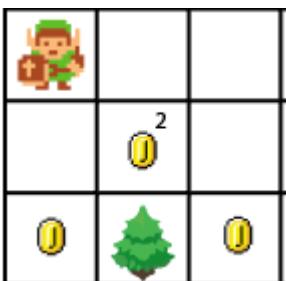
Bruno Giovanni หรือ Bruno เกิดและเติบโตที่ชานเมือง Firenze ในหมู่บ้านเกษตรกรรมเล็กๆ แห่งหนึ่งซึ่งสงบสุขและสวยงามเป็นอย่างมาก Bruno มีครอบครัวที่อบอุ่น มีเพื่อนบ้านที่น่ารัก ช่วยเหลือกันเป็นอย่างดี

เมื่อ Bruno มีอายุ 11 ปี มีพ่อค้ามาจากเมืองใหญ่ ได้นำสินค้าต่างๆ มาจำหน่ายมากมายในเมือง ซึ่งรวมไปถึงลูก gwad หน้าตาน่าเอร็ดอร่อยจนเด็กๆ ในหมู่บ้านต่างรับเร้าให้พ่อแม่ซื้อให้ และกาแฟผงสูตรพิเศษที่กลิ่นหอมรัญจวนพวยผุดในหมู่บ้านต่างพากันซื้อมาซังกินกัน

เมื่อเวลาผ่านไป พ่อของ Bruno รู้สึกสงสัยเกี่ยวกับสินค้าที่พ่อค้านำมาขาย เขาได้เข้าไปสืบเกี่ยวกับสินค้าที่นี่ในเมืองใหญ่ และก็ได้ค้นพบกับความจริงคือกาแฟผงและลูก gwad เหล่านี้เป็นยาเสพติดชนิดร้ายแรง เขายังได้ทราบหลักฐานส่วนหนึ่งและกลับมาบังหนูบ้านเพื่อเตรียมตัวสำหรับแผนการเปิดโปงกับกลุ่มคนปกติที่ยังเหลืออยู่ในหมู่บ้าน แต่ทางกลุ่มพ่อค้าไม่ยอมให้เรื่องนี้หลุดออกไป ทางสมาคม Passione จึงได้ทำการปิดปากครอบครัวของ Bruno ทิ้ง ทำให้ Bruno รู้สึกแคร์มากๆ เขายังคงทำงานของเขาว่าจะทำลายสมาคม Passione และกำจัดยาเสพติดให้สิ้นเชิง

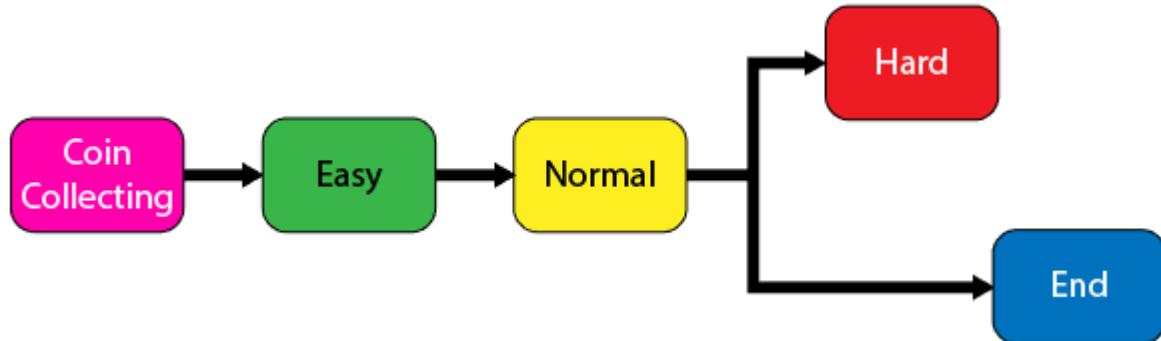
Section V - Levels

Level components

Component	Detail
Obstacle	เป็นสิ่งของที่ไม่สามารถเคลื่อนไหวได้ ซึ่งผู้เล่นไม่สามารถเดินผ่านไปยังเส้นทางที่มีสิ่งกีดขวางวางเอาไว้อยู่ได้ 
Trial and Error	รูปแบบ Puzzle แบบลองผิดลองถูก ผู้เล่นจำเป็นต้องสังเกตุและทดลองผิดลองถูก จนค้นพบเส้นทางที่ดีที่สุด และผ่านด่านไปได้ 
Many coins	ในจุดหนึ่งจุด จะมีเหรียญให้เก็บมากกว่า 1 เหรียญ ทำให้ผู้เล่นต้องใช้ความคิดในการเลือกเดินทางมากขึ้น 

Game Progression

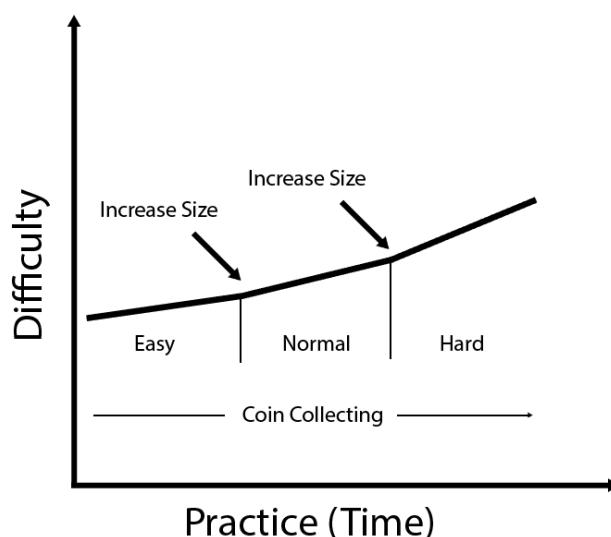
รูปแบบการดำเนินเกมจะเป็นรูปแบบที่ยกขึ้นเรื่อยๆ ในแต่ละภารกิจ ผู้เล่นจะต้องทำการกิจต่างๆ ให้สำเร็จลุล่วง โดยภารกิจต่างๆ จะแบ่งออกเป็นระดับความยากออกเป็น 3 ระดับด้วยกัน ได้แก่ ง่าย, ปานกลาง และยาก โดยภารกิจต่างๆ ผู้เล่นสามารถย้อนกลับมาเล่นได้ เพื่อทบทวนหรือกลับมาเก็บคะแนนให้ได้มากยิ่งขึ้น



ภาพอธิบายรูปแบบการดำเนินของเกม โดยผู้เล่นมีเป้าหมายหลักคือการเล่นเกมให้จบ

Game difficulty Progression

โดยในช่วงเริ่มต้นของการกิจแต่ละภารกิจ จะเป็นการให้ผู้เล่นปรับตัวและเข้าใจการเล่นเกมพื้นฐานต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นการควบคุม การใช้ปุ่มในการกิจต่างๆ การเข้าใจระบบต่างๆ ภายในเกม รวมถึงเป้าหมายของการกิจนั้นๆ โดยที่ภายในเกมนี้เมื่อเล่นไปเรื่อยๆ ขนาดของพื้นที่ในการเดินนั้นจะใหญ่ขึ้น จะมีอุปสรรคต่างๆ ที่ทำให้ผู้เล่นต้องใช้ความคิดในการเล่นมากขึ้น คือ มีสิ่งกีดขวาง และจำนวนของเหวี่ยงแต่ละจุดไม่เท่ากัน



ภาพอธิบายการเพิ่มระดับความยากของการเล่นเกม

Level Design

Synopsis

ในเกม Coin Collecting Problem นี้จะเป็น Puzzle การเดินเก็บเหรียญ ซึ่งผู้เล่นต้องฝ่าแนวคิดในการเดินไปยังจุดหมายที่มุ่งขวากลาง และเก็บเหรียญให้ได้มากที่สุด พร้อมทั้งใช้เวลาไม่เกินกำหนด

Easy Level 1



Objective

ผู้เล่นรู้จักการควบคุม เข้าใจเป้าหมาย, ข้อจำกัดต่างๆ และรูปแบบของเกมเบื้องต้น

Map Description

จะเป็นแผนที่ขนาด 4×4 และมีเหรียญให้ผู้เล่นเก็บอยู่ทั้งหมด 8 จุดด้วยกัน ซึ่งจะใช้เวลาการเล่นประมาณ 1 นาที

Easy Level 2



Map Description

จะเป็นแผนที่ขนาด 4×6 และมีเหตุการณ์ให้ผู้เล่นเก็บอยู่ทั้งหมด 11 จุดด้วยกัน ซึ่งจะใช้เวลาการเล่นประมาณ 1 นาที

Easy Level 3



Map Description

จะเป็นแผนที่ขนาด 6×4 และมีเหตุการณ์ให้ผู้เล่นเก็บอยู่ทั้งหมด 11 จุดด้วยกัน ซึ่งจะใช้เวลาการเล่นประมาณ 1 นาที

Easy Level 4



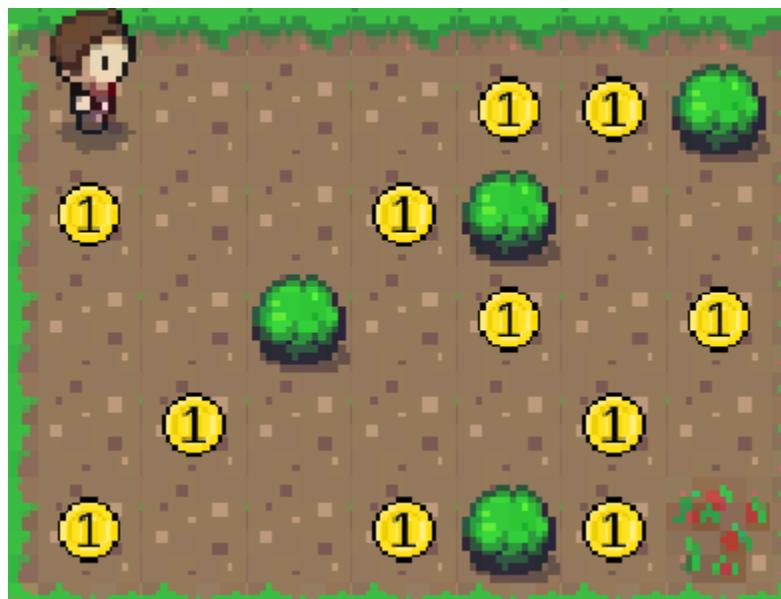
Objective

ให้ผู้เล่นได้เรียนรู้อุปสรรคภายในเกมนี้ คือสิ่งกีดขวางที่ทำให้ผู้เล่นไม่สามารถเดินผ่านได้

Map Description

จะเป็นแผนที่ขนาด 5×5 และมีเหตุการณ์ให้ผู้เล่นเก็บอยู่ทั้งหมด 10 จุด และสิ่งกีดขวางอีก 4 อันด้วยกัน ซึ่งจะใช้เวลาการเล่นประมาณ 1 นาที

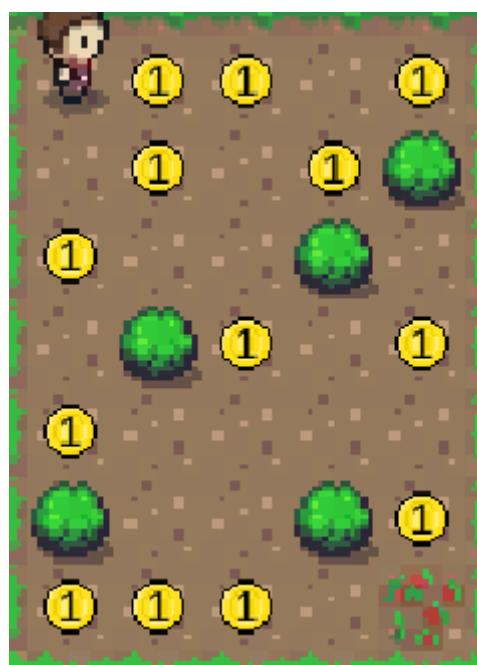
Easy Level 5



Map Description

จะเป็นแผนที่ขนาด 7×5 และมีเหตุการณ์ให้ผู้เล่นเก็บอยู่ทั้งหมด 11 เหตุการณ์ และสิ่งกีดขวางอีก 4 อันด้วยกัน ซึ่งจะใช้เวลาการเล่นประมาณ 1 นาที

Easy Level 6



Map Description

จะเป็นแผนที่ขนาด 5×7 และมีเหรียญให้ผู้เล่นเก็บอยู่ทั้งหมด 13 เหรียญ และสิ่งกีดขวางอีก 5 อันด้วยกัน ซึ่งจะใช้เวลาการเล่นประมาณ 1 นาที

Easy Level 7



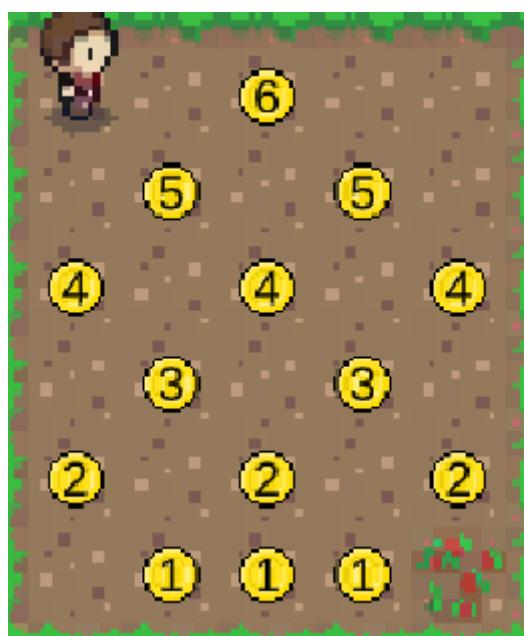
Objective

สอนให้ผู้เล่นรู้จักการเดินเก็บเหรียญที่มีเหรียญมากกว่า 1 เหรียญในบางจุด

Map Description

จะเป็นแผนที่ขนาด 5×5 และมีเหรียญให้ผู้เล่นเก็บอยู่ทั้งหมด 8 จุด ซึ่งจะใช้เวลาการเล่นประมาณ 2 นาที

Easy Level 8



Map Description

จะเป็นแผนที่ขนาด 5×6 และมีเหตุการณ์ให้ผู้เล่นเก็บอยู่ทั้งหมด 14 จุด ซึ่งจะใช้เวลาการเล่นประมาณ 3 นาที

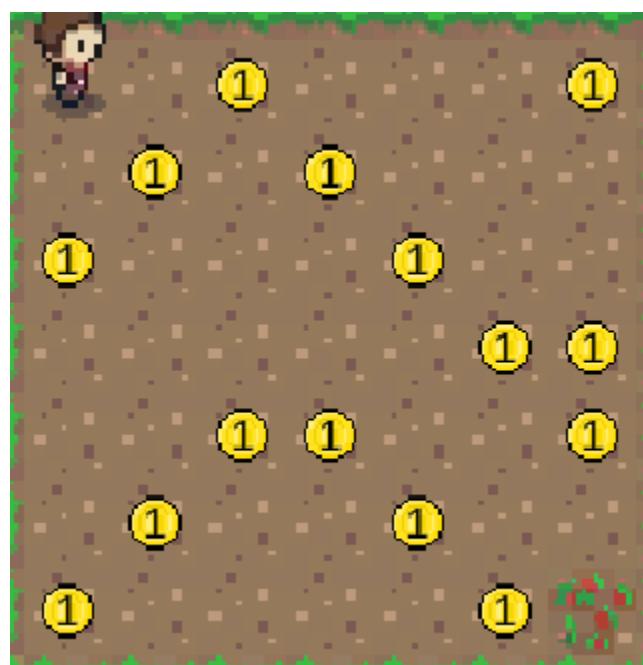
Easy Level 9



Map Description

จะเป็นแผนที่ขนาด 7×4 และมีเหตุการณ์ให้ผู้เล่นเก็บอยู่ทั้งหมด 16 จุด และสิ่งกีดขวางอีก 3 อันด้วยกัน ซึ่งจะใช้เวลาการเล่นประมาณ 3 นาที

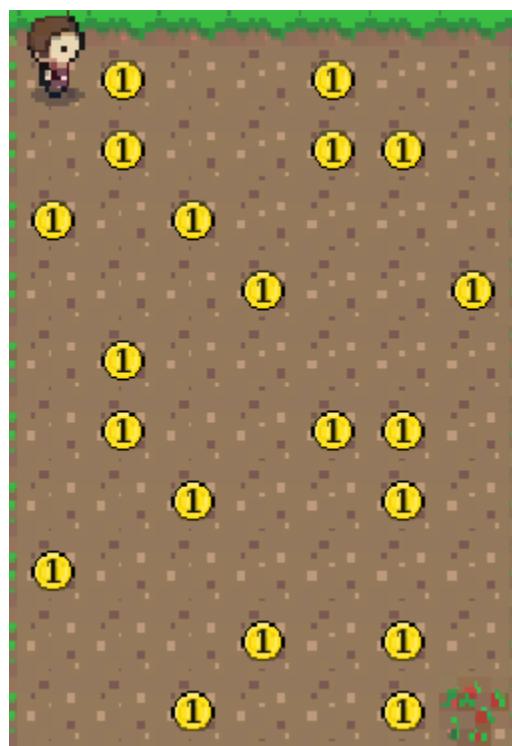
Normal Level 1



Map Description

จะเป็นแผนที่ขนาด 7×7 และมีเหรียญให้ผู้เล่นเก็บอยู่ทั้งหมด 15 จุด ซึ่งจะใช้เวลาการเล่นประมาณ 3 นาที

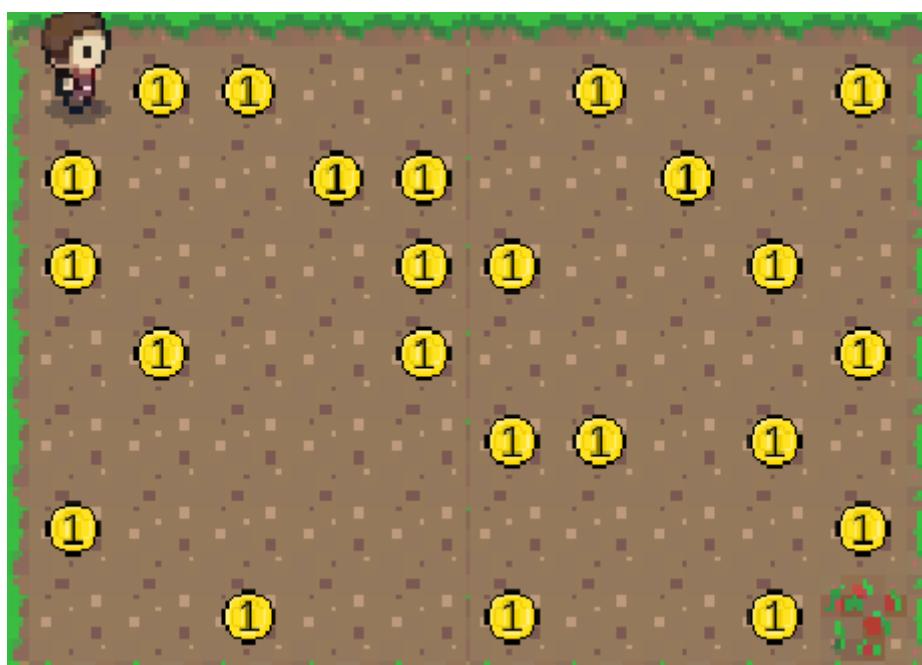
Normal Level 2



Map Description

จะเป็นแผนที่ขนาด 7×10 และมีเตรียมให้ผู้เล่นเก็บอยู่ทั้งหมด 20 จุด ซึ่งจะใช้เวลาการเล่นประมาณ 3 นาที

Normal Level 3



Map Description

จะเป็นแผนที่ขนาด 10×7 และมีเหรียญให้ผู้เล่นเก็บอยู่ทั้งหมด 23 จุด ซึ่งจะใช้เวลาการเล่นประมาณ 3 นาที

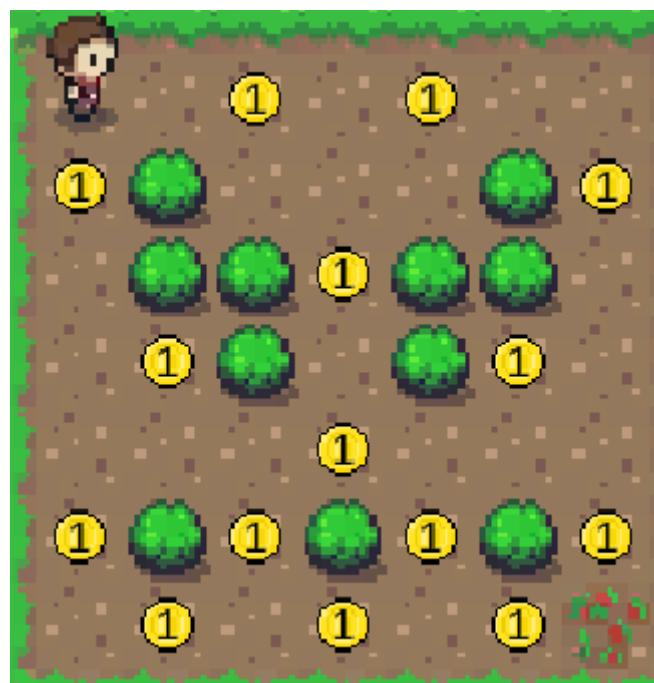
Normal Level 4



Map Description

จะเป็นแผนที่ขนาด 6×7 และมีเหตุการณ์ให้ผู้เล่นเก็บอยู่ทั้งหมด 23 จุด ซึ่งจะใช้เวลาการเล่นประมาณ 3 นาที

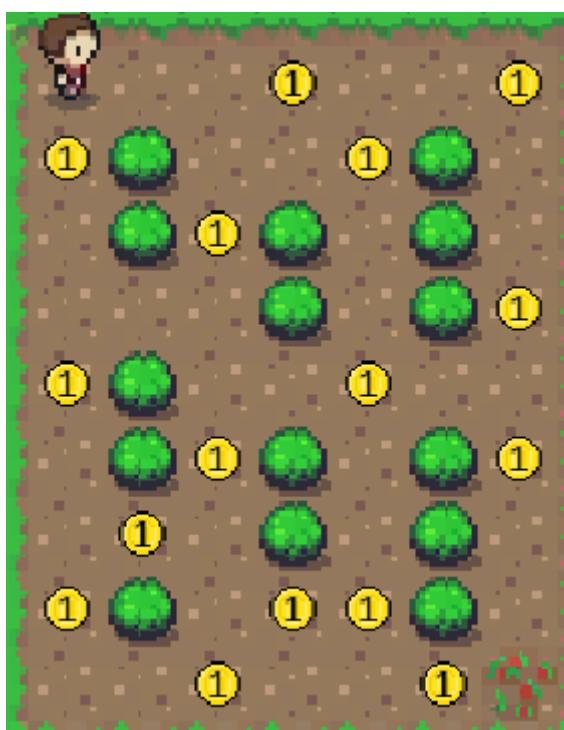
Normal Level 5



Map Description

จะเป็นแผนที่ขนาด 7×7 และมีเหวียญให้ผู้เล่นเก็บอยู่ทั้งหมด 15 จุด และสิ่งกีดขวางอีก 11 อันด้วยกัน ซึ่งจะใช้เวลาการเล่นประมาณ 4 นาที

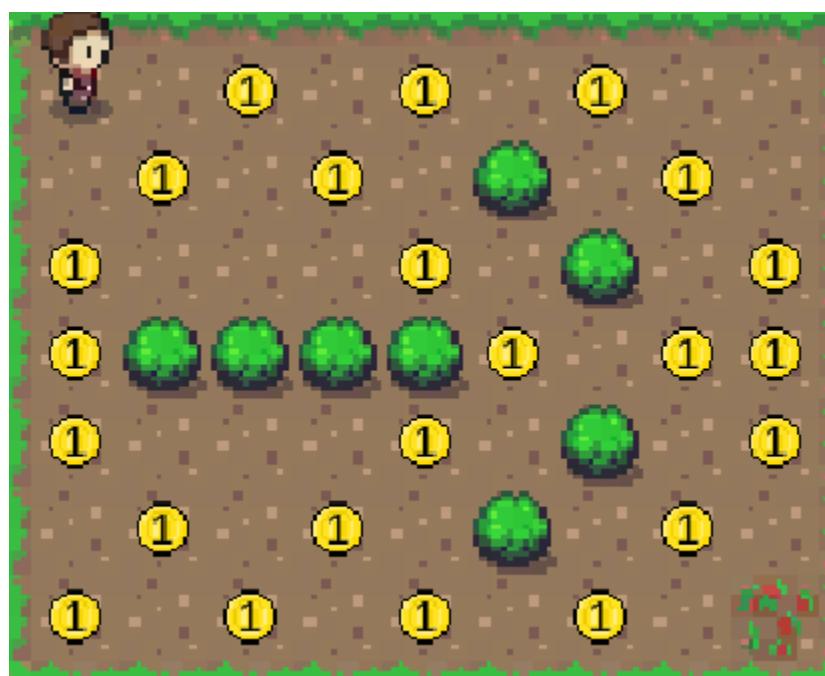
Normal Level 6



Map Description

จะเป็นแผนที่ขนาด 7×9 และมีเหวี่ยงให้ผู้เล่นเก็บอยู่ทั้งหมด 16 จุด และสิ่งกีดขวางอีก 15 อันด้วยกัน ซึ่งจะใช้เวลาการเล่นประมาณ 4 นาที

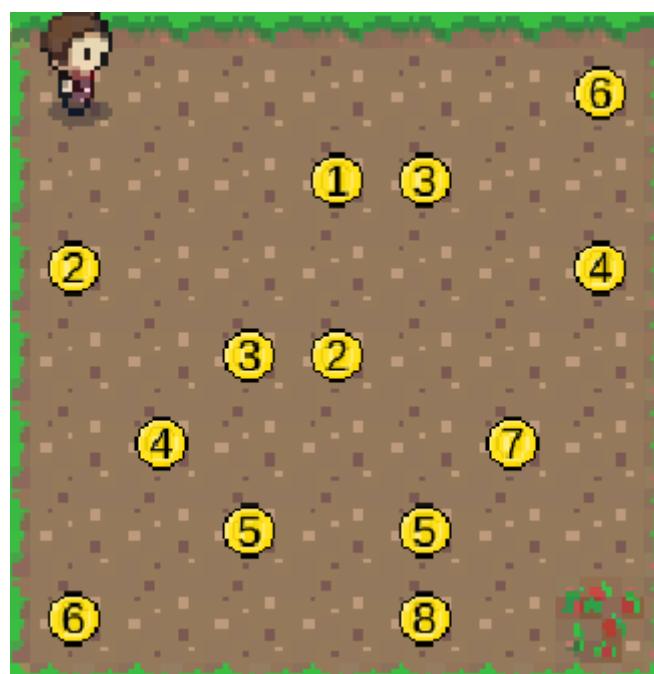
Normal Level 7



Map Description

จะเป็นแผนที่ขนาด 9×7 และมีเตรียมให้ผู้เล่นเก็บอยู่ทั้งหมด 23 จุด และสิ่งกีดขวางอีก 8 อันด้วยกัน ซึ่งจะใช้เวลาการเล่นประมาณ 4 นาที

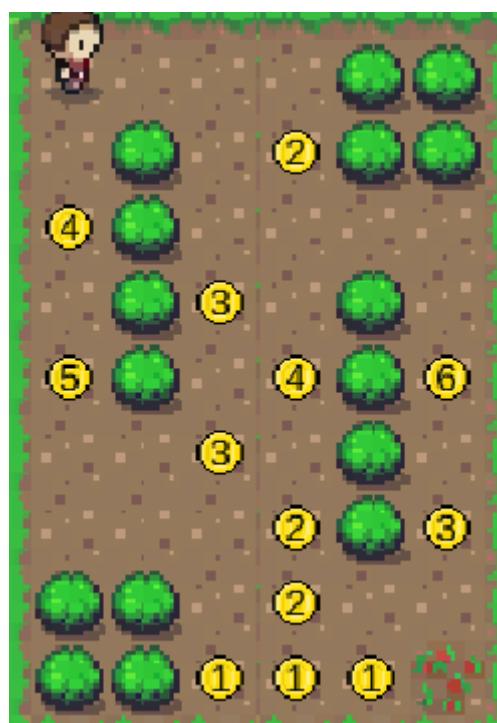
Normal Level 8



Map Description

จะเป็นแผนที่ขนาด 7×7 และมีเหตุการณ์ให้ผู้เล่นเก็บอยู่ทั้งหมด 14 จุด ซึ่งจะใช้เวลาการเล่นประมาณ 5 นาที

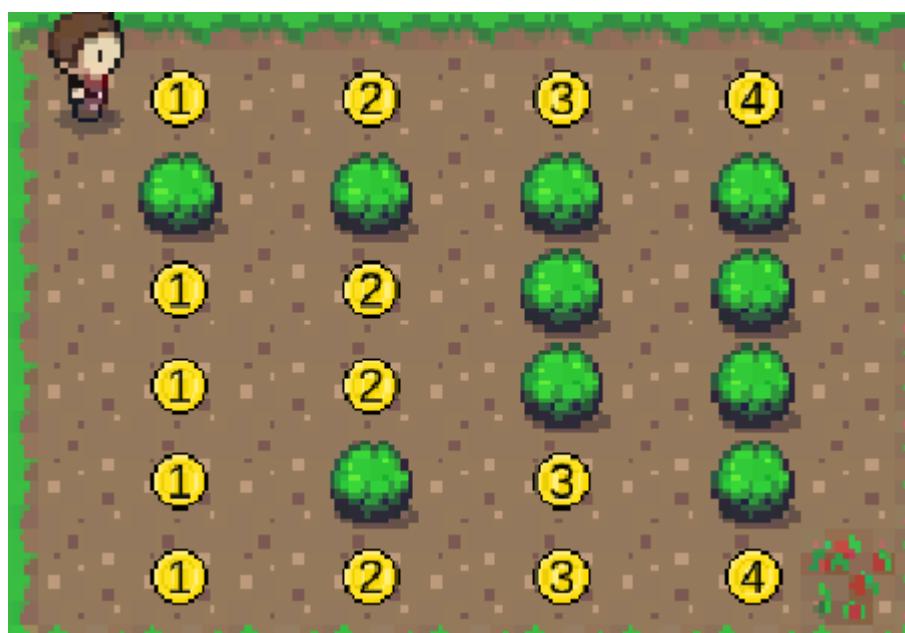
Normal Level 9



Map Description

จะเป็นแผนที่ขนาด 6×9 และมีเหรียญให้ผู้เล่นเก็บอยู่ทั้งหมด 13 จุด และสิ่งกีดขวางอีก 16 อันด้วยกัน ซึ่งจะใช้เวลาการเล่นประมาณ 5 นาที

Normal Level 10



Map Description

จะเป็นแผนที่ขนาด 9×6 และมีเหตุการณ์ให้ผู้เล่นเก็บอยู่ทั้งหมด 14 จุด และสิ่งกีดขวางอีก 10 อันด้วยกัน ซึ่งจะใช้เวลาการเล่นประมาณ 5 นาที

Hard Level 1



Map Description

จะเป็นแผนที่ขนาด 10×10 และมีหรือไม่ให้ผู้เล่นเก็บอยู่ทั้งหมด 40 จุด ซึ่งจะใช้เวลาการเล่นประมาณ 5 นาที

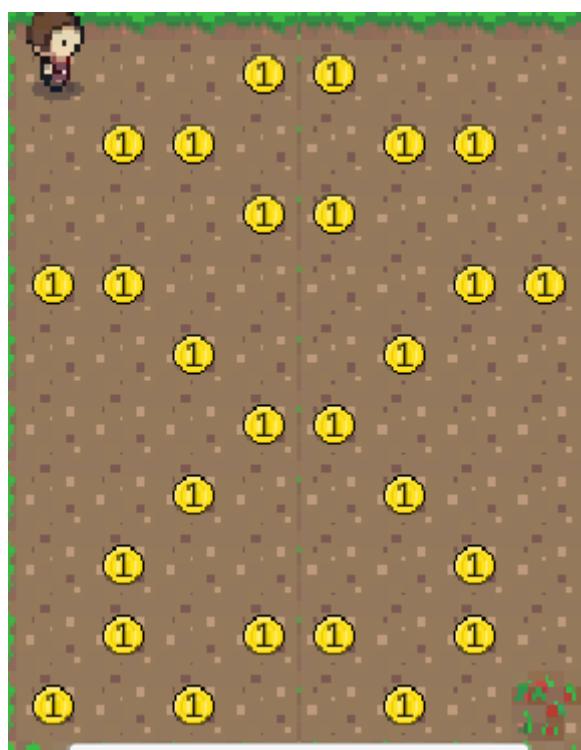
Hard Level 2



Map Description

จะเป็นแผนที่ขนาด 10×10 และมีหรือยังให้ผู้เล่นเก็บอยู่ทั้งหมด 39 จุด ซึ่งจะใช้เวลาการเล่นประมาณ 7 นาที

Hard Level 3



Map Description

จะเป็นแผนที่ขนาด 8×10 และมีเหตุการณ์ให้ผู้เล่นเก็บอยู่ทั้งหมด 27 จุด ซึ่งจะใช้เวลาการเล่นประมาณ 7 นาที

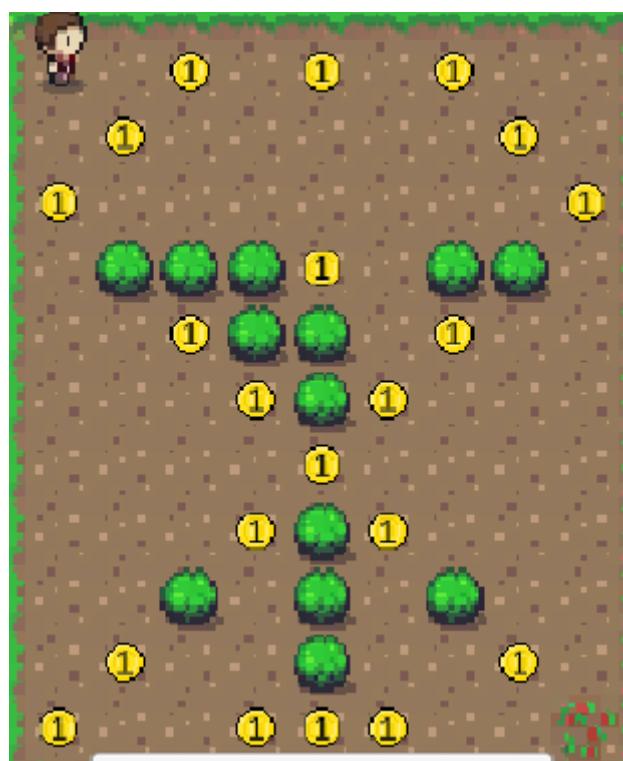
Hard Level 4



Map Description

จะเป็นแผนที่ขนาด 10×10 และมีเตรียมให้ผู้เล่นเก็บอยู่ทั้งหมด 24 จุด และสิ่งกีดขวางอีก 9 อันด้วยกัน ซึ่งจะใช้เวลาการเล่นประมาณ 7 นาที

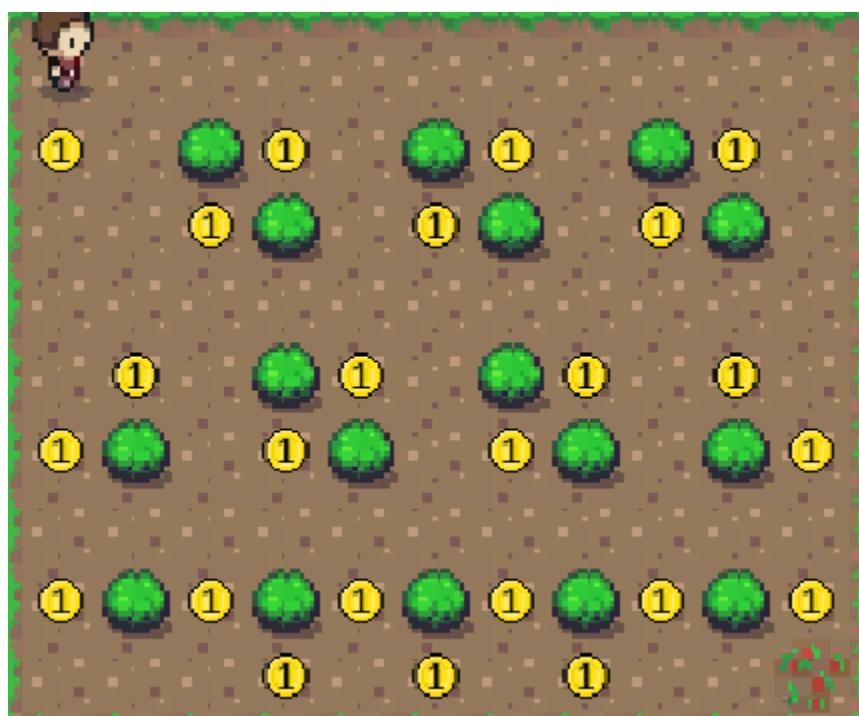
Hard Level 5



Map Description

จะเป็นแผนที่ขนาด 9×11 และมีเหตุการณ์ให้ผู้เล่นแก้ไขอยู่ทั้งหมด 21 จุด และสิ่งกีดขวางอีก 13 อันด้วยกัน ซึ่งจะใช้เวลาการเล่นประมาณ 7 นาที

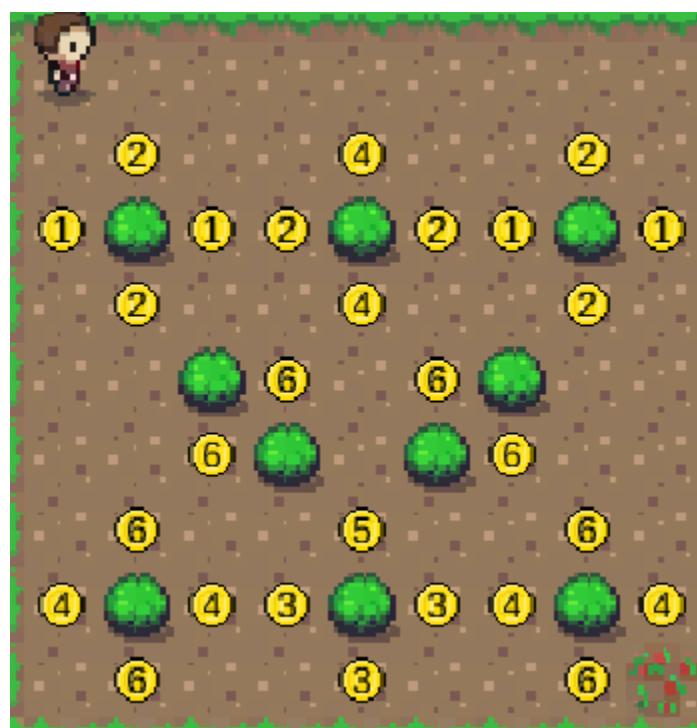
Hard Level 6



Map Description

จะเป็นแผนที่ขนาด 11×9 และมีเหรียญให้ผู้เล่นเก็บอยู่ทั้งหมด 24 จุด และสิ่งกีดขวางอีก 17 อันด้วยกัน ซึ่งจะใช้เวลาการเล่นประมาณ 9 นาที

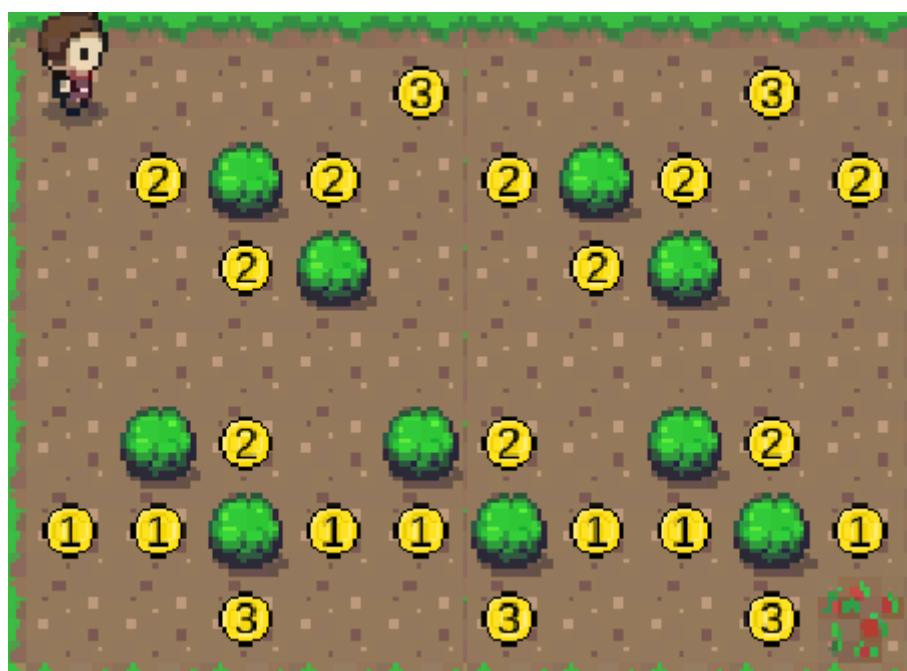
Hard Level 7



Map Description

จะเป็นแผนที่ขนาด 9×9 และมีเครื่องหมายให้ผู้เล่นเก็บอยู่ทั้งหมด 28 จุด และสิ่งกีดขวางอีก 10 อันตัวยกัน ซึ่งจะใช้เวลาการเล่นประมาณ 9 นาที

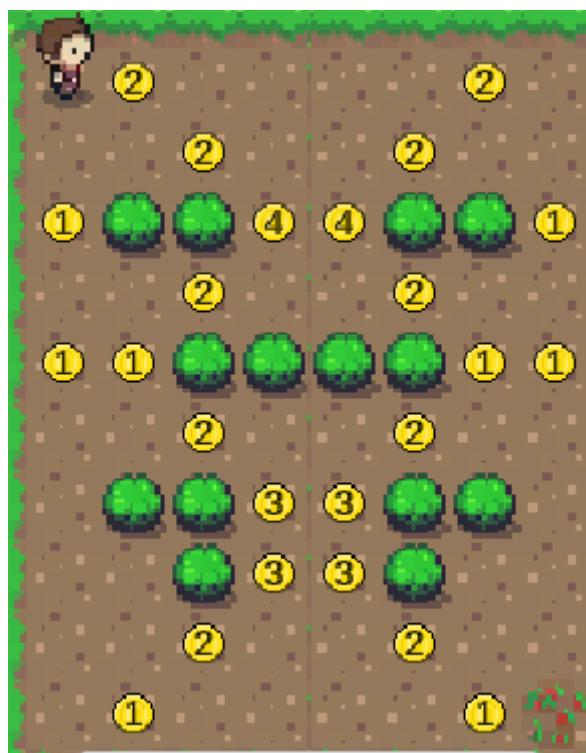
Hard Level 8



Map Description

จะเป็นแผนที่ขนาด 10×7 และมีเหรียญให้ผู้เล่นเก็บอยู่ทั้งหมด 22 จุด และต้องกีดขวางอีก 10 อันด้วยกัน ซึ่งจะใช้เวลาการเล่นประมาณ 9 นาที

Hard Level 9



Map Description

จะเป็นแผนที่ขนาด 8×10 และมีเหรียญให้ผู้เล่นเก็บอยู่ทั้งหมด 24 จุด และสิ่งกีดขวางอีก 14 อันด้วยกัน ซึ่งจะใช้เวลาการเล่นประมาณ 10 นาที

Section VI - Technical

Target Hardware

Personal Computer, Laptop (Window 10 or above)

Game Engine

Unity Engine

Scripting Language

C# language

Tools and Plug-in

ยังไม่มีการใช้งานในส่วนนี้

Section VII - Plan

Budget

List	Expense	Unit	Month	Total
Game Designer	15,000(/ppl/mth)	1	4	60,000
Game Programmer	20,000(/ppl/mth)	2	4	80,000
Game Artist	18,000(/ppl/mth)	1	4	72,000
Rent Office	10,000	1	4	40,000
Others	5,000	1	4	20,000
Total Expense				272,000

Marketing & Funding

- นำเกมไปให้ Youtuber ลองเล่น และให้เขาลงวิดีโอการเล่นเกม

Monetization

วางแผนขายเกมใน Platform ขายเกม Steam โดย เกมนี้จะเป็นเกมฟรี ซึ่งมี In-app purchase เกี่ยวกับของตกแต่งหรือ Gachapon ตามที่ผู้เล่นต้องการ

Localization

จัดทำเกมด้วยเนื้อหาเป็น ภาษาไทย และ ภาษาอังกฤษ