

# **Kingdom Kome**

## **Game Design Presentation**

By Fri Sat Sun

# **Story & Concept**

# Story

ราชาปีศาจต้องการกี่จะรวบรวมและยึดครองดินแดนทั่วทุกแห่งบนโลก วิ่งได้ทำการอว哥สู้รบกับอาณาจักร  
มากมาย จนในวันหนึ่งก็ถึงเวลาของอาณาจักร Kome กี่พระราชาได้หายตัวไปอย่างลึกลับ ผู้เล่นในฐานะพระราชา  
องค์ใหม่จะต้องนำกำพอออกคำสั่งกองทัพของอาณาจักร Kome ตั้งรับการโจมตีจากราชาปีศาจเพื่อปกป้องบ้านเกิด  
เมืองบ่อนของตนให้ได้

# Concept

เกม Tower Defense กี่ผสมกับระบบ Typing Game ผู้เล่นจะต้องพิมพ์คำสั่งส่งไปยัง Tower ของผู้เล่น  
ให้กำ Action ต่าง ๆ

## Genre

- Tower Defense
- Typing
- Roguelite

## Target Audience

- ช่วงอายุมัธยมขึ้นไป
- ชั้นชอนหรือต้องการฝึกฝนการพิมพ์

## Platform

- Windows

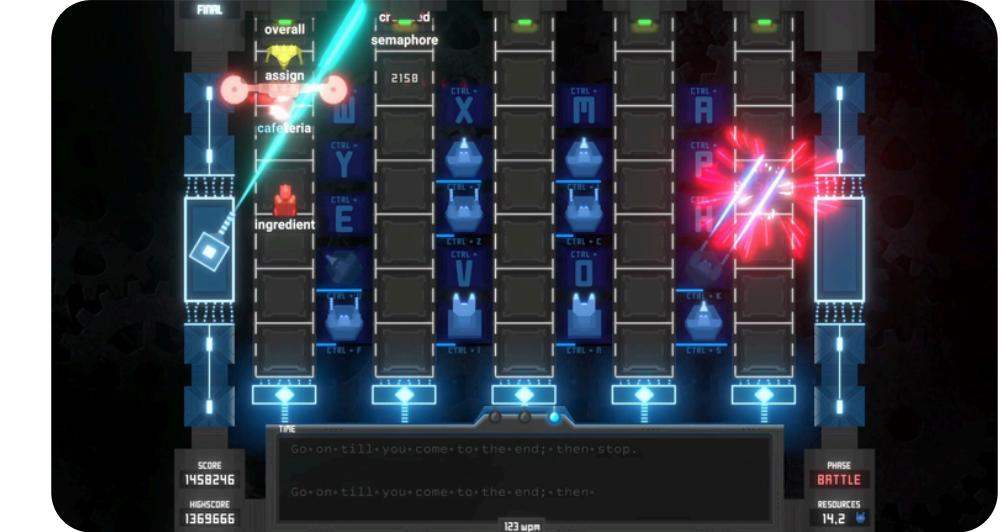
# เกมคู่แบ่งในตลาด



Arknights



Bloons TD



Tyfortress: Tactical Typing



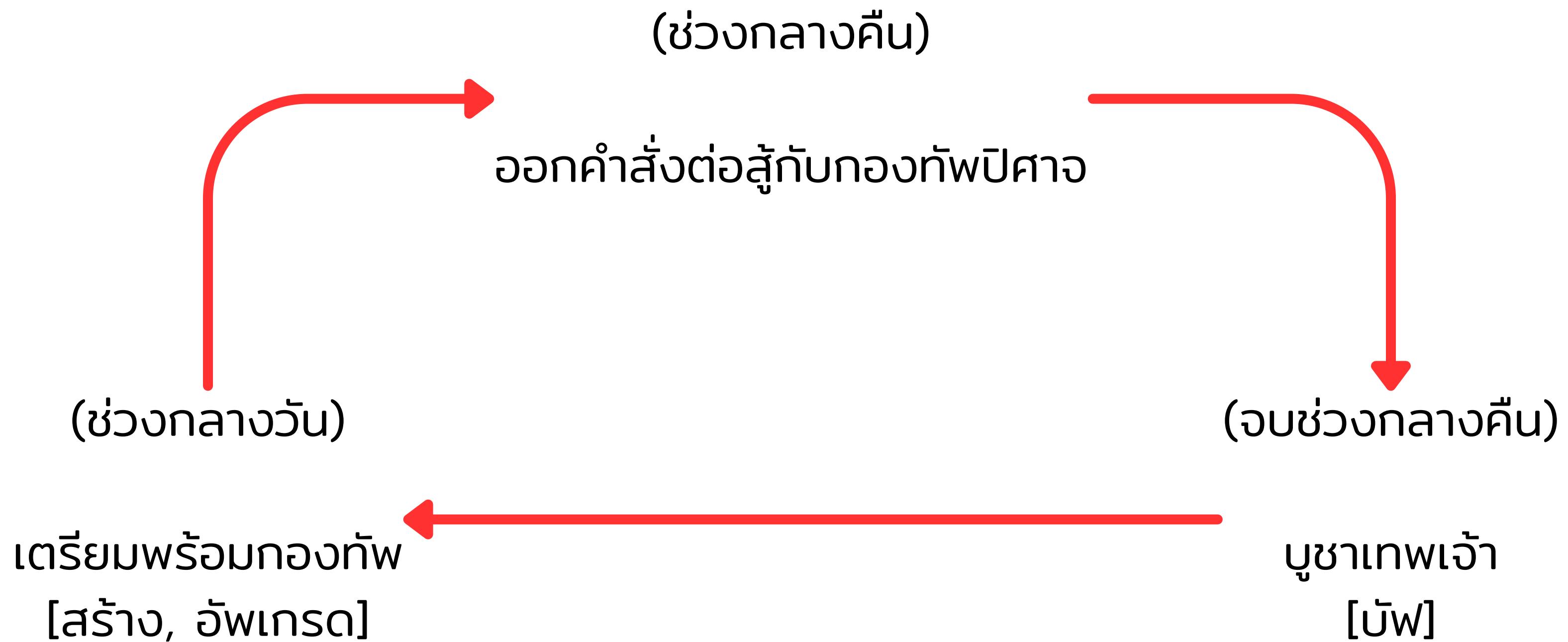
Direction! LevelUP!



Kingdom Two Crowns

# Gameplay

# Game Loop



# Main Mechanic

การพิมพ์คำสั่งเพื่อกระทำการบางอย่าง เช่น การสร้าง, โวมตี, อัพเกรด และอื่น ๆ

## Scope

ตัวเกมจะเล่นเป็นรอบเกมโดยคัตติรูจายกพลเข้ามาโวมตีเป็นระลอก (Wave) โดยใน 1 รอบการเล่นจะมีทั้งหมด 5 ระลอก หากผู้เล่นสามารถปักป้องอาณานิจก์ไว้ได้สำเร็จก็จะถือว่าชนะเกม

## Objective

ผู้เล่นจะต้องพิมพ์เพื่อออกคำสั่ง เช่น การสร้างป้อมปราการ, สั่งป้อมปราการให้โวมตีให้ถูกต้อง “ทุกตัวอักษร” เพื่อควบคุมกองกัพของอาณานิจก์ต่อสู้กับกองกัพของราชาปีศาจ เพื่อปักป้องอาณานิจก์ให้สำเร็จ

# Towers

ผู้เล่นสามารถเลือกสร้างหรืออัพเกรดป้อมปราการได้ดังนี้

1. Campfire: ป้อมปราการแรกสุดก่อนที่จะอัพเกรดไปเป็นป้อมปราการอื่น ๆ
2. Attacker: ป้อมปราการที่จะส่งทหารที่เก่งกว่า Campfire ออกไปต่อสู้ระยะประชิด
3. Ranged: ป้อมปราการที่จะยิงธนูเพื่อโจมตี
4. Barricade: ป้อมปราการที่จะเป็นໂล่เพื่อบวางทางเดินของปีศาจ
5. Supply: ป้อมปราการที่จะทำให้กรรพยากรที่ได้จากการใช้คำสั่ง Tax เยอะขึ้น
6. Scout: ป้อมปราการที่จะเพิ่มระยะการโจมตีของป้อมปราการในระยะและช่วยเปิดเผยการมองเห็นของปีศาจลอบเร้น (Stealth)
7. Mage: ป้อมปราการที่ใช้เวกมนตร์เพื่อบังคับป้อมปราการของอาณาจักรหรือดีบัฟปีศาจในทางหนึ่ง

# Demons

ประเภทของปีศาจภายในเกมนี้ได้แก่

1. Normal: ปีศาจทั่วไปที่มีความเร็วและพลังโจมตีปกติ
2. Fast: ปีศาจที่มีความเร็วที่สูงกว่าปกติ
3. Tank: ปีศาจที่ถึกกว่าปกติ แต่เดินช้า
4. Stealth: ปีศาจที่สามารถลอบเร้นผ่านสายตาของกหารปกติไปได้ (ต้องใช้ป้อมปราการ Scout เพื่อเปิดเผย)
5. Flying: ปีศาจที่บินได้กำลังป้อมปราการที่มีทักษะระยะประชิดไม่สามารถโจมตีได้
6. Assassin: ปีศาจที่จะลอบโจมตีและพังป้อมปราการของผู้เล่น
7. Demon King: ราชาปีศาจสุดโหดเหี้ยม

# Commands

ผู้เล่นสามารถดูคำสั่งได้จากการพิมพ์ข้อความดังนี้

1. Build: สร้าง Campfire ตรงช่องที่ผู้เล่นได้ทำการเลือกไว้
2. Attack: สั่งให้ป้อมปราการตามชื่อที่พิมพ์ให้ทำการโจมตี
3. Defense: สั่งให้ Campfire ตามชื่อที่พิมพ์เข้าสู่สถานะป้องกัน
4. Differentiate: สั่งให้ป้อมปราการตามชื่อที่พิมพ์เปลี่ยนประเภทของตัวเองไปเป็นตามที่อ่านคำสั่ง
5. Destroy: สั่งให้กำลังป้อมปราการตามชื่อที่พิมพ์กึ้ง เพื่อรับเงินคืนบางส่วน
6. Guard: สั่งให้ส่งทหารไปคุ้มครองป้อมปราการตามชื่อที่พิมพ์จากปีศาจ “Assassin”
7. Tax: สั่งให้เก็บภาษีจากพลเมือง
  - i. จะต้องเล่นมินิเกมพิมพ์คำ (เหมือนเว็บกดสอบถามการพิมพ์)
  - ii. เงินที่ได้จะคิดจากจำนวนคำที่พิมพ์ถูก
  - iii. มีการจำกัดจำนวนคำที่ต้องพิมพ์ใน 1 รอบของคำสั่ง
  - iv. สามารถเลิกระหว่างการเก็บภาษีได้ โดยจะได้กรรไทรการคิดจากจำนวนคำที่พิมพ์ไปแล้ว
  - v. มีคุลดาวน์ก่อนที่จะใช้คำสั่งนี้ได้อีกครั้ง

# Replayabilities

- ความแตกต่างระหว่างการเล่นแต่ละรอบจะขึ้นอยู่กับแผนการของผู้เล่น โดยปิศาจศัตรุก็อ่านตัวเองต่อไปสู่นักอ่านเป็นลำดับ ไปเรื่อย ๆ (มีจำนวนขั้นต่ำที่ต้องสุ่มอ่านของปิศาจแต่ละแบบในแต่ละรอบ)
- นอกเหนือจากนี้ผู้เล่นสามารถเลือกสร้างและอัพเกรดป้อมปราการตามที่ผู้เล่นต้องการ
- อีกทั้งเมื่อจบแต่ละคืน ผู้เล่นสามารถนำเงินไปซื้อเครื่องเซ่นให้ว้าวบูชา กับเทพเจ้าได้ โดยการบูชาแต่ละแบบก็จะให้พลังงานที่แตกต่างกันอีกด้วย

# Challenges

- การอ่านคำสั่งอย่างถูกต้อง “ทุกตัวอักษร”
- ผู้เล่นไม่สามารถลับตัวอักษรที่พิมพ์ผิดได้
- การพิมพ์เพื่อสร้างเงิน
- ในแต่ละคืนที่ผ่านไปปิศาจจะมีจำนวนเยอะขึ้น พลังชีวิตสูงขึ้น โวนตีแรงขึ้น และจะทำการให้ผู้เล่นได้เจอกับปิศาจบันดาลใหม่ ๆ ด้วย
- ตัวเกมจะไม่ได้ระดับความยากที่มีความ Exponential หากเกินไปเนื่องจากผู้เล่นทุกคนมีข้อจำกัดด้านความเร็ว การพิมพ์ และในการอ่านคำสั่งนั้นไม่สามารถลับได้เป็นความก้าวหน้าที่พ่อสมควรแล้ว

# Cutscenes

- ผู้เล่นจะได้ดูคัตซีนเมื่อก่อนเริ่มเล่นเกม, เมื่อชนะ และเมื่อแพ้
- เป็นแบบการตูนช่องภาพนิ่ง 2D Pixel Art

# Consequences

- เมื่อผู้เล่นพิมพ์คำสั่งผิด เช่น สะกดผิด เกมจะลงโทษผู้เล่นด้วยการออกคำสั่งแบบสุ่มเนื่องจากการออกคำสั่งที่ผิดพลาดนำไปสู่การปฏิบัติที่ผิดพลาดนั่นเอง
- หากผู้เล่นชนะราชปีศาจได้ อาณาวักรก็จะได้รับการปกป้อง และกลับมาสังบสุขอีกครั้งหนึ่ง
- หากผู้เล่นปล่อยให้ปีศาจเดินมาถึงสุดทางเดิน ปีศาจจะเข้าปราสาทมาโจมตีผู้เล่นทำให้อาณาวักรล้มสลาย

# Game Data Management

- เกมจะถูกบันทึกเมื่อจบช่วงกลางคืน และทุกครั้งที่ผู้เล่นออกคำสั่งสำเร็จในช่วงกลางวัน
- ตัวเกมจะบันทึกข้อมูลของป้อมปราการทั้งหมด เช่น ชื่อ, ตำแหน่งที่ตั้ง, สถานะ และอื่น ๆ และบันทึกจำนวนเงินที่ผู้เล่นคงเหลืออยู่, บัญชีการบุชชาเทพเจ้าที่มี

# Arts

# Styles

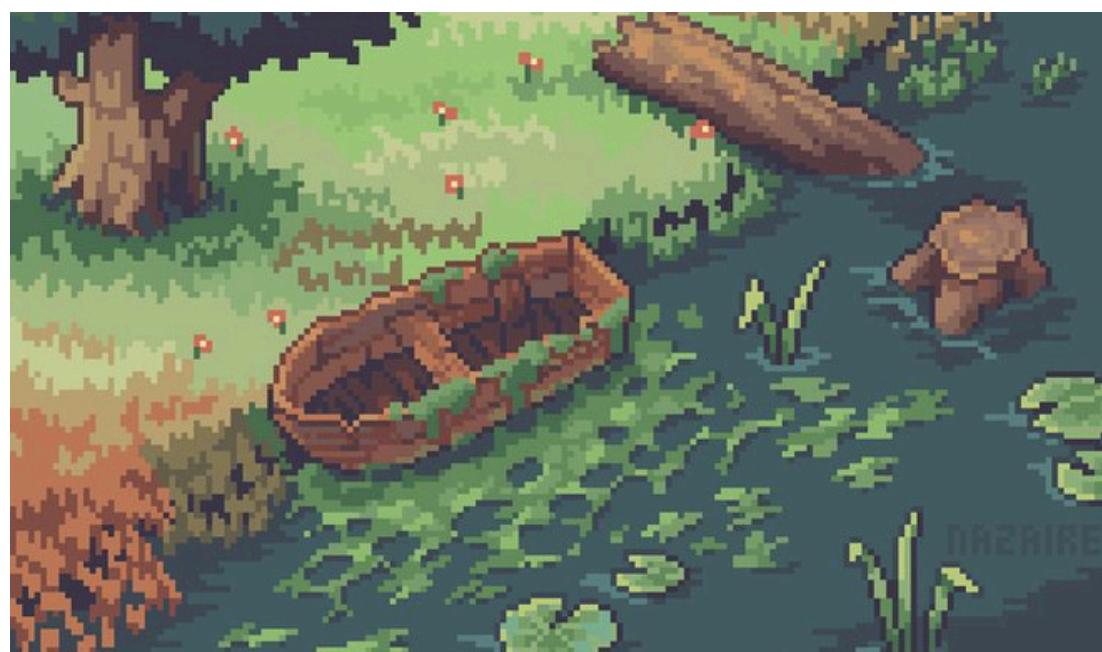
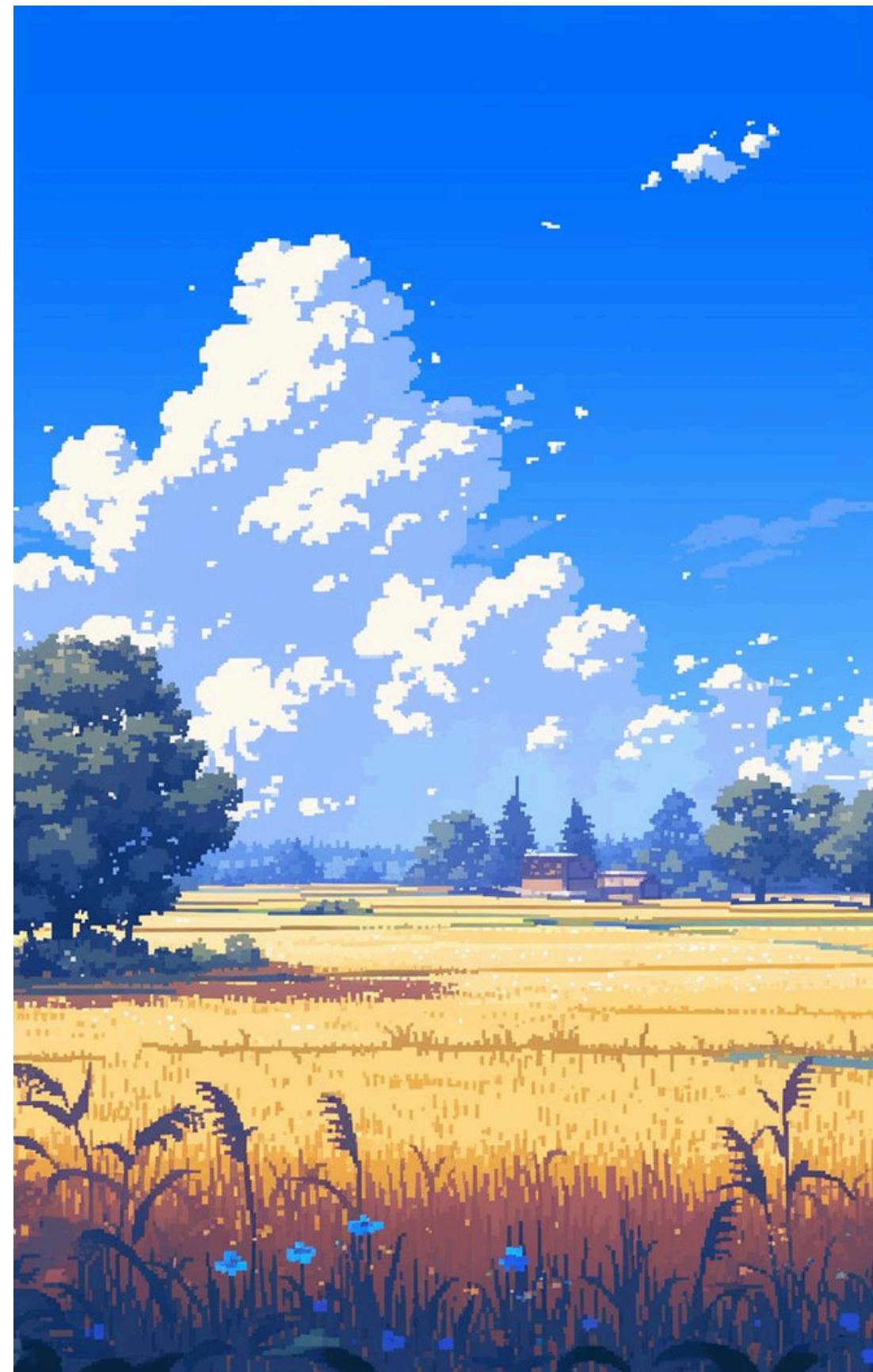
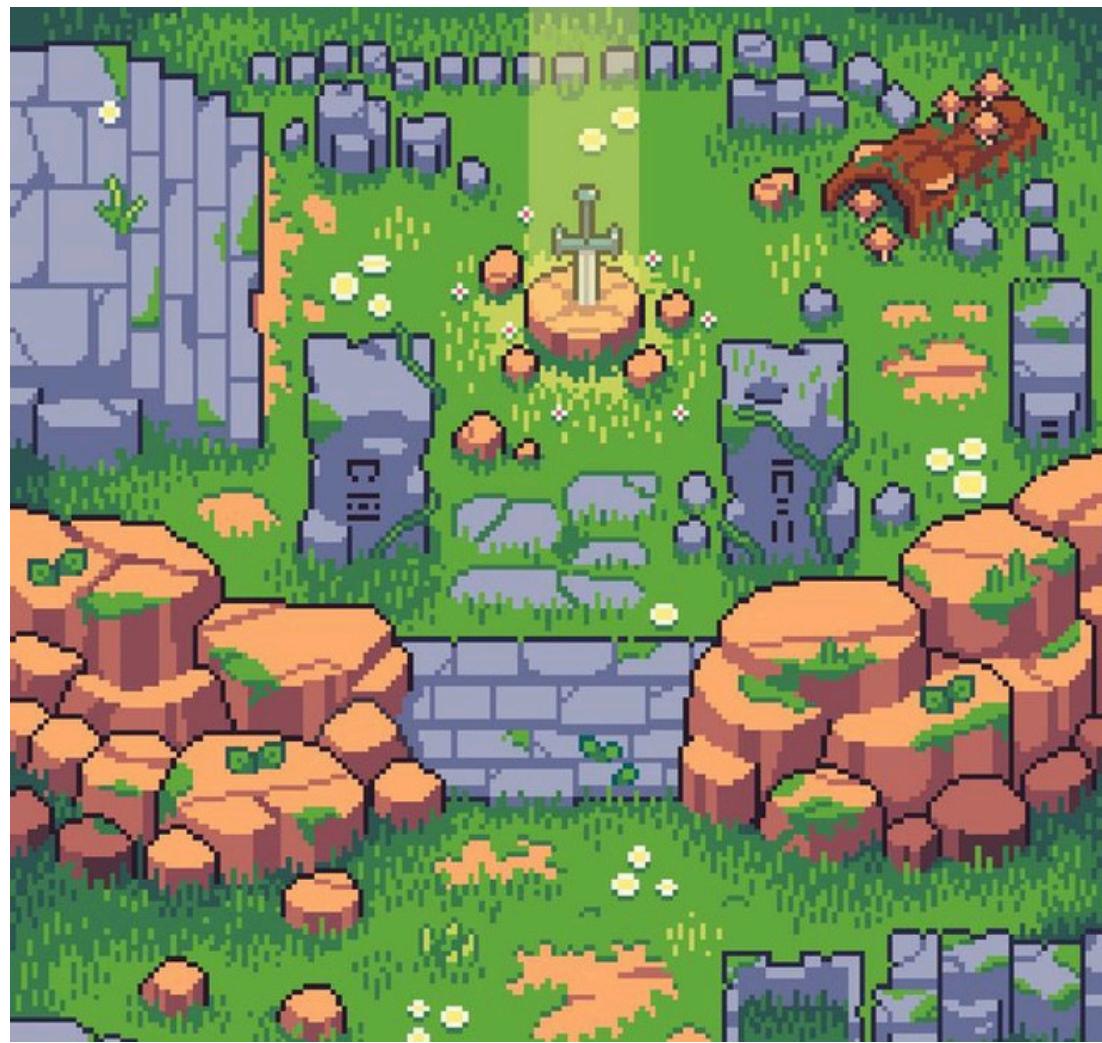
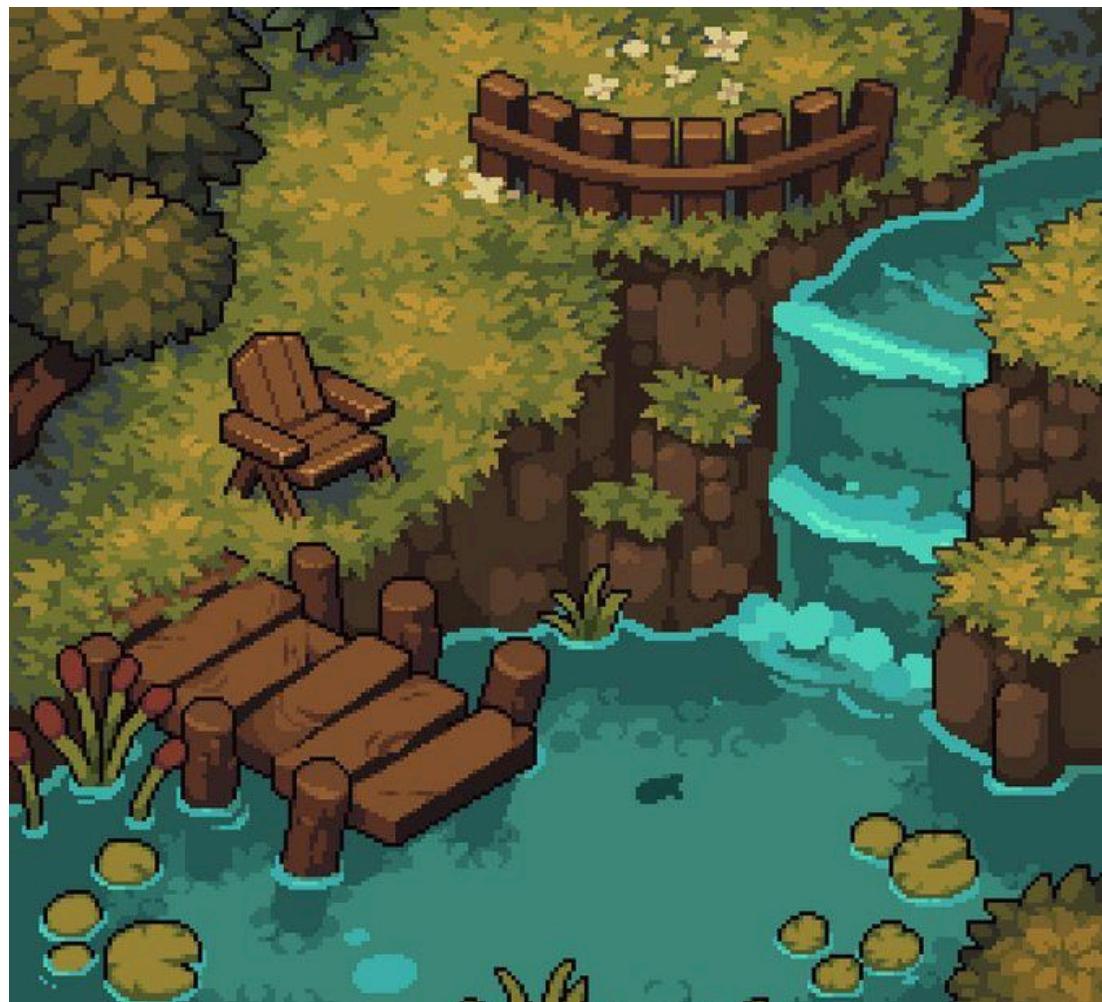
- 2D Top Down
- Pixels Art
- เลือกใช้สีเพื่อให้เกิดความรู้สึกสดใส ผ่อนคลาย
- ความแตกต่างของสภาพแวดล้อมภายในเกมเกิดจากการผลัดเปลี่ยนของเวลา กลางวันและกลางคืน ในช่วงเวลา กลางวันสภาพแวดล้อมของภูมิประเทศจะสะท้อนความสดใสร่องรอยที่อยู่อาศัย เช่น บ้านเรือน ไม้ ฯลฯ แต่ในช่วงเวลากลางคืนที่โคมไฟดับลง ภูมิประเทศจะเปลี่ยนเป็นสีเข้มๆ เช่น สีฟ้า น้ำเงิน เป็นต้น ให้ความรู้สึก ที่สงบ น่าเชื่อถือ ไม่คืบเคี้ยว

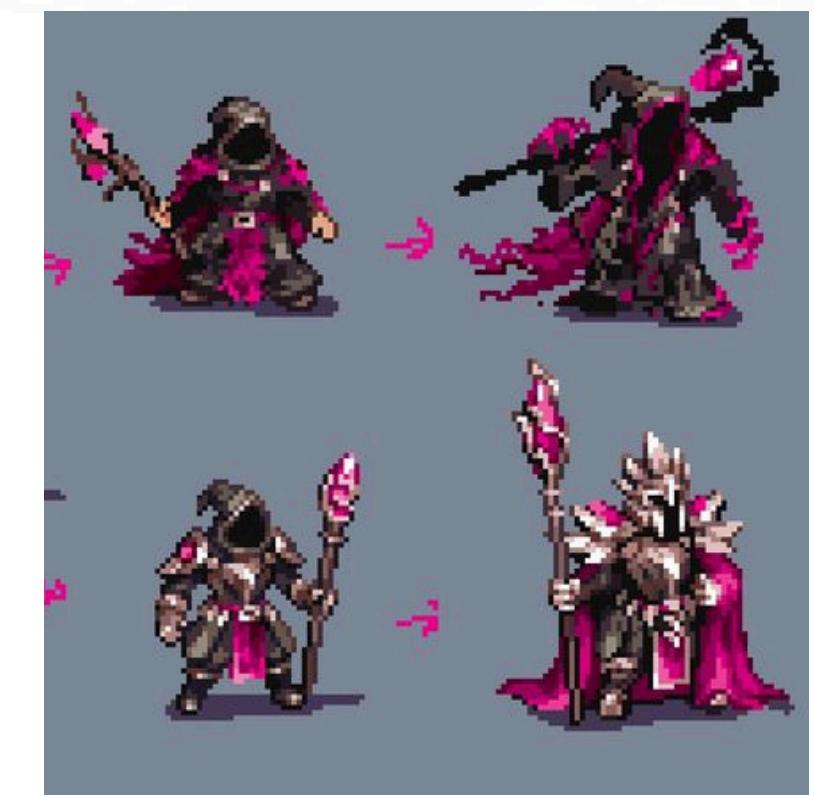
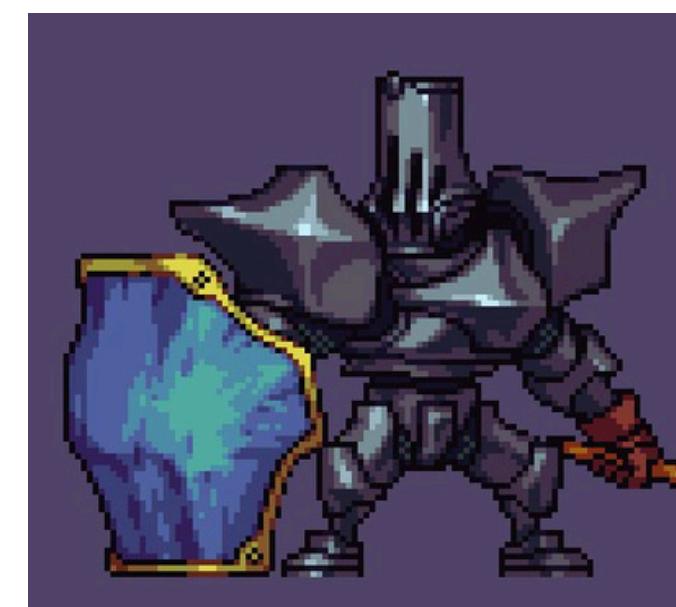
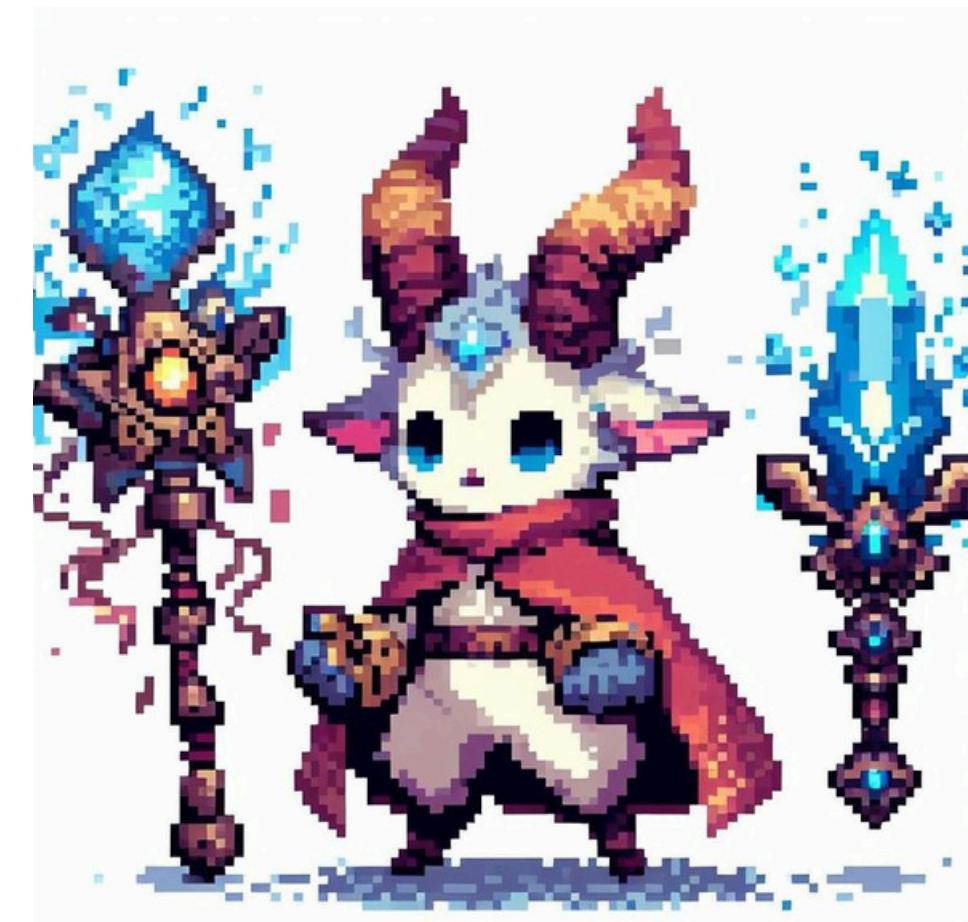
# Requirements

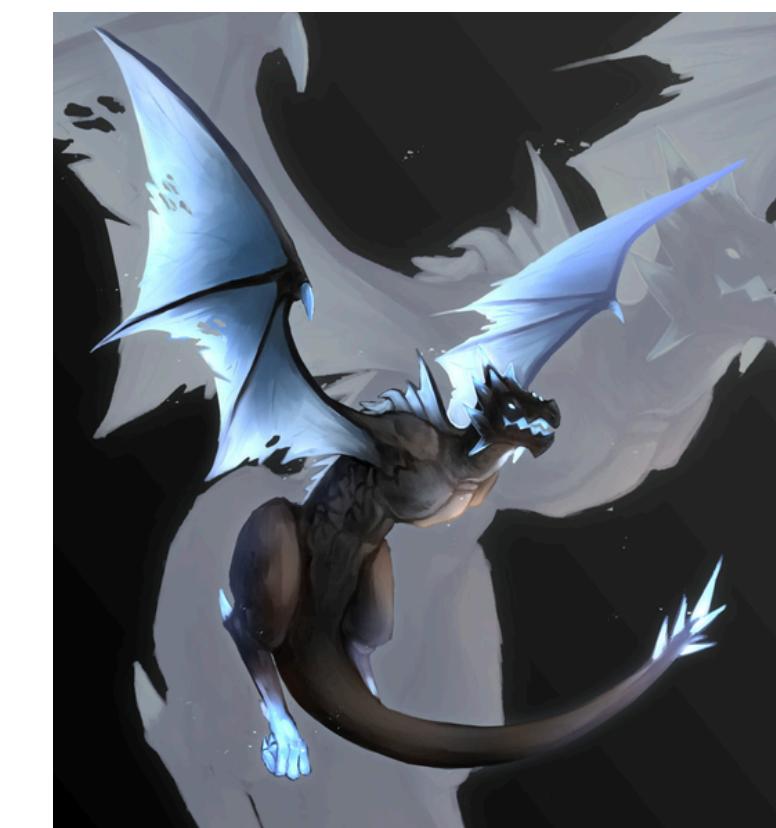
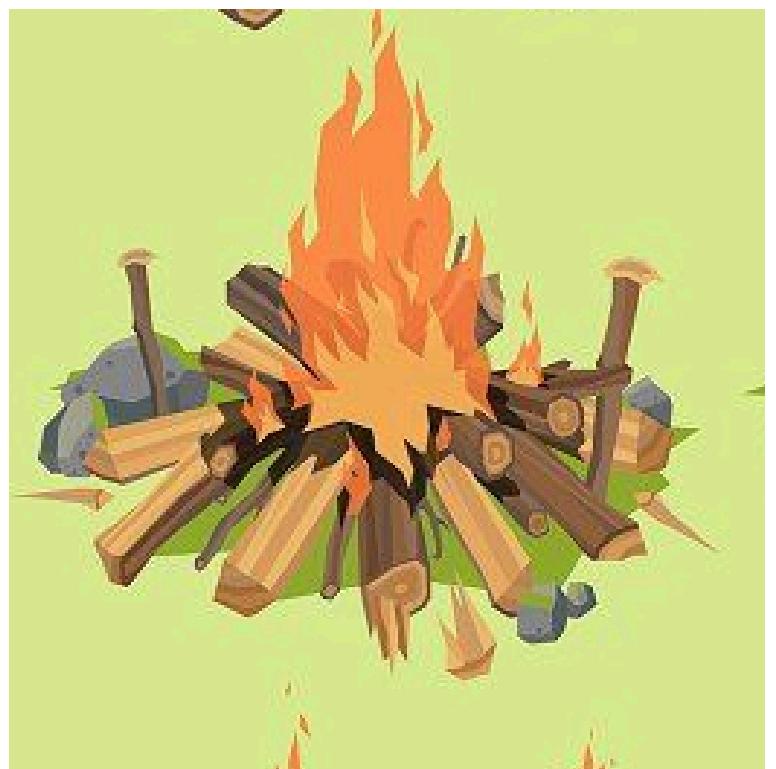
- Pixel Canvas: 64 x 64 px (72 ppi) per tile
- Terrain Tile: Seamless Texture
- ป้องกันการจราจรต้องสามารถแยกความแตกต่างระหว่างแต่ละบทบาทได้ชัดเจน
- ป้องกันการจราจรต้องสามารถแยกความแตกต่างระหว่างแต่ละบทบาทได้ชัดเจน
- 2D Frame Animation

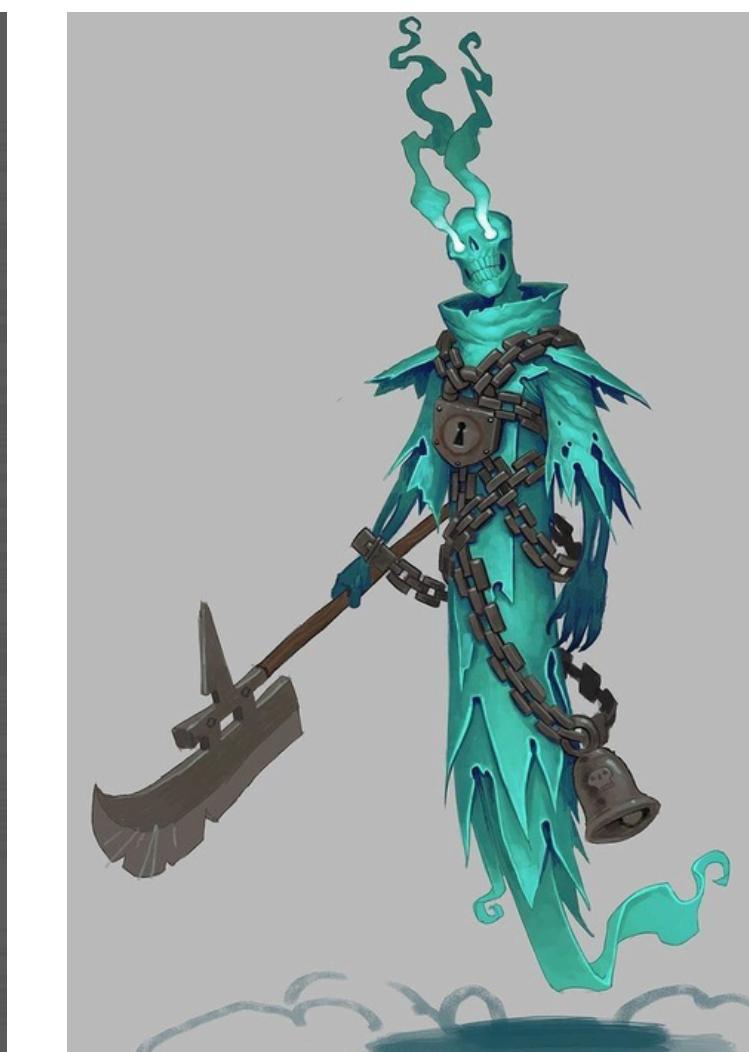
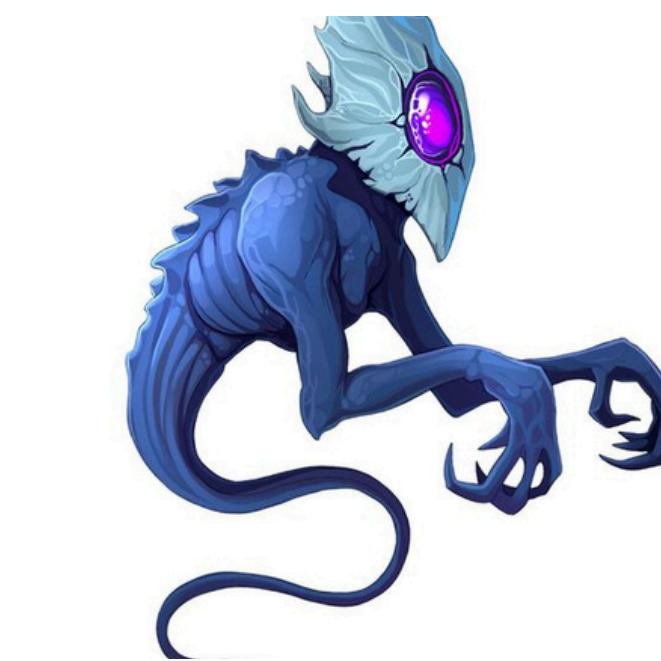
# References

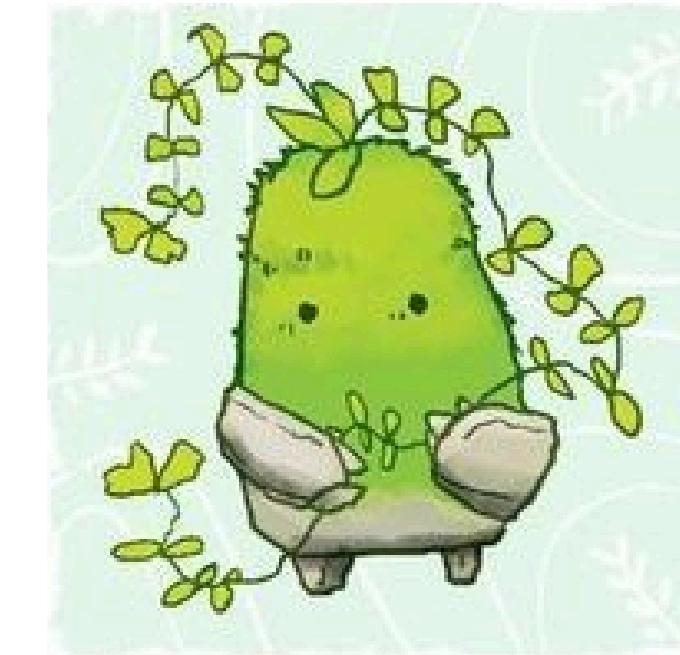








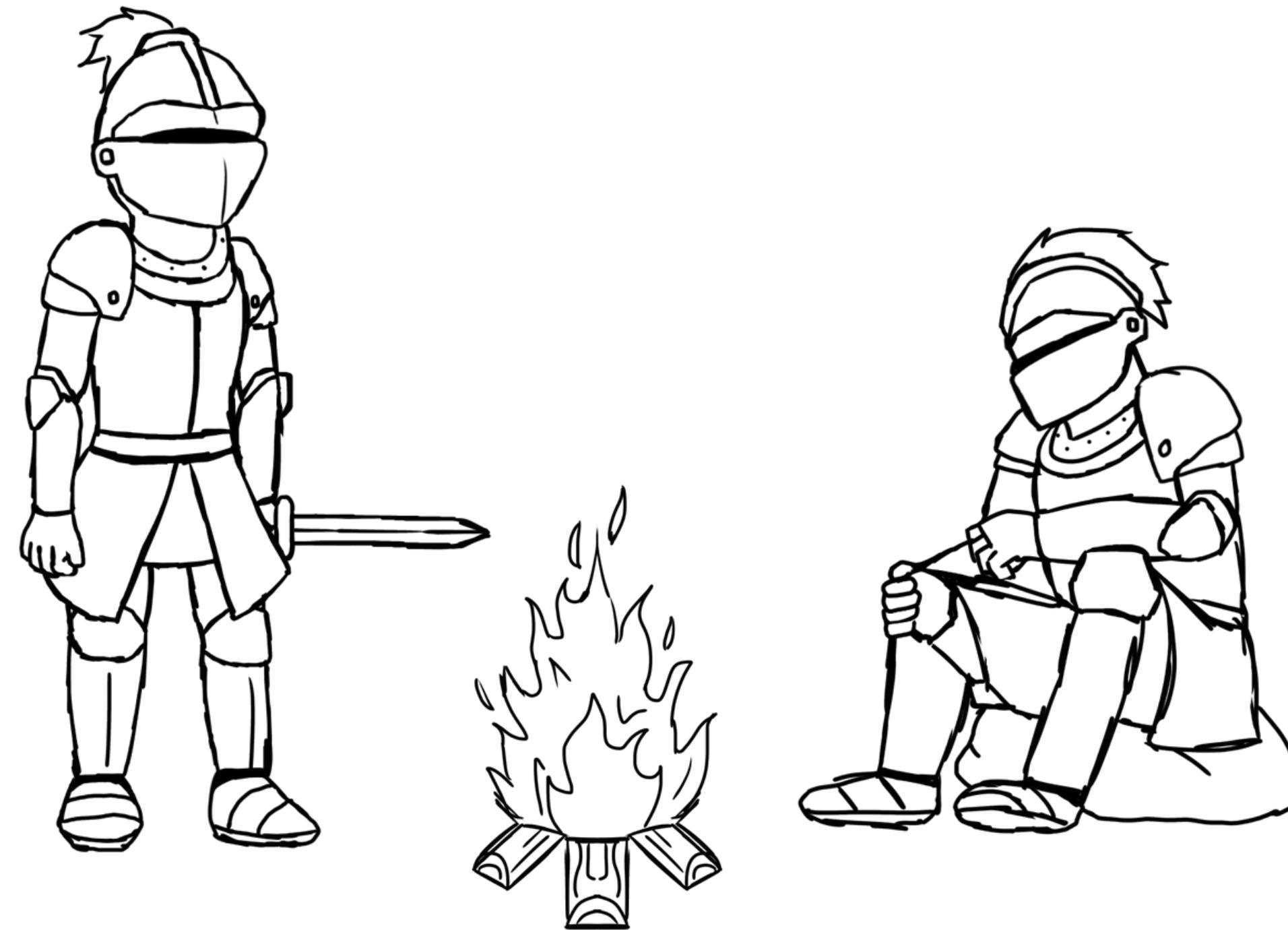




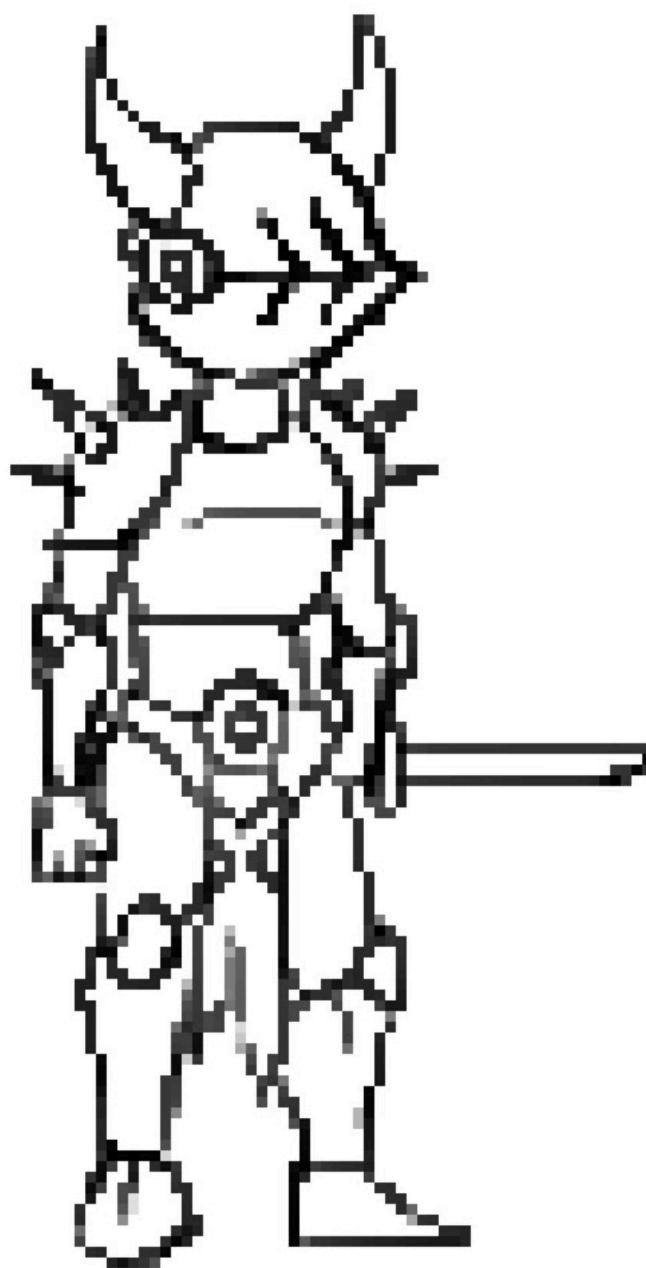


# Characters

# Tower First Stage



# Normal



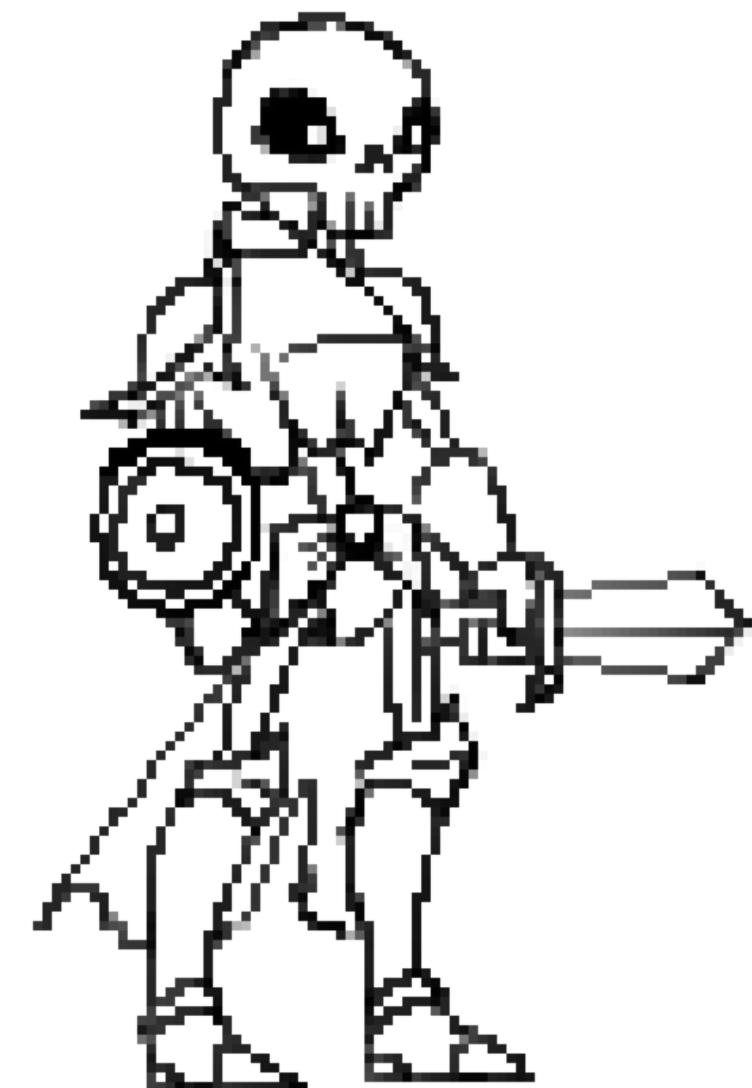
Variant 1



Variant 2

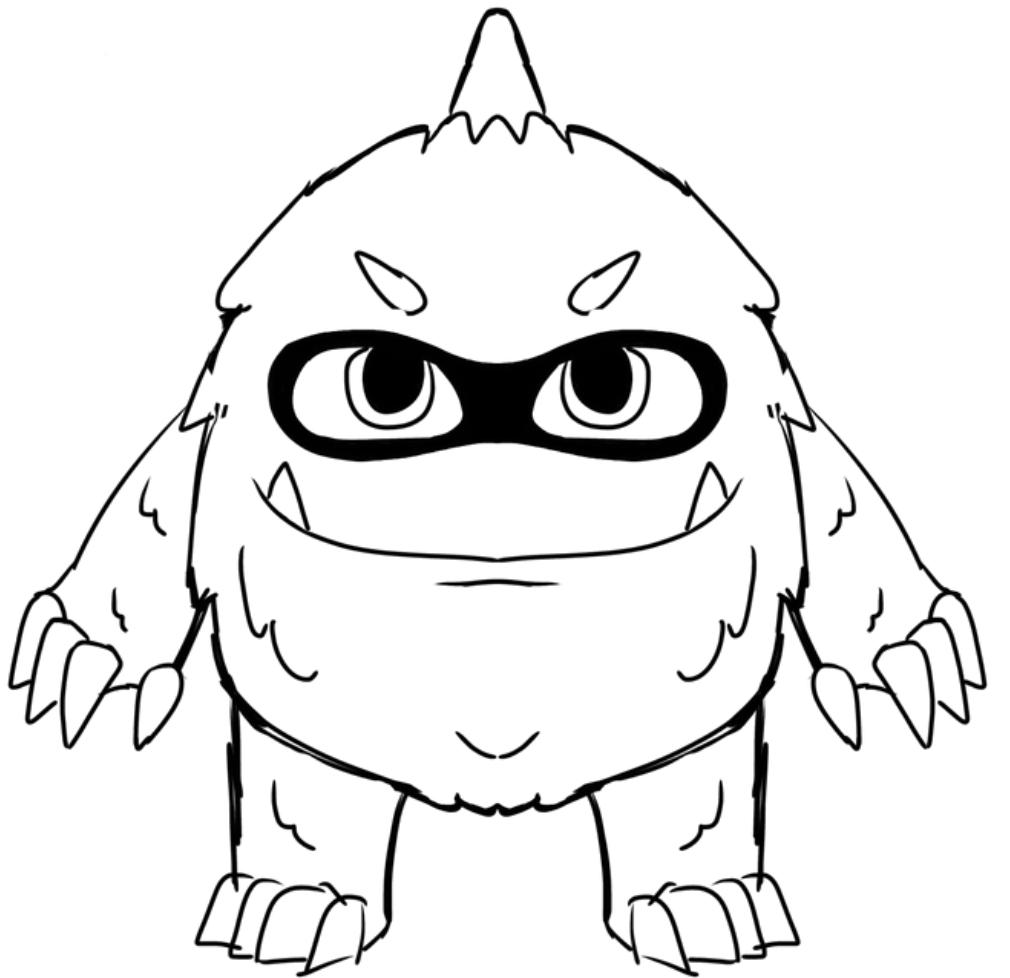


Variant 3

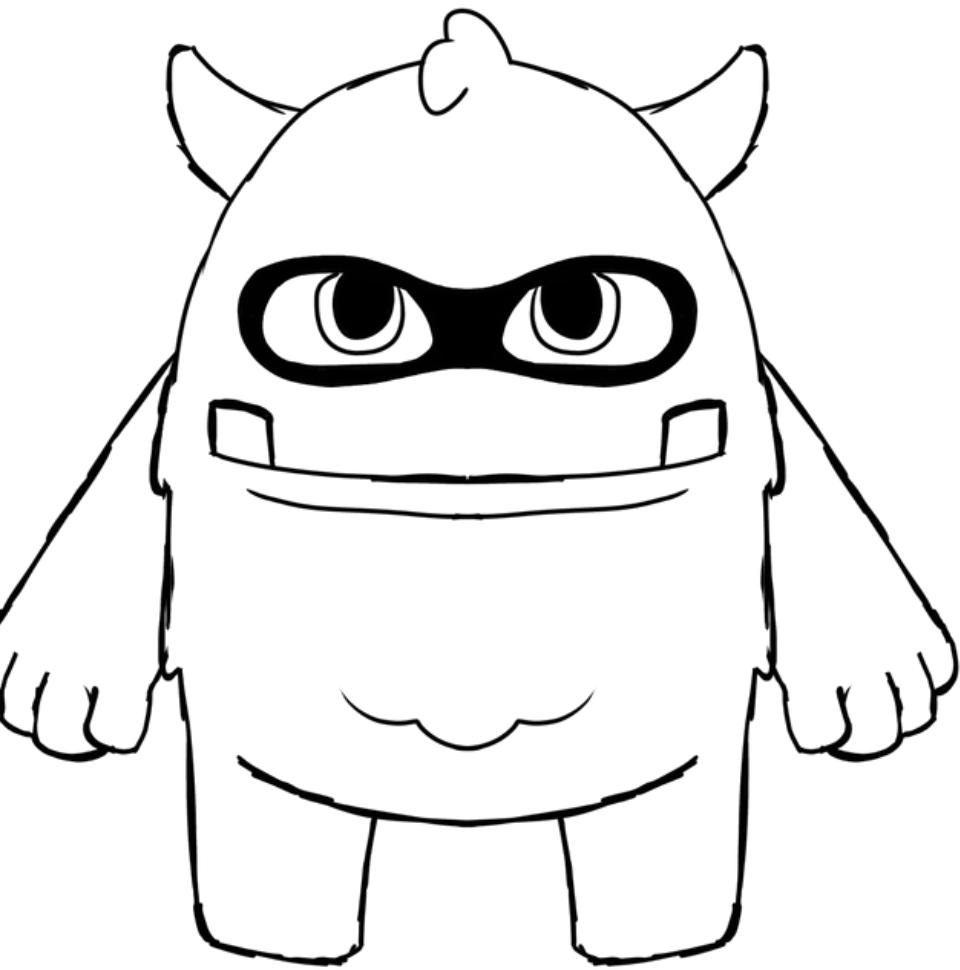


Variant 4

# Tank



Variant 1



Variant 2

**UI**

# Screens

- หน้าเริ่มเกม (Intro)
- หน้าเมนู (Main Menu)
- หน้าตั้งค่า (Settings)
  - ตั้งค่าระดับเสียง (Volume)
- หน้าตوبกำลังเล่น (Gameplay)
- หน้าต่างตอนพัก (Pause Menu)
- หน้าต่างบุชาเทพเจ้า (God's Offering Menu)
- หน้าคัตซีนตอนชนะ (Victory)
- หน้าคัตซีนตอนแพ้ (Defeat)

# Mockup Screen



# TITLE

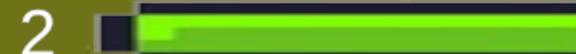
NEW GAME

LOAD SAVE

OPTIONS

EXIT

Day: 2



Gameplay

**Thank You!**