

ToiletRush

By รับชีชื่อระเบิดแสวงเครื่องทั่วราชอาณาจักรไทย

Concept

เกมที่ผู้เล่นต้องพาตัวละครไปเข้าห้องน้ำให้ทันเวลา โดยมีเกจ “ความอั้น” เป็นตัวกำหนดแพ็-ชนะ โดยหยอดสถานการณ์ที่ทุกคนเคยเจอ อย่างการปัดท้องเข้าห้องน้ำในเวลาที่ไม่ควร เช่น ช่วงเวลาเร่งรีบก่อนไปทำงาน หรือการปัดท้องในสถานที่ที่เราไม่รู้ว่าห้องน้ำอยู่ที่ไหน มาแปลงเป็นระบบการเล่นที่จำต้องได้

Style

- 2.5 D
- Feel: เกมจะให้ความรู้สึกกดดันตึงเครียดในการเข้าห้องน้ำให้ทันเวลาแต่ยังคงมีความตลกเพื่อไม่ให้ตัวผู้เล่นเครียดหรือกดดันจนเกินไป

Features

1. Main Mechanic

- เกจชี้แจ้งลดลงตามเวลาและการกระทำของผู้เล่น

2. Theme

- สถานการณ์ฉุกเฉินในชีวิตประจำวัน
- ความกดดัน + ความตลก

3. Scope

- 1 ด้านประกอบด้วย:
 - จุดเริ่มต้น
 - เส้นทางที่แตกต่างกันในแต่ละด้าน
 - อุปสรรค
 - ห้องน้ำ (เป้าหมาย)

Targeting

1. Platform

- PC (Windows)

2. Target Audience

- อายุ 10 – 30 ปี
- ผู้เล่น Arcade / Indie
- ชื่นชอบเกมส์แนว เล่นง่าย แต่ยังกดดัน และ ท้าทาย

3. Competitors

- Robbery Bob

Game World and Narrative

- โลกจริง (สถานรถไฟฟ้า ห้าง ออฟฟิศ)
- ไม่มีเนื้อเรื่องซับซ้อน
- เหตุการณ์ในฉากส่งผลต่อ gameplay โดยตรง เช่น ในด้านเป็นช่วงเวลาเร่งรีบในสถานรถไฟฟ้า ก็จะมีคนใช้น้ำเยอะ

Look and Feel

1. เกิดขึ้นบนโลกธรรมชาติ ยุคปัจจุบัน
2. ให้อารมณ์รวมกับผู้เล่นได้ง่าย เพราะเป็นสถานการณ์ที่เราสามารถพบเจอด้วยตาเห็น
3. มีความเกินจริงเล็กน้อย สไตล์การ์ตูน

Locations and Structures

1. สถานที่:

- สถานรถไฟฟ้า
- ห้าง
- ออฟฟิศ

2. โครงสร้าง:

- เป็นด้านสันฯเล่นจบได้ไว
- แต่ละด้านจบในตัวเอง

Timeline

- เริ่ม: ปวด > ต้องรีบ
- กลาง: เจอบุปสรรค
- จบ: เข้าห้องน้ำทัน / ไม่ทัน

Story and Plot

- Backstory: ตัวละครที่ดันปวดเข้าในเวลาที่แย่ที่สุด
- Plot Elements: เวลา, ความอั้น, สิ่งกีดขวาง
- Worth telling: สิ่งที่ทุกคนเคยเจอ
- Hook: เริ่มเกมแล้วเกjkค่อยๆลดลงทันที
- Motivation: ไม่อยากขี้แทก
- Story delivery: Gameplay + Animation
- โลกเกมส่งผลต่อการเล่น เช่น ในด้านเป็นช่วงเวลาเร่งรีบในสถานรถไฟฟ้า ก็จะมีคนไข้น้ำเยอะ

Characters

- ตัวละครหลัก: ชายวัยกลางคน
 - บุคลิก: ไม่มีเรื่องราวเบื้องหลัง มีบุคลิกที่ดูตื่นตระหนก ภาพลักษณ์เป็นชายวัยกลางคนธรรมชาติ
 - ค่าสถานะ: ความเร็ว, ความสามารถในการอึ้น
 - Agency: การตัดสินใจของผู้เล่นจะผลต่อแพ้ชนะในแต่ละด้านซึ่งจะทำให้ผู้เล่นสามารถพ่ายแพ้ที่น่าอับอาย
-

Art

- ภาพ2D ผสม 3D
 - สีสด สไตล์การ์ตูนตะวันตก
 - สัมภาระเกินจริง
 - Asset2D ไม่ขับข้อน เพื่อประหยัดเวลา
-

Concept Art

- ตัวละครหัวโต ตัวเล็กสไตล์การ์ตูนตะวันตก
 - จากในส่วนของกำแพงประตู หรือ assets บังอย่างจะเป็น 3D Low Polygon
 - จากเรียนแต่สีอ่อนๆ สถานที่ชัด และทำให้ผู้เล่นเข้าใจสถานการณ์ในฉากได้ทันที
 - UI ที่สีอ่อนๆ ลงตัวกับความตึงเครียดของเกม
 - ข้อจำกัดคือการที่ Assets ส่วนใหญ่ภายในจะเป็น 2D ทำให้ความลึก หรือมิติของภาพขาดหายไป ต้องหาวิธีมาลองปรับใช้ เช่น การใช้วิธีการหลอกตา เมื่อนำมาใช้ในเกม Robbery Bob
-

Characters (Art)

- ตัวละครทุกตัวจะเป็น 3D ทั้งตัวเอกและ npc
 - ไม่เน้นรายละเอียด เน้นให้มองในภาพรวมแล้วยังสามารถเป็นหลัก
 - ใช้สีที่มีความเข้ากันกับตัวละคร แต่ยังต้องให้ตัวเอกโดดเด่นออกจาก群衆 และ npc
 - npc จะใช้สีไม่จนไปกับ群衆และมีจุดสังเกตให้ผู้เล่นสามารถเห็นได้ชัดเจน แต่ไม่เด่นเกินตัว
-

Environments

- แต่ละฉากจะให้อารมณ์ที่ไม่แตกต่างกันมาก แต่อารมณ์รวมที่ผู้เล่นจะได้รับ จะแตกต่างกันไปขึ้นอยู่กับประสบการณ์ที่เคยพบเจอ มาในชีวิตประจำวัน
 - ในแต่ละฉากจะต้องสร้างตลอด และ ความตึงเครียดให้กับผู้เล่นได้
 - เป็นสถานที่และ สถานการณ์ที่เราสามารถพบเจอได้ในชีวิตประจำวันดังนั้นจึงต้องการให้ผู้เล่นสามารถเข้าใจความรู้สึกของตัวละครได้ง่าย
-

User Interface

- UI และเมนู แต่เข้ากับความตกลง และสไตร์การดูนตะวันตกของตัวเกม
 - เกจอันเด่น และสร้างความกดดัน ตึงเครียดต่อตัวผู้เล่น พร้อมกับ UI หน้าตัวละครที่บ่งบอกถึงความรู้สึกของตัวละคร เพื่อสร้างอารมณ์รวมให้กับผู้เล่น
 - ฟอนต์สไตร์ลสีเทียน
 - เอฟเฟกต์ที่สร้างอารมณ์รวมให้กับผู้เล่นเวลาใกล้หมดเวลาที่จะค่อยสร้างความระรานให้กับผู้เล่น
-

Cut Scenes

- อินไซด์ comic สั้นบอกเล่าเนื้อเรื่องอย่างเรียบง่ายราดเร็วๆ แต่มีความตลก
 - คัดซีนตอนแพ้แบบภาพนิ่งพร้อมเสียง ที่ตอบเล่าถึงความเจ็บปวดของตัวละครของเรา
-

Mechanics – Progression

1. เป้าหมาย: เข้าห้องน้ำให้ทันและไปด้านถัดไป
 2. แพ้: รีสตาร์ตด่าน
 3. Replay: ด่านสั้น แต่มีความหลากหลาย และมีจำนวนมาก ทำให้ผู้เล่นอยากรีเพลย์ที่จะพบเจอความท้าทายใหม่ๆได้เรื่อยๆ และด่านสั้น ทำให้ผู้เล่นสามารถเล่นได้ในทุกเวลาว่าง
 4. การเล่น: หัวใจของเกม “ไม่ว่าจะตามหาห้องน้ำในตึกที่ไม่รู้ทาง หลบซ่อนจากเจ้าหน้าที่ ที่คุยกันไม่ให้เข้าห้องน้ำ หลบเลี้ยงเดินชนกับผู้คนที่ทำเกจอันแย่งรับมือกับการปะทะในทุกสถานการณ์”
 5. Progression: ปลดล็อกด่านใหม่
 6. Save: หลังจบด่าน
-

Core Loop

1. เริ่มด่าน > จับเวลา
 2. เดิน / วิ่ง / หลบ
 3. เจออุปสรรค > ทำให้เกจพุ่งเร็วขึ้น
 4. ตัดสินใจเสียงหรืออ้อม
 5. ถึงห้องน้ำทัน > ชันชั่ว
 6. “ไม่ทัน > Game Over
-

Challenge

- ผู้เล่นต้องเรียนรู้การจัดการอัน วิเคราะห์เส้นทางในแต่ละด่านที่มีความแตกต่างกัน
 - ผู้เล่นจะรู้สึกเก่งขึ้นจากการที่สามารถผ่านด่านไม่สามารถได้มาก่อน
 - NPC คนธรรมดายังคงเดินหรือวิ่งไปชนจะทำให้เกิดผลลบ และ NPC เจ้าหน้าที่จะอยู่ในบางด่านจะค่อยจับเรา โดยจับได้เท่ากับแพ้ จะค่อยๆถูกนำเสนอด้วยภาษาไทยในหลายรูปแบบ เช่น ในตอนแรกผู้อ่านพบ NPC คนธรรมดายังเดินผ่านไปมาภายในฉากแค่ตัวเดียว แต่ในจากหลังๆ ผู้อาจต้องพบ กับ NPC คนธรรมดายลายลักษณ์ที่แยกกันเข้าห้องน้ำ
 - ความยากเพิ่มจาก layout การจัดด่านในแต่ละด่าน และการที่ผู้เล่นจะปรับตัวให้เข้ากับการอันในแต่ละด่านที่ไม่เท่ากัน ช่วยสร้างความสดใหม่ให้กับผู้เล่น
 - มี puzzle ง่ายๆ เช่น ตามหาคุณแม่เพื่อปลดล็อกห้องน้ำ
-

Movement and Actions

- เดิน
 - วิ่ง จะทำให้เก็บอันลดลงเร็วกว่า การเดิน
-

Screens / หน้าจอ

- Main Menu
 - Intro
 - Gameplay
 - Pause
 - Settings
 - Result
 - Credits
-

Levels

- ในภาพรวมของแต่ละlevel จะไม่ได้ใช้Assets 2D ในการสร้างความท้าทาย แต่จะมีการใช้บด การมองเห็นของ NPC เจ้าหน้าที่ แต่โดยหลักๆ แล้วจะเน้นไปที่ความสวยงามเป็นหลัก ส่วนของ การสร้างท้าทายจะมุ่งเน้นไปที่การจัดต่างด้วย Assets 3D (ประตู ก้าม) เป็นหลักตัวอย่างเช่น การจัดให้มีความสับซับซ้อน เพื่อให้ผู้เล่นต้องตามหาห้องใหม่ๆ ในเวลาจำกัด
- แต่ด้านละ จะมีสิ่งที่ต้องระวัง กันในระดับนึง แต่ไม่มาก โดยความสั้นยาวของด่านจะทำให้เกิดความ สามารถในการยืนนิ่งเปลี่ยนไปด้วยนิ่งคือ เกจจะหมดช้าเร็วต่างกันในแต่ละด่านทำให้ผู้เล่นจะ ต้องเปลี่ยนวิธีการเล่นในแต่ละด่าน ในส่วนของตัวUI จะไม่มีการเปลี่ยนมีหลอดที่ลดเร็วขึ้น

Objectives

- Objective หลัก: เข้าห้องน้ำ หรือทำการเงื่อนไขเพื่อเข้าห้องน้ำ

Obstacles

- NPC เจ้าหน้าที่จะอยู่ในบางด่านจะค่อยจับเรา โดยจับได้เท่ากับแพ้
- NPC คนธรรมดานี้หากเราเดินหรือวิ่งไปชนจะทำให้เกิดผลลบ
- กล้องวงจรปิดที่จะเรียก NPC เจ้าหน้าที่มา

Objects / Items

- ไม่มีเศรษฐกิจ
- ไม่มีไอเทม

Non-Player Characters

Enemies

- NPC คนธรรมด้า
- NPC เจ้าหน้าที่

แนวคิดหลักของ AI

“ ไม่ต้องฉลาดจริง แค่ คาดเดาได้ และ สร้างความกดดัน ”

AI ต้องทำแค่:

- เดินตามทางที่กำหนดไว้
- มองเห็นและไล่ตามผู้เล่น(เฉพาะ NPC เจ้าหน้าที่)
- จับตัวผู้เล่นแล้วทำให้ Game Over

Friendly

- ไม่มี (ทุกคนคืออุปสรรคทางอ้อม)
-

Interface – Controls

Keyboard + Mouse

- Move: WASD
 - Run: Shift
-

Dialogue / Audio

- ไม่มีบทพูดจริงจัง
 - เสียงเอฟเฟกต์เป็นหลัก
 - เสียงหัวใจ และเสียงที่ค่อยสร้างความกดดัน
-

Help System

- Tutorial ด้านแรก
 - ทุกรั้งที่ผู้เล่นจะต้องเจอกับความท้าทายใหม่ๆ จะเริ่มจากง่ายก่อน
-

เพิ่มเติม

- ต้องไปศึกษารูปแบบอาคาร และตำแหน่งจุดวางห้องในแต่ละสถานที่สาธารณะทั่วไป
 - ไปศึกษาพฤติกรรมการป่วยท้องเข้าห้องน้ำอย่างรุนแรง และนำไปปรับใช้ในการบิวอารมณ์ผู้เล่นทั้งเสียง และภาพที่จะสื่อความรู้สึกลึกลับ
-

หลักการคิดก่อนออกแบบเว็บ

กรอบคิดสั้นๆ:

“ ผู้เล่นจะรีเลทกับเว็บได้
ไม่ใช่เพราระมันเหมือนของจริง 100%
แต่เพรา “รู้สึกว่าเคยอยู่ที่นี่มาก่อน” ”

ดังนั้น:

- ควรใช้ โครงสร้างที่คุ้นตา
 - บิดให้ เล่นสนุกขึ้น
 - ไม่ต้องสมจริงทุกจุด แต่ สมเหตุสมผล
-