

# ToiletRush

By รับซื้อระเบิดแสงเครื่องหัวราชอาณาจักรไทย

## Concept

เกมที่ผู้เล่นต้องพาตัวละครไปเข้าห้องน้ำให้ทันเวลา โดยมีเกจ “ความอั้น” เป็นตัวกำหนดแพ้-ชนะ โดยหยิบสถานการณ์ที่ทุกคนเคยเจอ อย่างการปวดท้องเข้าห้องน้ำในเวลาที่ไม่ควร เช่น ช่วงเวลาเร่งรีบก่อนไปทำงาน หรือการปวดท้องในสถานที่ที่เราไม่รู้ว่ามีห้องน้ำอยู่ที่ไหน มาแปลงเป็น ระบบการเล่นที่จับต้องได้

## Style

- 2.5 D
- Feel: เกมจะให้ความรู้สึกกดดันตึงเครียดในการเข้าห้องน้ำให้ทันเวลาแต่ยังคงมีความตลกเพื่อไม่ให้ตัวผู้เล่นเครียดหรือกดดันจนเกินไป

## Features

1. Main Mechanic
  - เกจอั้นลดลงตามเวลาและการกระทำของผู้เล่น
2. Theme
  - สถานการณ์ฉุกเฉินในชีวิตประจำวัน
  - ความกดดัน + ความตลก
3. Scope
  - 1 ด้านประกอบด้วย:
    - จุดเริ่มต้น
    - เส้นทางที่แตกต่างกันในแต่ละด่าน
    - อุปสรรค
    - ห้องน้ำ (เป้าหมาย)

# Targeting

## 1. Platform

- PC (Windows)

## 2. Target Audience

- อายุ 10 – 30 ปี
- ผู้เล่น Arcade / Indie
- ชอบเกมสั้น เล่นง่าย แต่ยังคงด้น และ ทำท้าย

## 3. Competitors

- Robbery Bob

# Game World and Narrative

- โลกจริง (สถานรถไฟฟ้าง ออฟฟิศ)
- ไม่มีเนื้อเรื่องซับซ้อน
- เหตุการณ์ในฉากส่งผลต่อ gameplay โดยตรง เช่น ในด้านเป็นช่วงเวลาเร่งรีบในสถานรถไฟฟ้าง ก็จะมีคนใช้น้ำเยอะ

# Look and Feel

1. เกิดขึ้นบนโลกธรรมดา ยุคปัจจุบัน
  2. ให้อารมณ์ร่วมกับผู้เล่นได้ง่าย เพราะเป็นสถานการณ์ที่เราสามารถพบเจอได้ในชีวิตประจำวัน
  3. มีความเกินจริงเล็กน้อย สไตล์การ์ตูน
-

## Locations and Structures

### 1. สถานที่:

- สถานีรถไฟ
- ห้าง
- ออฟฟิศ

### 2. โครงสร้าง:

- เป็นด่านสั้นๆ เล่นจบได้ไว
- แต่ละด่านจบในตัวเอง

## Timeline

- เริ่ม: ปวด > ต้องรีบ
  - กลาง: เจออุปสรรค
  - จบ: เข้าห้องน้ำ / ไม่ทัน
- 

## Story and Plot

1. Backstory: ตัวละครที่ดันปวดหัวในเวลาที่ย่ำแย่ที่สุด
  2. Plot Elements: เวลา, ความอั้น, สิ่งกีดขวาง
  3. Worth telling: สิ่ง que ทุกคนเคยเจอ
  4. Hook: เริ่มเกมแล้วเจอกับอุปสรรคที่
  5. Motivation: ไม่อยากชี้แจง
  6. Story delivery: Gameplay + Animation
  7. โลกเกมส่งผลต่อการเล่น เช่น ในด่านเป็นช่วงเวลาเร่งรีบในสถานีรถไฟ ก็จะมีคนใช้น้ำเยอะ
-

## Characters

1. ตัวละครหลัก: ชายวัยกลางคน
  2. บุคลิก: ไม่มีเรื่องราวเบื้องหลัง มีบุคลิกที่ดูดีมีเสน่ห์ ภาพลักษณ์เป็นชายวัยกลางคนธรรมดา
  3. ค่าสถานะ: ความเร็ว, ความสามารถในการอัน
  4. Agency: การตัดสินใจของผู้เล่นจะผลต่อแพชชั่นในแต่ละด้านซึ่งจะทำพบจากการฟ่ายแพที่นำอุปถัมภ์
- 

## Art

- ภาพ2D ผสม 3D
  - สีสัน สไตลการ์ตูนตะวันตก
  - สดส่วนเกินจริง
  - Asset2D ไม่ซับซ้อน เพื่อประหยัดเวลา
- 

## Concept Art

- ตัวละครหัวโต ตัวเล็กสไตลการ์ตูนตะวันตก
  - ฉากในส่วนของกำแพงประตู หรือ assets บ้างอย่างจะเป็น 3D Low Polygon
  - ฉากเรียบแต่สื่อสถานที่ชัด และทำให้ผู้เล่นเข้าใจสถานการณ์ในฉากได้ทันที
  - UI ที่สื่อสารถึงดลกของตัวเกมพร้อมกับความตึงเครียดออกมาพร้อมๆกัน
  - ข้อจำกัดคือการที่ Assets ส่วนใหญ่ภายในฉากจะ2D ทำให้ความลึก หรือมิติของภาพขาดหายไปต้องหาวิธีมาลองปรับใช้ เช่น การใช้วิธีการหลอกตา เหมือนในเกม Robbery Bod
-

## Characters (Art)

- ตัวละครทุกตัวจะเป็น 3D ทั้งตัวเอกและnpc
  - ไม่เน้นรายละเอียด เน้นให้มองในภาพรวมแล้วยังสวยงามเป็นหลัก
  - ใช้สีที่มีความเข้ากันกับตัวละคร แต่ยังคงให้ตัวเอกโดดเด่นออกมาจากฉาก และ npc
  - npc จะใช้สีไม่จมไปกับฉากและมีจุดสังเกตให้ผู้เล่นสามารถเห็นได้ชัดเจน แต่ไม่เด่นเกินตัวละครหลัก
- 

## Environments

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

## User Interface

- UIและเมนู แต่เข้ากับความตลก และสไตล์การ์ตูนตะวันตกของตัวเกม
  - เกจอันเด่น และสร้างความกดดัน ตึงเครียดต่อผู้เล่น พร้อมกับ UI หน้าตัวละครที่บ่งบอกถึงความรู้สึกของตัวละคร เพื่อสร้างอารมณ์รวมให้กับผู้เล่น
  - ฟอนต์สไตล์สี่เหลี่ยม
  - เอฟเฟกต์ที่สร้างอารมณ์รวมให้กับผู้เล่นเวลาใกล้หมดเวลาที่จะค่อยสร้างความรันทดให้กับผู้เล่น
- 

## Cut Scenes

- อินโทร comic สั้นนอกเล่าเนื้อเรื่องอย่างเรียบง่ายรวดเร็วกะชับ แต่มีความตลก
  - คัดขึ้นตอนแพแบบภาพนิ่งพร้อมเสียง ที่ตอบเล่าถึงความเจ็บปวดของตัวละครออกมา
- 

## Mechanics – Progression

1. เป้าหมาย: เข้าห้องน้ำให้ทันและไปด่านถัดไป
  2. แพ้: รีสตาร์ทด่าน
  3. Replay: ด่านสั้น แต่มีความหลากหลาย และมีจำนวนมาก ทำให้ผู้เล่นอยากต่อเพื่อที่จะพบเจอความท้าทายใหม่ๆได้เรื่อยๆ และด่านสั้น ทำให้ผู้เล่นสามารถเล่นได้ในทุกเวลาว่าง
  4. การเล่น: หาวิธีเข้าห้องน้ำให้ทัน ไม่ว่าจะตามหาห้องน้ำในตึกที่ไม่รู้ทาง หลบซ่อนจากเจ้าหน้าที่ที่คอยกันไม่ให้เข้าห้องน้ำ หลบเลี่ยงเดินชนกับผู้ที่ทำเกจอันแยลงรับมือกับการปวดท้องในทุกสถานการณ์
  5. Progression: ปลดล็อกด่านใหม่
  6. Save: หลังจบด่าน
- 

## Core Loop

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

## Challenge

- ผู้เล่นต้องเรียนรู้การจัดการอื่น วิเคราะห์เส้นทางในแต่ละด่านที่มีความแตกต่างกัน
  - ผู้เล่นจะรู้สึกเก่งขึ้นจากการที่สามารถผ่านด่านที่ไม่สามารถได้มาก่อน
  - NPC คนธรรมดาที่หากเราเดินหรือวิ่งไปชนจะทำให้เงาเราลดลง และ NPC เจ้าหน้าที่จะอยู่ในบางด่านจะคอยจับเรา โดนจับได้เท่ากับแพ้ จะค่อยๆถูกนำเสน่อออกมาภายในหลายรูปแบบเช่นในตอนแรกผู้อาจพบ NPC คนธรรมดาที่เดินผ่านไปมาภายในฉากแค่ตัวเดียว แต่ในฉากหลังๆ ผู้อาจต้องพบ กับ NPC คนธรรมดาหลายสิบคนที่แย่งกันเข้าห้องน้ำ
  - ความยากเพิ่มจาก layout การจัดด่านในแต่ละด่าน และการที่ผู้เล่นจะปรับตัวให้เข้ากับการอื่นในแต่ละด่านที่ไม่เท่ากัน ช่วยสร้างความสดใหม่ให้กับผู้เล่น
  - มี puzzle ง่ายๆ เช่น ตามหาคุณแจเพื่อปลดล็อกห้องน้ำ
- 

## Movement and Actions

1. เดิน
  2. วิ่ง จะทำให้เงาอื่นลดลงเร็วกว่า การเดิน
- 

## Screens / หน้าจอ

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

## Levels

- ในภาพรวมของแต่ละเลเวล จะไม่ได้ใช้Assets 2D ในการสร้างความท้าทาย แต่จะมีการใช้ขีดการมองเห็นของ NPC เจ้าหน้าที่ แต่โดยหลักๆ แล้วจะเน้นไปที่ความสวยงามเป็นหลัก ส่วนของการสร้างท้าทายจะมุ่งเน้นไปที่การจัดด่านด้วย Assets 3D (ประตู กำแพง) เป็นหลักตัวอย่างเช่นการจัดให้มีความสลับซับซ้อน เพื่อให้ผู้เล่นต้องตามหาห้องให้เจอในเวลาจำกัด
  - แต่ละด่านละ จะมีสั้นยาวต่างกันในระดับหนึ่ง แต่ไม่มาก โดยความสั้นยาวของด่านจะทำให้เกิดความยากในการอันนั้นเปลี่ยนไปด้วยนั่นคือ เกจจะหมดช้าเร็วต่างกันในแต่ละด่านทำให้ผู้เล่นจะต้องเปลี่ยนวิธีการเล่นในแต่ละด่าน ในส่วนของตัวUI จะไม่มีการเปลี่ยนมีหลอดที่ลดเร็วขึ้น
- 

## Objectives

- Objective หลัก: เข้าห้องน้ำ หรือทำตามเงื่อนไขเพื่อเข้าห้องน้ำ
- 

## Obstacles

- NPC เจ้าหน้าที่จะอยู่ในบางด่านจะคอยจับเรา โดนจับได้เท่ากับแพ้
  - NPC คนธรรมดาที่หากเราเดินหรือวิ่งไปชนจะทำให้เกจเราลดลง
  - กล้องวงจรปิดที่จะเรียก NPC เจ้าหน้าที่มา
- 

## Objects / Items

- ไม่มีเศรษฐกิจ
  - ไม่มีไอเทม
-



# Non-Player Characters

## Enemies

- NPC คนธรรมดา
- NPC เจ้าน้ำที่

## แนวคิดหลักของ AI

☞ ไม่ต้องฉลาดจริง แค่ คาดเดาได้ และ สร้างความกดดัน ☜

AI ต้องทำแค่:

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

## Friendly

- ไม่มี (ทุกคนคืออุปสรรคทางอ้อม)

---

## Interface – Controls

### Keyboard + Mouse

- Move: WASD
  - Run: Shift
-

## Dialogue / Audio

- ไม่มีบทพูดจริงจัง
  - เสียงเอฟเฟกต์เป็นหลัก
  - เสียงหัวใจ และเสียงที่คอยสร้างความกดดัน
- 

## Help System

- Tutorial ด้านแรก
  - ทุกครั้งที่ผู้เล่นจะต้องเจอกับความท้าทายใหม่ๆ จะเริ่มจากง่ายก่อน
- 

## เพิ่มเติม

- ต้องไปศึกษารูปแบบอาคาร และตำแหน่งจัดวางห้องในแต่ละสถานที่สาธารณะทั่วไป
  - ไปศึกษาพฤติกรรมกรปอดท้องเข้าห้องน้ำอย่างรุนแรง และนำไปปรับใช้ในการบิวอารมณ์ผู้เล่น ทั้งเสียง และ ภาพที่จะสื่อความรู้ถึงตัวผู้เล่น
-

# หลักการคิดก่อนออกแบบเลเวล

กรอบคิดสั้นๆ:

“ผู้เล่นจะรู้เลทกับเลเวลได้  
ไม่ใช่เพราะมันเหมือนของจริง 100%  
แต่เพราะ “รู้สึกว่ายากขึ้นเรื่อยๆ””

ดังนั้น:

- ควรใช้ โครงสร้างที่คุ้นตา
  - บิดให้ เล่นสนุกขึ้น
  - ไม่ต้องสมจริงทุกจุด แต่ สมเหตุสมผล
-