

Undertaker:Sanctum



Game Design Document

ສັບເහີຮອ່ກໍ່ຕ້ອງເກີບວົນຍານໄປສ່ວນປະຕຸລ່ວົນຍານ

Genre : Platformer, Side scrolling, Puzzle

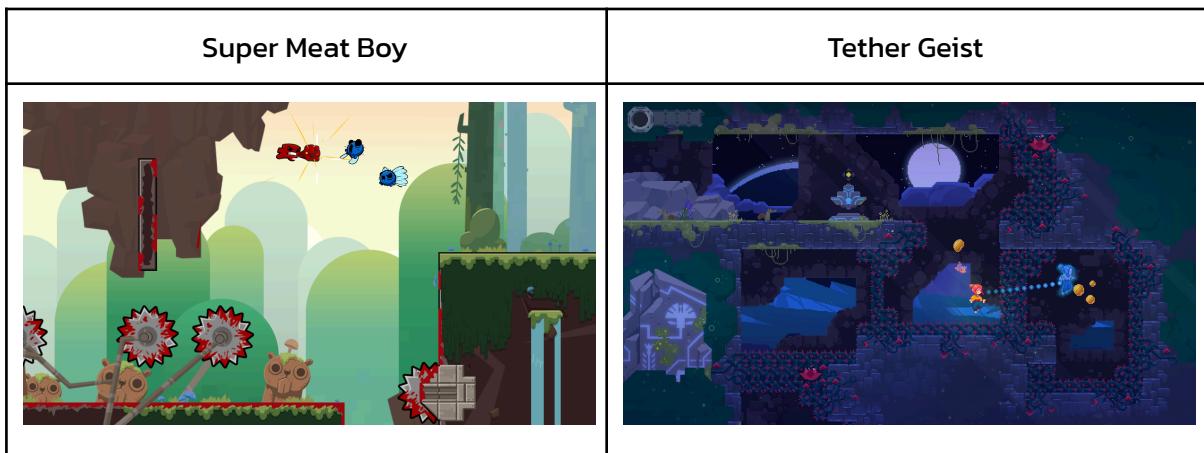
Platform : PC

Theme : Undertaker, Spirit, Mysterious

ເຈື່ອນໄຂແພັ້ນ/ຫນ:

Win	ເກີບ spirits ໃຫ້ຄຣບ ແລະເຂົ້າ gate of horn and Ivory
Lose	ໄດນໝາມຕາຍ

Game Reference :



ຮະບບກາຮຄວບຄຸມ

- Walk : A, D
- Jump : Space bar
- Change to Dormant : Hold Left Shift
- Dormant Move : W, A, S, D

Debug

- ย้าย scene
- อบรม

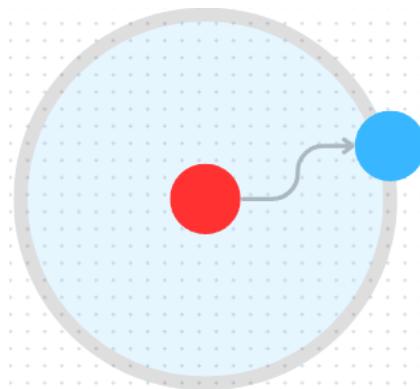
Mechanics

1. Dormant & Awake mode

Start with Awake mode

Hold Left Shift -> Dormant mode (สร้างร่างแยกออกจากในรัศมี สามารถเดินได้เฉพาะอย่างอิสระโดยผ่าน Passable Platform ได้)

Unhold Left Shift -> back to Dormant เพื่อไปที่ร่างแยกนั้น



Game Scope :

Elements	Symbol	Dormant	Awake
Gate of horn and Ivory		/	/
Spirit		X	/
Laser		X	X
Normal Platform		X	X
Moving Platform		X	/
Passable Platform		/	X
Trap		X	X

Monster		/	X
---------	---	---	---

Game World and Narrative

World setting:

Locations and Structures :

ก้อนเนื้อ ก้อนเนื้อคือผลลัพธ์ของการทดลองต้องห้ามที่ล้มเหลวของมนุษย์ ซึ่งพยายาม “จับความตายนี้ใช้” แทนที่จะปล่อยให้มันดำเนินไปตามธรรมชาติ เมื่อถูกวัชญาณถูกกักขังเป็นเวลานานโดยไม่ถูกส่งต่อ พลังของมันจะกัดกร่อนร่างกายเดิมและหลอมรวมเข้ากับสารรอบตัว เกิดเป็นก้อนเนื้อก็ไม่ใช่กังสิ่งมีชีวิตหรือคพ มันยัง “มีชีวิต” เพราะวัชญาณภายในยังรับรู้ความเจ็บปวดและความหิว ก้อนเนื้อจึงเคลื่อนไหวอย่างไรก็ตาม ใจดีทุกสิ่งที่มีพลังชีวิตหรือพลังวัชญาณ เพื่อเติมเต็มความว่างเปล่าที่ไม่มีวันอีก

ลักริ ลักรินี้เชื่อว่า “ความตายคือกรพยากรณ์” และดวงวิญญาณคือพลังงานบริสุทธิ์ที่มีบุษยคัวครอบครอง ไม่ใช่ปล่อยให้สูญเปล่าไปยังโลกวิญญาณ พวกเข้าเป็นกลุ่มนักวิชาการ ศาสตราจารย์ และนักบุญแท้ ที่รวมตัวกันอย่างลับ ๆ เพื่อศึกษาและควบคุมวิญญาณ ลักริใช้พิธีกรรมที่ผสมผสานศาสนา วิทยาศาสตร์ และเวทมนตร์ เพื่อดึงวิญญาณออกจากร่างผู้ตายและตรึงมันไว้ในวัตถุหรือพื้นที่ ความผิดพลาดของลักริ ไม่ได้มาจากเจตนา而是เพียงอุบัติเหตุ แต่จากความเชื่อว่ามนบุษย์มีสิทธิ์เหนือความตาย

Story :

ในโลกที่ความตายไม่ใช่จุดสิ้นสุด ดังวัชญาณจำบวนหนึ่งยังคงหลงเหลืออยู่ในสถานที่ที่พวกลับตายจากไป ไม่อาจก้าวผ่านไปยังโลกวัชญาณได้ด้วยตัวเอง สำหรับผู้คน สับเหรออาจเป็นเพียงผู้จัดการศพ แต่งหน้า และฝังร่างให้เรียบร้อย กว่าในความจริง หน้าก็ของเขามาได้จบลงแค่กับร่างไร้ลมหายใจ สับเหรอคือผู้ดูแลช่วงเปลี่ยนผ่าน ผู้ที่ต้องอยู่กับทั้งคนเป็นและคนตาย เก็บรวบรวมดังวัชญาณที่หลงทาง และนำพาพวกลับไปส่งยังประดุของโลกวัชญาณ คืนแล้วคืนเล่า งานนี้ดำเนินต่อไปอย่างเงียบงัน ไม่มีคำสรรเสริญ ไม่มีผู้จัดจำ เพราโลกจดจำเพียงผู้ที่ยังมีชีวิตอยู่ ครั้งนี้ เขายกคลังไปยังเหมือนใต้ดินร้างแห่ง

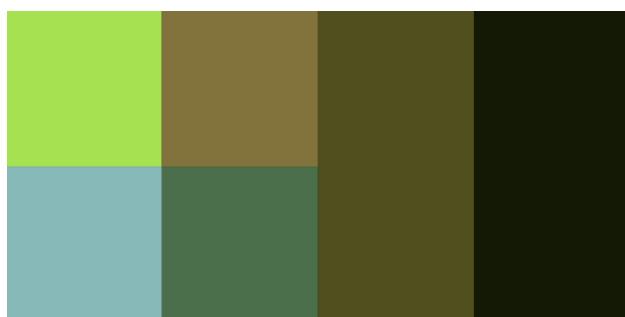
หนึ่ง สถาบันที่ซึ่งแสงจากศีรษะหลาดยังคงส่องสว่างอยู่ท่ามกลางความมืด และดวงวิญญาณจำนวน
มากไม่อาจหลุดพ้นได้ ภายใต้ชั้นศีรษะและเศษชาติ มีร่องรอยของพิธีกรรมต้องห้ามที่เคยพยายามผูก
วิญญาณเข้ากับเนื้อหันนงเพื่อสร้างสิ่งมีชีวิตบางอย่าง การทดลองนั้นล้มเหลว เหลือไว้เพียงก้อนเนื้อ
บิดเบี้ยว สิ่งมีชีวิตที่ไม่ควรถือกำเนิด และวิญญาณที่ติดค้างอย่างไม่รู้จับ การเดินทางของสัปเหร่อใน
เหมืองแห่งนี้จึงไม่ใช่เพียงการกำหนดภารกิจตามคำสั่ง แต่คือการแก้ไขความผิดพลาดที่มุขย์กังไว้ และการ
ปลดปล่อยดวงวิญญาณให้ได้พักผ่อนเสียที

สับเหรอ สับเหรอไม่ใช่วรบบุรุษ และไม่เคยมองว่าตัวเองเป็นเช่นนั้น เขาไม่สามารถว่าด้วยภาษาเหล่านั้น เคยเป็นใคร ไม่ตัดสินว่าพวคบันสมควรได้รับการปลดปล่อยหรือไม่ หน้ากากของเขาก็คือ “พาไปส่ง” เก่า�ัน ความเจ็บปวดที่สืบทอดกันมา ความตายนี้ที่เขาอยู่ใกล้ชิดมากกว่าคนอื่น ไม่มีใครรู้ แน่ชัดว่าเขาเป็นมุขย์ วัฒนา หรือเพียงเครื่องมือของโลกวัฒนา ลึกลับมากกว่าคนอื่น สิ่งที่รู้มีเพียงว่าเขาไม่เคยปฏิเสธงาน และไม่เคยหยุดทำหน้าที่ แม้จะเห็นความพิดพลาด ความโหดร้าย หรือความทุกข์ทรมานของดวงวัฒนา ซึ่งเป็นภาระที่เขาต้องรับไว้ แต่เขายังคงเดินต่อไป ไม่ยอมแพ้ ไม่ยอมท้อถอย ไม่ยอม放棄

Characters :

1. ใครคือตัวละครหลักในเรื่องของคุณ? มีความเกี่ยวข้องอย่างไร?
 2. เรื่องราวเบื้องหลังของพวคเข้าคืออะไร? บุคลิกภาพ? ภาพลักษณ์?
 3. ตัวละครมีความสามารถหรือค่าพลังที่สำคัญหรือไม่?
 4. หน่วยงานของตัวละครมีความโดดเด่นในเรื่องอย่างไร?

Art



งานศิลป์

ให้ภาพรวมของรูปแบบคืออะไรเพื่อให้ผู้ที่ไม่ใช่คุณเป็นกราบว่าความคาดหวังคืออะไร เป็นความคิดที่ดีที่จะอธิบายทรัพย์สินทางคืออะไรแต่ละรายการและหลักเกณฑ์โดยละเอียดในเอกสารแยกต่างหาก

1. แนวการการเลือกใช้สีสำหรับอาร์เติร์คของเกมคืออะไร?
 2. ความกลมกลืนของธุรกิจแบบศิลปะจะรักษาไว้ได้อย่างไร?
 3. ควรพิจารณาข้อจำกัดอะไรบ้างเกี่ยวกับชิ้นส่วนต่าง ๆ (assets) ทางศิลปะ?
 4. แนวการทั่วไปอื่น ๆ ?

Concept Art

แนวคิดศิลป์:

- ภาพรวมของเกมเป็นอย่างไร?
- ตัวละครมีลักษณะอย่างไร? สภาพแวดล้อม? การออกแบบ?

Characters

ตัวละคร

- แนวภาพที่ใช้ในการออกแบบตัวละคร?
- รายละเอียดหรือสิ่งจำแนกใดที่สนใจ?
- ความสามารถในการมองเห็นตัวละครตอนอยู่บนหน้าจอ?
- 2 มิติ เฟรมแอนิเมชัน? แอนิเมชัน Spline?

Environments

สภาพแวดล้อม

- แนวภาพรูปแบบที่ใช้ในการสร้างสภาพแวดล้อมที่แตกต่างกันในเกม?
- การออกแบบท้องเนื้อร่องรอยอย่างไร?
- สภาพแวดล้อมที่แตกต่างกันควรทำให้เกิดความรู้สึกประเภทใด? มันสำเร็จได้อย่างไร?

User Interface

หน้าจอผู้ใช้

- รูปแบบของเมนูเป็นอย่างไร?
- สีเต็ร์ของการแสดงภาพบนหน้าจอ?
- สีเต็ร์ของปุ่มอัป? ข้อความ? เอฟเฟค?
- แบบอักษรที่ใช้?

Cut Scenes

ตัดซิน

- ส่วนใดของเกมที่มีตัดซินรวมอยู่ด้วย? จุดเริ่มต้นของระดับ? อินโทรเกม? เมื่อพากับตัวละครใหม่?
- สไตล์ตัดซิน? การถ่ายของหรือ? การถ่าย? ภาพนิ่ง? scrim ที่เหตุการณ์ในเกม? -reneder 3D?

Mechanics

เป้าหมายหลัก

- นำวิญญาณที่หลงทางไปส่งยังประตูวิญญาณให้ครบตามเงื่อนไขของแต่ละด่าน

การสูญเสีย

- ผู้เล่นตายจาก:

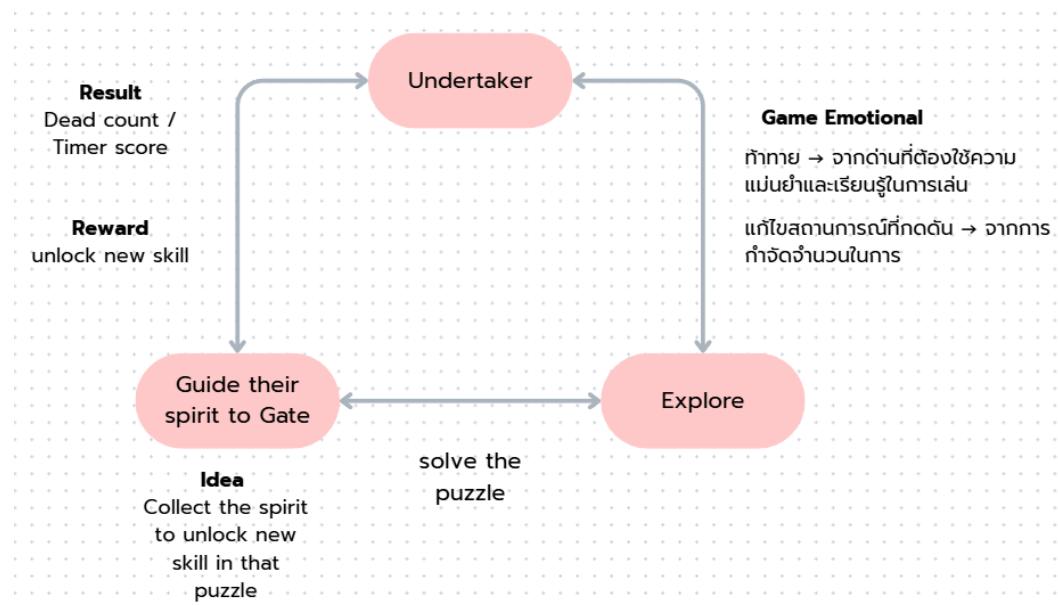
- หน้ามุม

- ตอกจาก platform
- รีสตาร์ทจาก Checkpoint ล่าสุด
 - Checkpoint = ประตูที่ส่งวิญญาณล่าสุด

การลงโทษ

- วิญญาณที่ถูกออยู่หลุดหาย

Core Loop



Challenge

- ผู้เล่นจะต้องเรียนรู้การใช้ Dormant & Awake ผ่าน Passable platform
- ใช้ร่าง Dormant ผ่านหบานที่ไม่สามารถกระโดดผ่านได้

661310115 กานต์ธิดา บนาสุต

661310117 จิตาภา ชั่มนชื่น

661310125 ไตรกพ รัตนพิมล

661310127 ຮນວຕກນ ຮຸ່ງເຮືອງ