

Undertaker:Sanctum

Game Design Document



สัปรหร่อที่ต้องเก็บวิญญานไปส่งประตุส่งวิญญาน

Genre : Platformer, Side scrolling, Puzzle


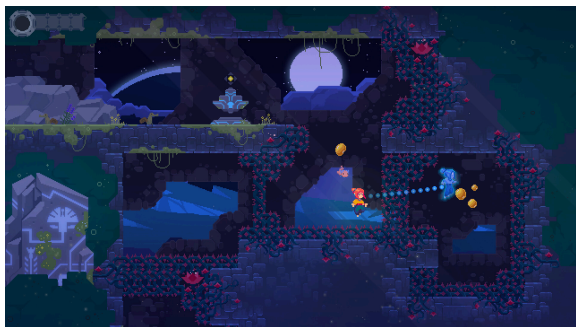
Platform : PC

Theme : Undertaker, Spirit, Mysterious

เจื้อนโซแพ้/ชนะ

Win	เก็บ spirits ให้ครบ และเข้า gate of horn and Ivory
Lose	โดนหนามตาย

Game Reference :

Super Meat Boy	Tether Geist
	

ระบบการควบคุม

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

Debug

- ย้าย scene
- อมตะ

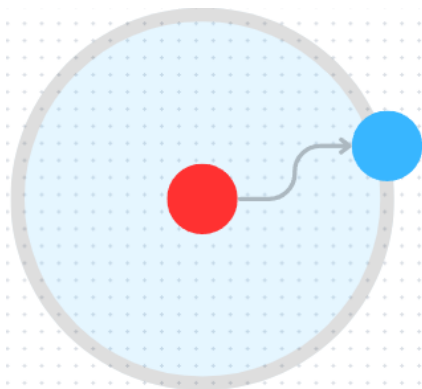
Mechanics

1. Dormant & Awake mode








Start with Awake mode


Hold Left Shift -> Dormant mode (สร้างร่างแยกออกมาในรัศมี สามารถเดินได้อย่างอิสระโดยผ่าน 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 :

โลกใบนี้คือพื้นที่คาบเกี่ยวระหว่างชีวิตและความตาย สถานที่บางแห่งกลายเป็น “รอยแผล” ที่โลกวิญญานไม่สามารถเข้าถึงได้ เหมือนร่าง โบสถ์พัง ซากอาคาร หรือสถานที่ประกอบพิธีต้องห้าม ล้วนเป็นจุดที่ดวงวิญญานติดค้าง หินเปล่งแสงและพลังเวทมนตร์ที่ผิดธรรมชาติทำหน้าที่ตรึงพวกมันไว้ไม่ให้จากไป ประตูลูกโลกวิญญานตั้งอยู่สูงสุดในสถานที่ที่แยกจากโลกมนุษย์ เป็นจุดหมายปลายทางเดียวของดวงวิญญานทุกดวง และเป็นเส้นทางที่สับแหล่เดินซ้ำแล้วซ้ำเล่า โลกนี้ไม่ได้ต้องการการช่วยเหลืออย่างยิ่งใหญ่ สิ่งที่มีมันต้องการมีเพียงใครสักคนที่ยอมทำหน้าที่เดิมต่อไป แม้ไม่มีใครเฝ้ามอง และไม่มีใครกล่าวขอบคุณ

Locations and Structures :

ก้อนเนื้อ ก้อนเนื้อคือผลลัพธ์ของการทดลองต้องห้ามที่ล้มเหลวของมนุษย์ ซึ่งพยายาม “จับความตายไว้ใช้” แทนที่จะปล่อยให้มันดำเนินไปตามธรรมชาติ เมื่อดวงวิญญานถูกกักขังเป็นเวลานานโดยไม่ถูกส่งต่อ พลังของมันจะกัดกร่อนร่างกายเดิมและหลอมรวมเข้ากับสสารรอบตัว เกิดเป็นก้อนเนื้อที่ไม่ใช่ทั้งสิ่งมีชีวิตหรือศพ มันยัง “มีชีวิต” เพราะวิญญานภายในยังรับรู้ความเจ็บปวดและความหิว ก้อนเนื้อจึงเคลื่อนไหวอย่างไร้ทิศทาง โจมตีทุกสิ่งที่มีพลังชีวิตหรือพลังวิญญาน เพื่อเติมเต็มความว่างเปล่าที่ไม่มีวันอิ่ม

ลัทธิ ลัทธินี้เชื่อว่า “ความตายคือทรัพยากร” และดวงวิญญานคือพลังงานบริสุทธิ์ที่มนุษย์ควรครอบครอง ไม่ใช่ปล่อยให้สูญเปล่าไปยังโลกวิญญาน พวกเขาเป็นกลุ่มนักวิชาการ ศาสตริก และนักบูดแร่ ที่รวมตัวกันอย่างลับ ๆ เพื่อศึกษาและควบคุมวิญญาน ลัทธิใช้พิธีกรรมที่ผสมผสานศาสนา วิทยาศาสตร์ และเวทมนตร์ เพื่อดึงวิญญานออกจากร่างผู้ตายและตรึงมันไว้ในวัตถุหรือพื้นที่ ความผิดพลาดของลัทธิไม่ได้มาจากเจตนาร้ายเพียงอย่างเดียว แต่จากความเชื่อว่ามนุษย์มีสิทธิ์เหนือความตาย

Story :

ในโลกที่ความตายไม่ใช่จุดสิ้นสุด ดวงวิญญานจำนวนหนึ่งยังคงหลงเหลืออยู่ในสถานที่ที่พวกมันตายจากไป ไม่อาจก้าวผ่านไปยังโลกวิญญานได้ด้วยตัวเอง สำหรับผู้คน สับแหล่อาจเป็นเพียงผู้จัดการศพ แต่งหน้า และฝังร่างให้เรียบร้อย กว่าในความจริง หน้าทีของเขาไม่ได้จบลงแค่กับร่างไร้ลมหายใจ สับแหล่คือผู้ดูแลช่วงเปลี่ยนผ่าน ผู้ที่ต้องอยู่กับทั้งคนเป็นและคนตาย เก็บรวบรวมดวงวิญญานที่หลงทาง และนำพาพวกมันไปส่งยังประตูของโลกวินญาน คืบแล้วคืบเล่า งานนี้ดำเนินต่อไปอย่างเจียบจัน ไม่มีคำสรรเสริญ ไม่มีผู้จดจำ เพราะโลกจดจำเพียงผู้ที่ยังมีชีวิตอยู่ คราวนี้ เขาถูกส่งไปยังเหมือนใต้ดินร้างแห่ง

หนึ่ง สถานที่ซึ่งแสงจากหินสีประหลาดยังคงส่องสว่างอยู่ท่ามกลางความมืด และดวงวิญญาณจำนวนมากไม่อาจหลุดพ้นได้ ภายใต้ชั้นหินและเศษซาก มีร่องรอยของพิธีกรรมต้องห้ามที่เคยพยายามผูกวิญญาณเข้ากับเนื้อหนังเพื่อสร้างสิ่งมีชีวิตบางอย่าง การทดลองนั้นล้มเหลว เหลือไว้เพียงก้อนเนื้อบิดเบี้ยว สิ่งมีชีวิตที่ไม่ควรถือกำเนิด และวิญญาณที่ติดค้างอย่างไม่รู้จบ การเดินทางของสับแหรอในเหมืองแห่งนี้จึงไม่ใช่เพียงการทำหน้าที่ตามคำสั่ง แต่คือการแก้ไขความผิดพลาดที่มนุษย์ทิ้งไว้ และการปลดปล่อยดวงวิญญาณให้ได้พักผ่อนเสียที

สับแหรอ สับแหรอไม่ใช่วีรบุรุษ และไม่เคยมองว่าตัวเองเป็นเช่นนั้น เขาไม่ถามว่าวิญญาณเหล่านั้นเคยเป็นใคร ไม่ตัดสินใจว่าพวกมันสมควรได้รับการปลดปล่อยหรือไม่ หน้าตาของเขาคือ “พาไปส่ง” เท่านั้น ความเจ็บคือสิ่งที่เขาค้นเคยมากกว่าคำพูด และความตายคือสิ่งที่เขาอยู่ใกล้ชิดมากกว่าคนเป็น ไม่มีใครรู้แน่ชัดว่าเขาเป็นมนุษย์ วิญญาณ หรือเพียงเครื่องมือของโลกวิญญาณ สิ่งที่มีเพียงว่าเขาไม่เคยปฏิเสธงาน และไม่เคยหยุดทำหน้าที่ แม้จะเห็นความผิดพลาด ความโหดร้าย หรือความทุกข์ทรมานของดวงวิญญาณซ้ำแล้วซ้ำเล่า เขาก็ยังคงก้าวต่อไปอย่างเงียบงัน เพราะสำหรับเขา การหยุดทำหน้าที่หมายถึงการปล่อยให้วิญญาณเหล่านั้นติดอยู่กับความเจ็บปวดตลอดไป

Characters :

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

Art



งานศิลป์

ให้ภาพรวมของรูปแบบศิลปะเพื่อให้ผู้ที่ไม่ใช่ศิลปินทราบว่าความคาดหวังคืออะไร เป็นความคิดที่ดีที่จะอธิบายทรัพยากรพื้นฐานทางศิลปะแต่ละรายการและหลักเกณฑ์โดยละเอียดในเอกสารแยกต่างหาก

1. แนวทางการเลือกใช้สีสำหรับอาร์ตเวิร์คของเกมคืออะไร?
2. ความกลมกลืนของรูปแบบศิลปะจะรักษาไว้ได้อย่างไร?
3. ควรพิจารณาข้อจำกัดอะไรบ้างเกี่ยวกับชิ้นส่วนต่าง ๆ (assets) ทางศิลปะ?
4. แนวทางทั่วไปอื่น ๆ ?

Concept Art

แนวคิดศิลปะ

- ภาพรวมของเกมเป็นอย่างไร?
- ตัวละครมีลักษณะอย่างไร? สภาพแวดล้อม? การออกแบบไอเกม?

Characters

ตัวละคร

- แนวทางทั่วไปสำหรับการออกแบบตัวละคร?
- รายละเอียดหรือสีมีจำนวนจำกัดหรือไม่?
- ความสามารถในการมองเห็นตัวละครตอนอยู่บนหน้าจอ?
- 2 มิติ เฟรมแอนิเมชัน? แอนิเมชัน Spline?

Environments

สภาพแวดล้อม

- แนวทางรูปแบบทั่วไปสำหรับสภาพแวดล้อมที่ต่างกันในเกม?
- การออกแบบสะท้อนเรื่องราวอย่างไร?
- สภาพแวดล้อมที่ต่างกันควรทำให้เกิดความรู้สึกประเภทใด? มันสำเร็จได้อย่างไร?

User Interface

หน้าจอผู้ใช้

- รูปแบบของเมนูเป็นอย่างไร?
- สไตล์ของการแสดงภาพบนหน้าจอ?
- สไตล์ของป๊อปอัพ? ข้อความ? เอฟเฟค?
- แบบอักษรที่ใช้?

Cut Scenes

ตัดซีน

- ส่วนใดของเกมที่มีตัดซีนรวมอยู่ด้วย? จุดเริ่มต้นของระดับ? อินโทรเกม? เมื่อพบกับตัวละครใหม่?
- สไตล์ตัดซีน? การดูช่องหรือ? การดู? ภาพนิ่ง? สคริปต์เหตุการณ์ในเกม? เรนเดอร์ 3D?

Mechanics

เป้าหมายหลัก

- นำวิญญานที่หลงทางไปส่งยังประตูวิญญานให้ครบตามเงื่อนไขของแต่ละด่าน

การสูญเสีย

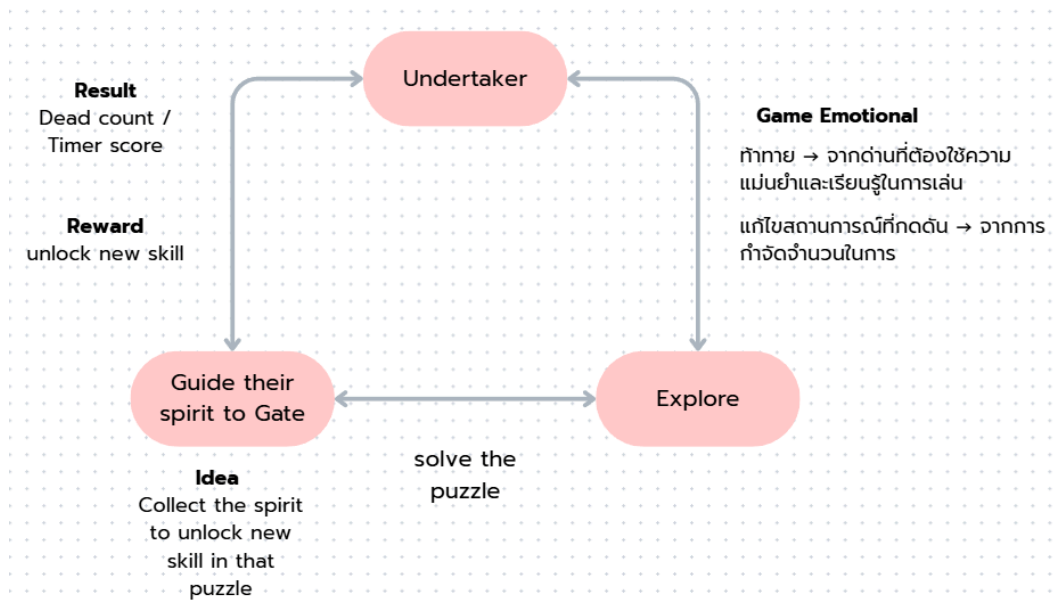
- ผู้เล่นตายจาก:
 - หนาม

- ตกจาก platform
- รีเซ็ตจาก Checkpoint ล่าสุด
 - Checkpoint = ประตูละดับที่ส่งวิญญาณล่าสุด

การลงโทษ

- วิญญาณที่ถืออยู่หลุดหาย

Core Loop



Challenge

1. ผู้เล่นจะต้องเรียนรู้การใช้ Dormant & Awake ผ่าน Passable platform
2. ใช้ร่างDormantผ่านหนามที่ไม่สามารถกระโดดผ่านได้

661310115 กานต์ริดา นนทสุต

661310117 จิดาภา ชุ่มชื่น

661310125 ไตรภพ รัตนพิมล

661310127 ธนวัฒน์ รุ่งเรือง