

# PRINCE'S QUEST

# ສມາຜິກ

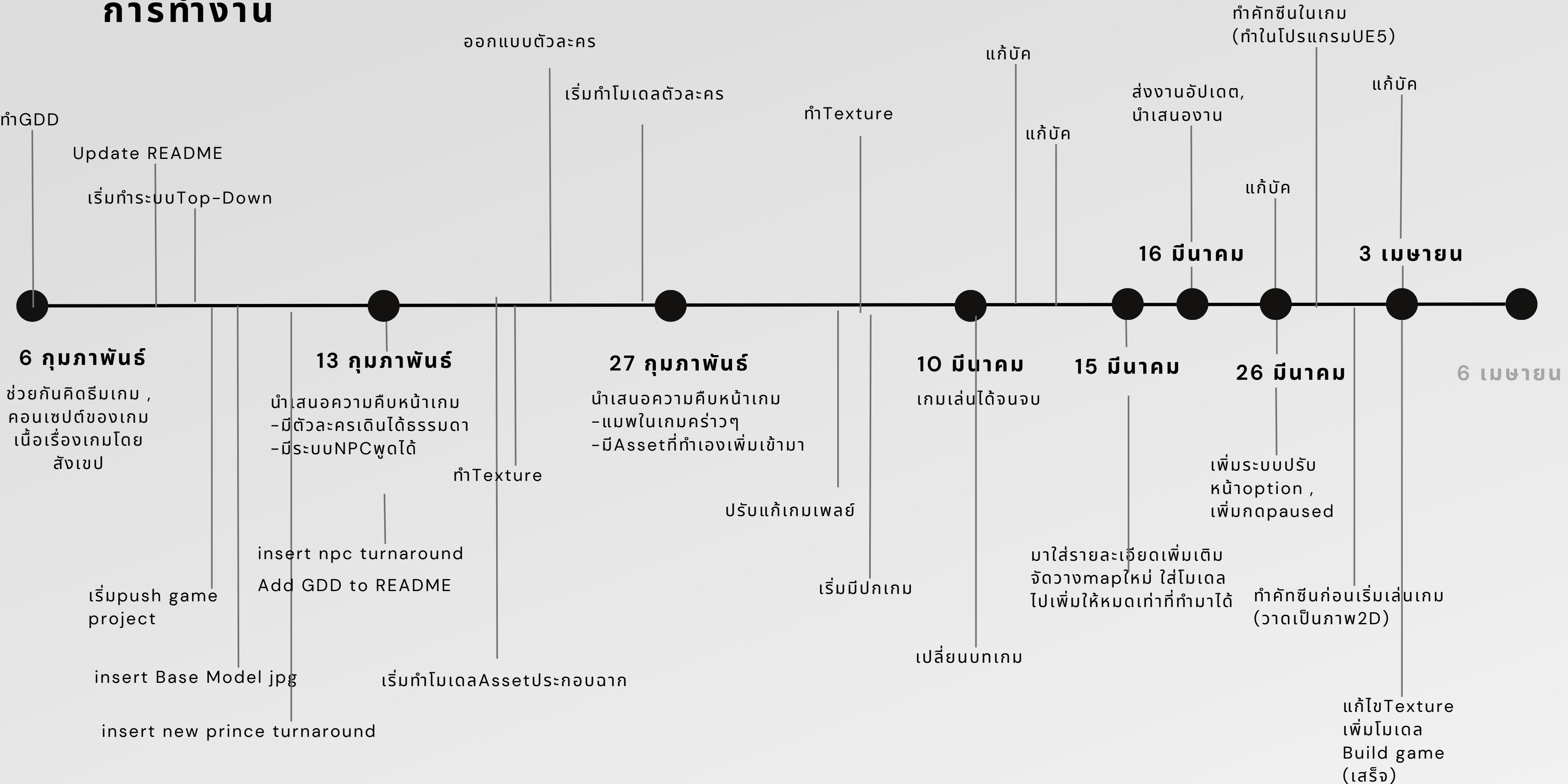
 XSacrifice

 Fullsun-aem

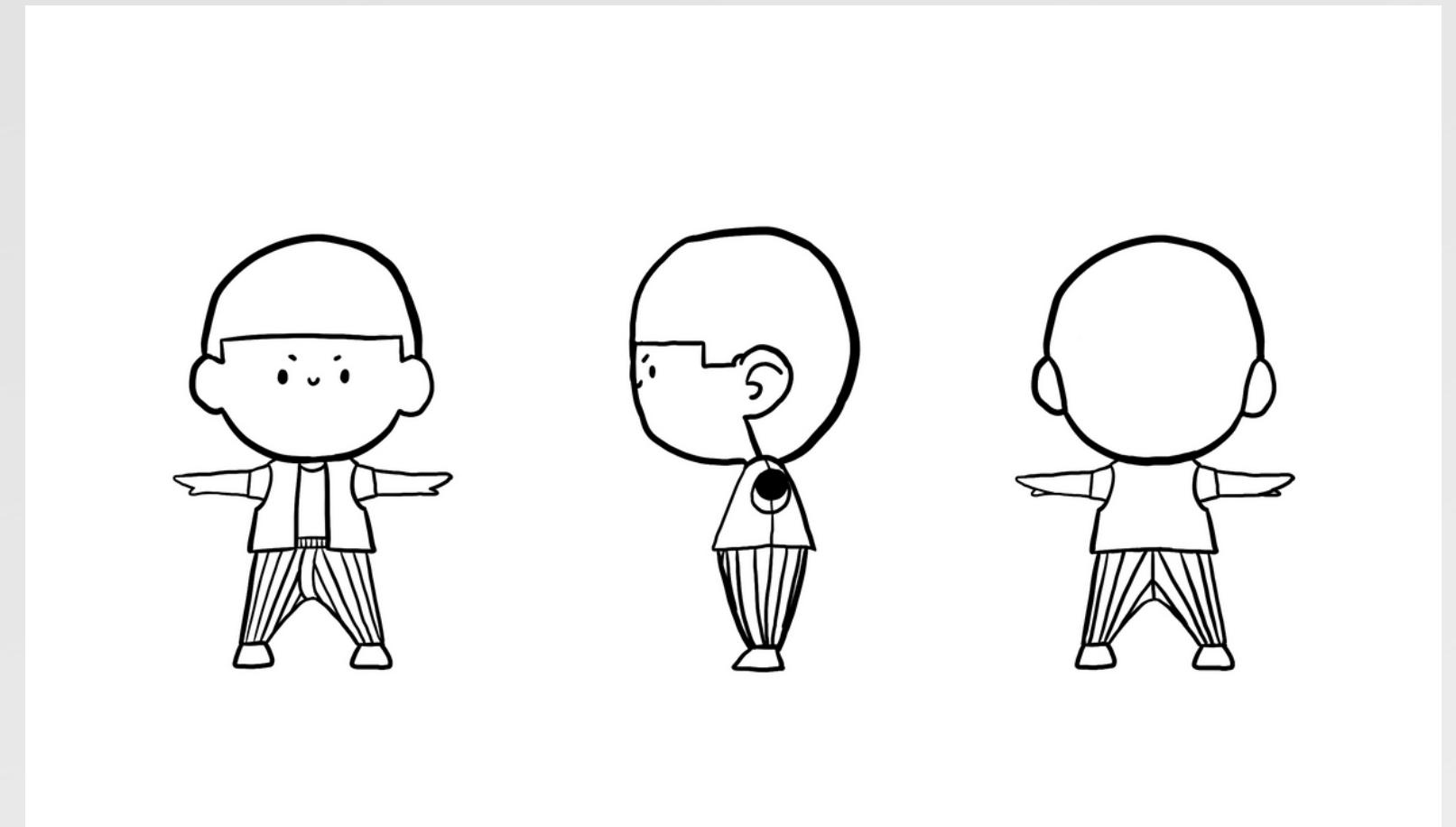
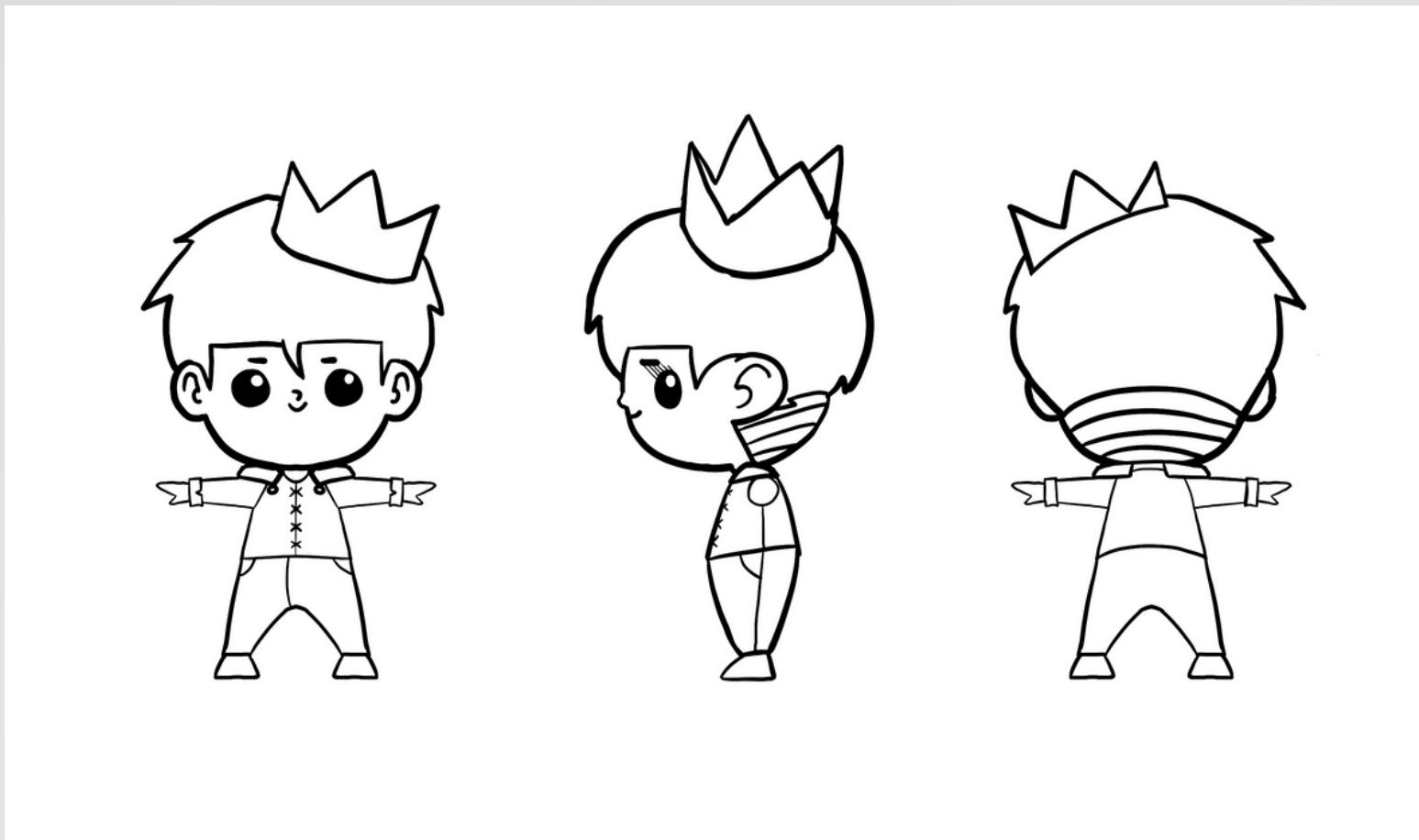
 xDr4g0nRoTXx

<b>641310145</b>	<b>ພນຄຸ້ງສີ ທໍານີ (ປັບ)</b>	<b>Artist</b>
<b>641310146</b>	<b>ພຣະຕາ ໂພຣີ່ສິ່ນ (ແວ້ມ)</b>	<b>Game Developer</b>
<b>641310149</b>	<b>ກູຮີ ຄຸກົກົດຕິພັນຮຸ (ກູຮີ)</b>	<b>Game design , Sub dev</b>

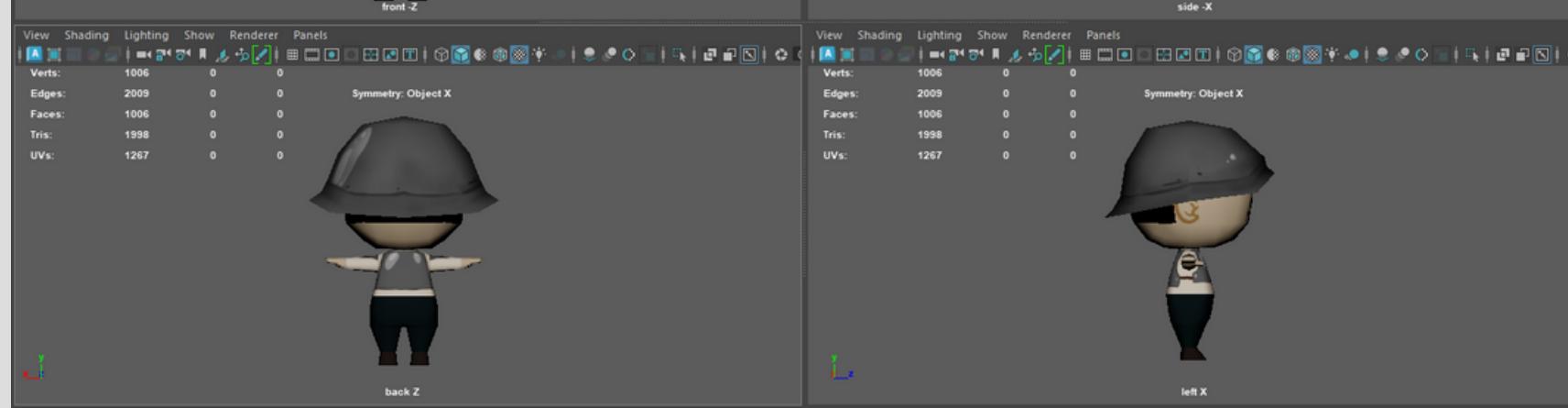
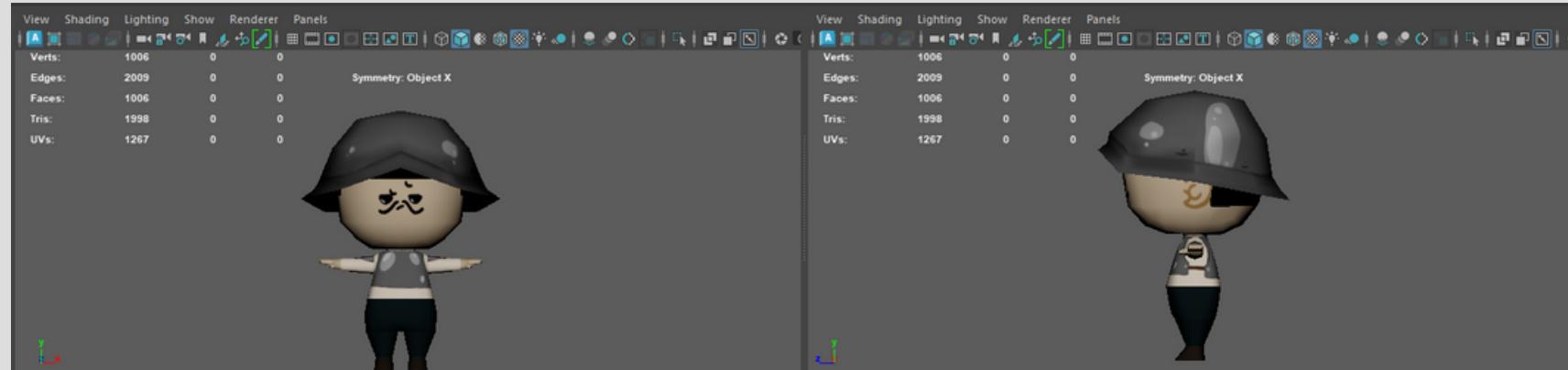
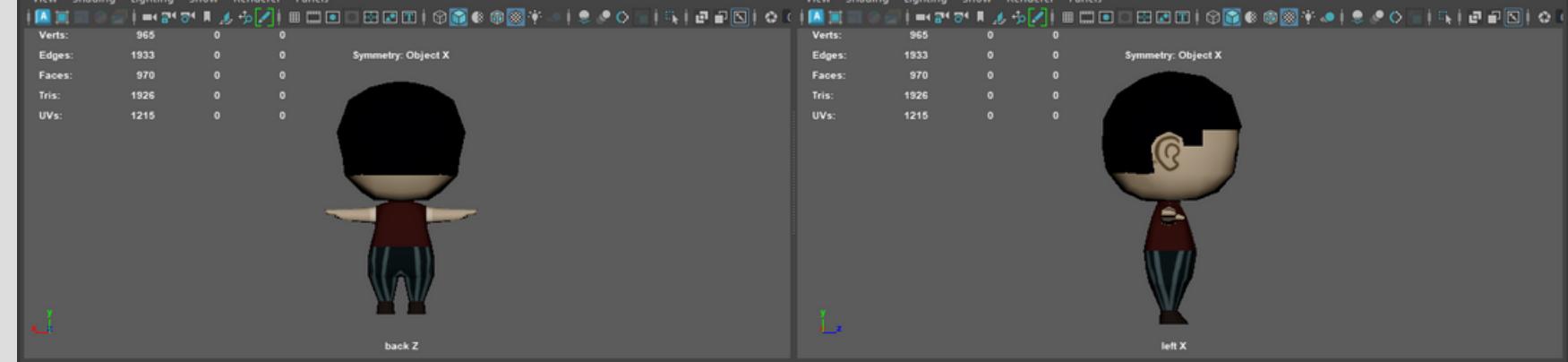
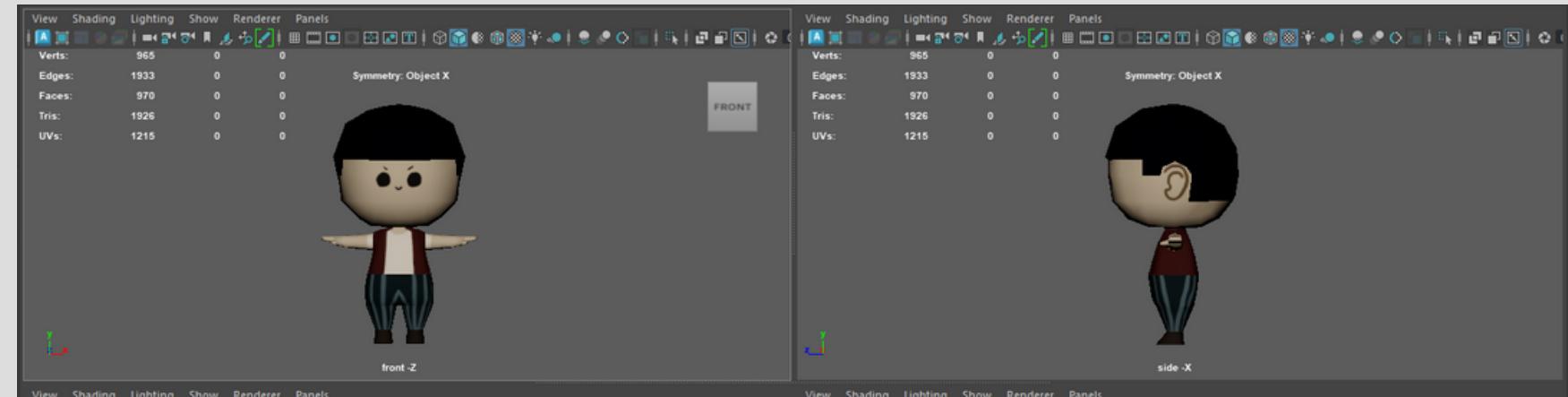
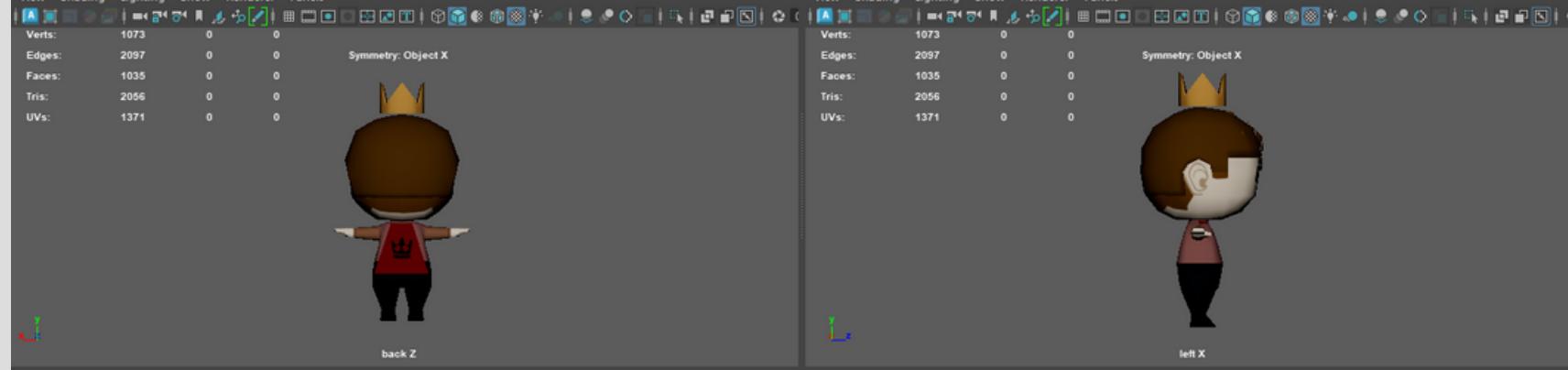
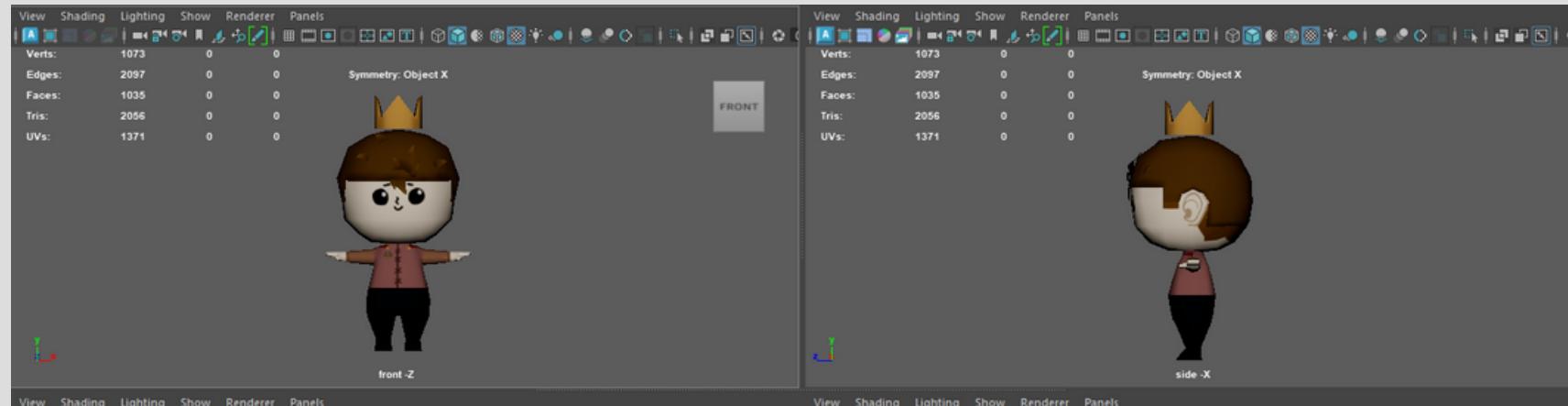
# การทำงาน



## CHARACTER DESIGN



# MODEL



Base Model เป็น Model ชาวบ้าน  
ตัวละครอื่นจะได้ส่วนประกอบเพิ่มเติม  
เช่น มงกุฎ หมวกเหล็ก

## TEXTURE



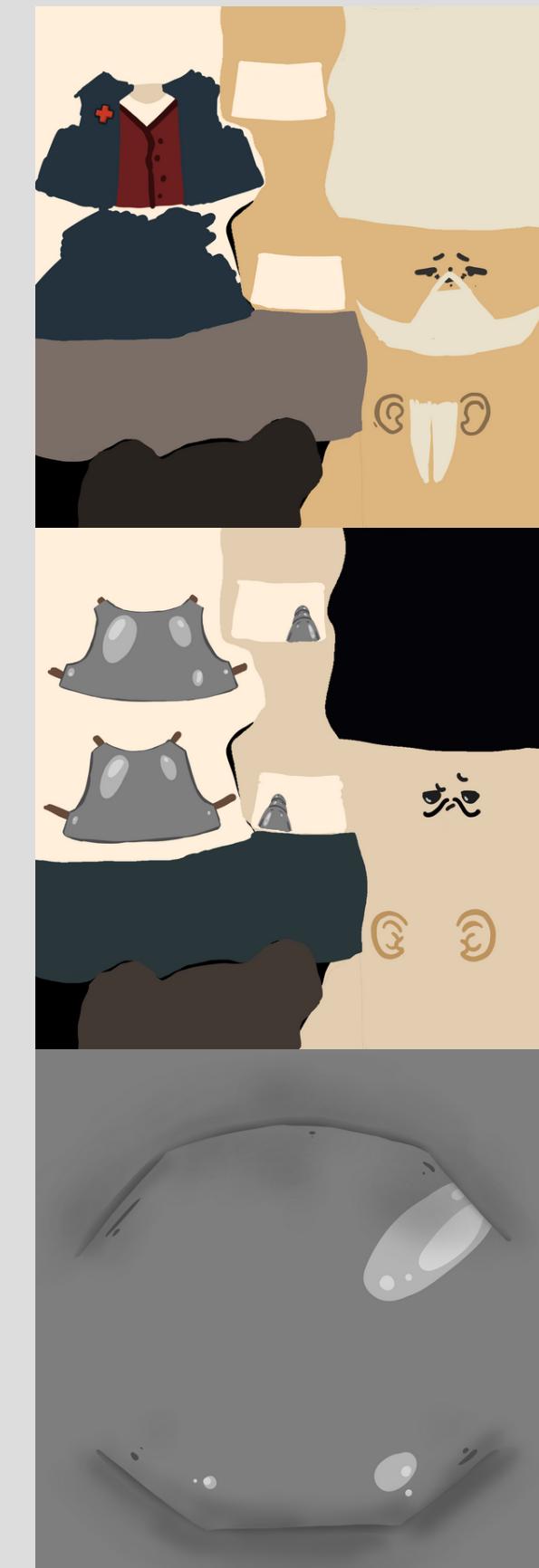
Prince  
Texture



Villager  
texture

Villager  
Variant  
texture

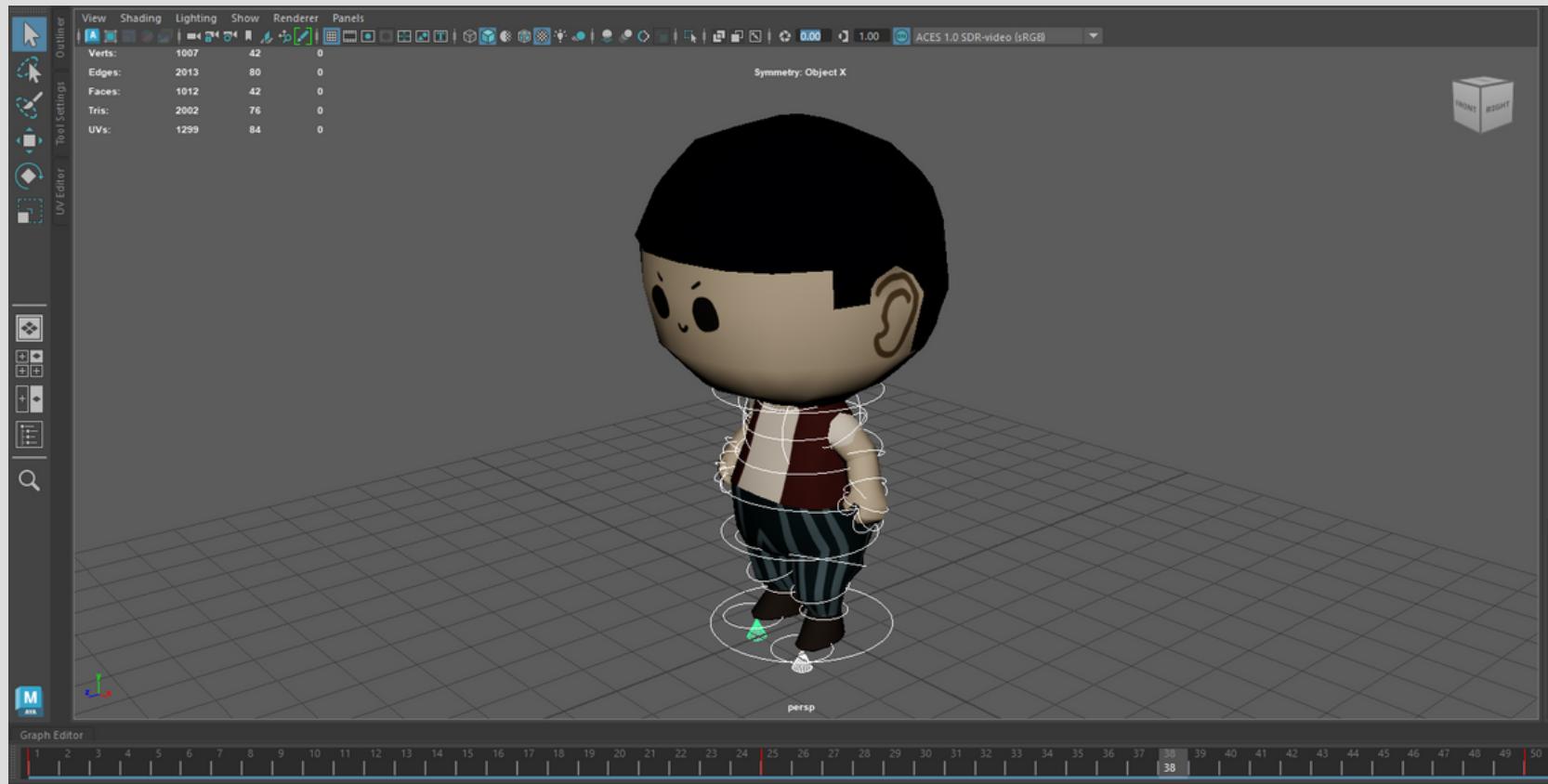
Villager  
Variant  
Texture



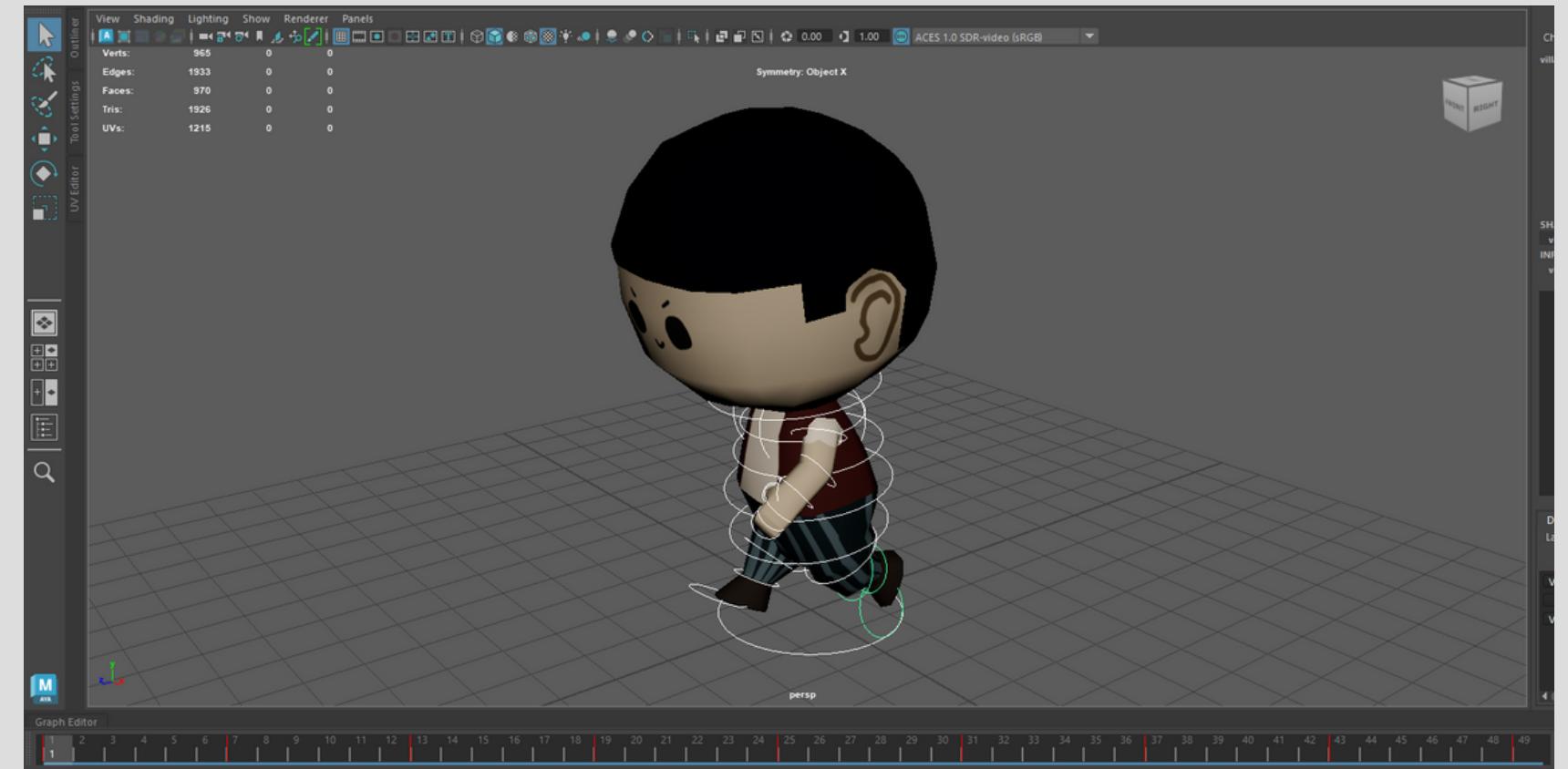
Doctor  
Texture

Guard  
Texture

# ANIMATION

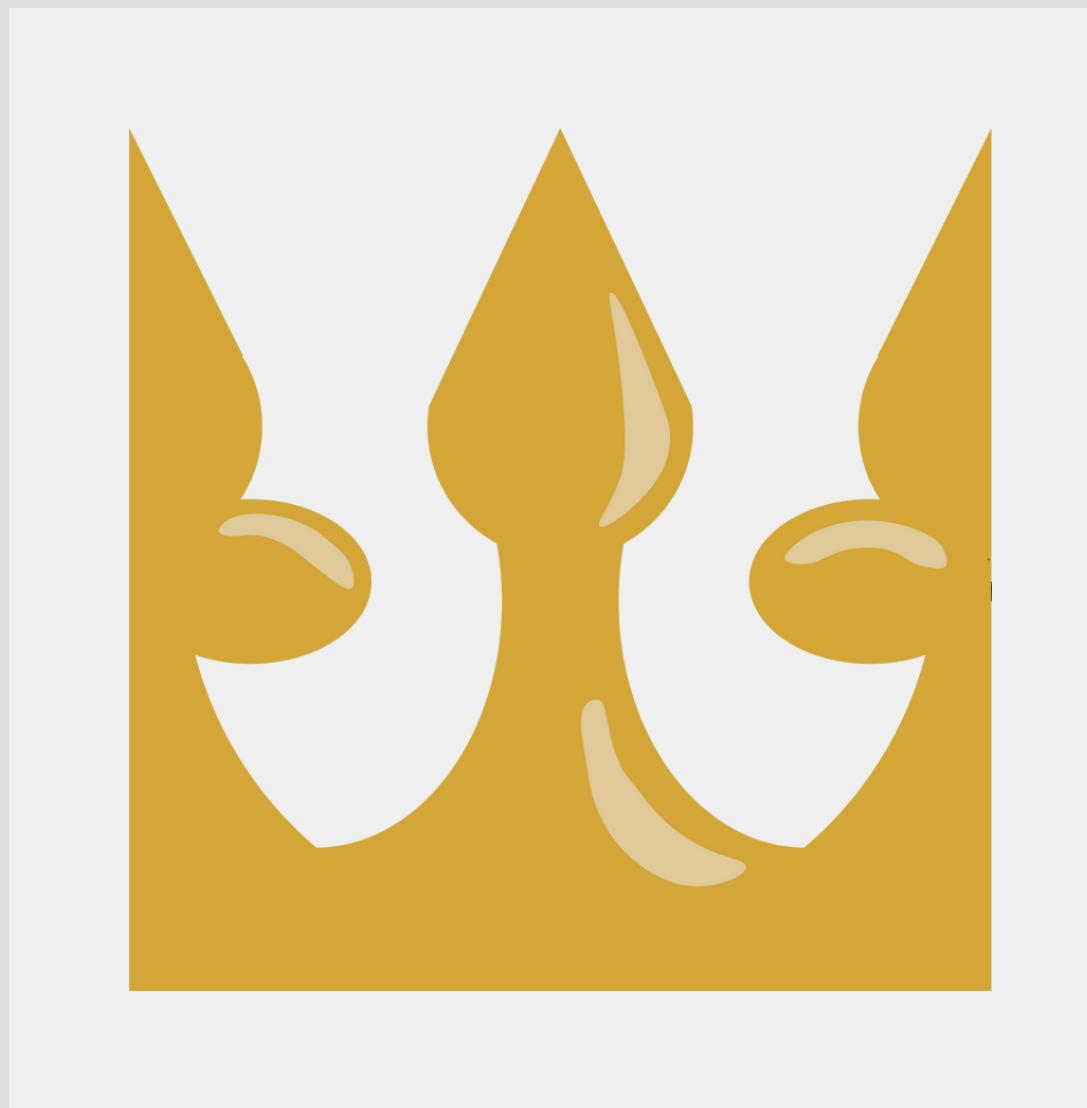


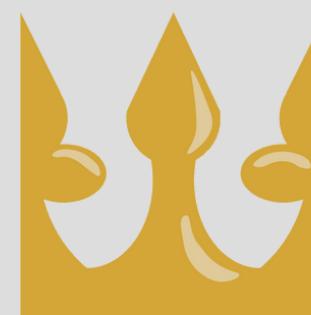
Animation Idle



Animation Walk

GAME LOGO



 PRINCE'S QUEST

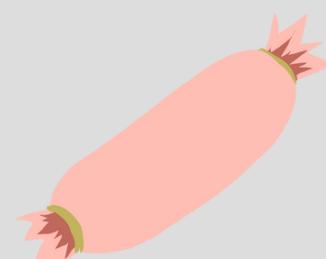
## GAME WALLPAPER & 2D ASSET



ยารักษา ที่ได้รับเคลสในเกม



Sprite หญ้า เพื่อนำไปใช้ในการทำ foliage



Sprite ไส้กรอก ประกอบจากในเกม



Sprite ครก ประกอบจากในเกม



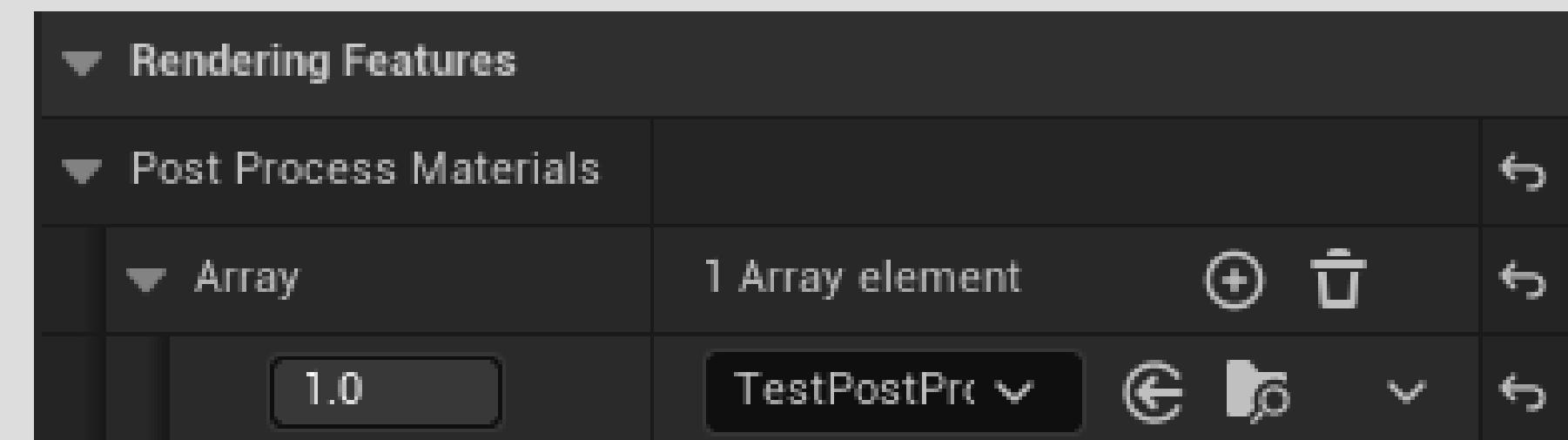
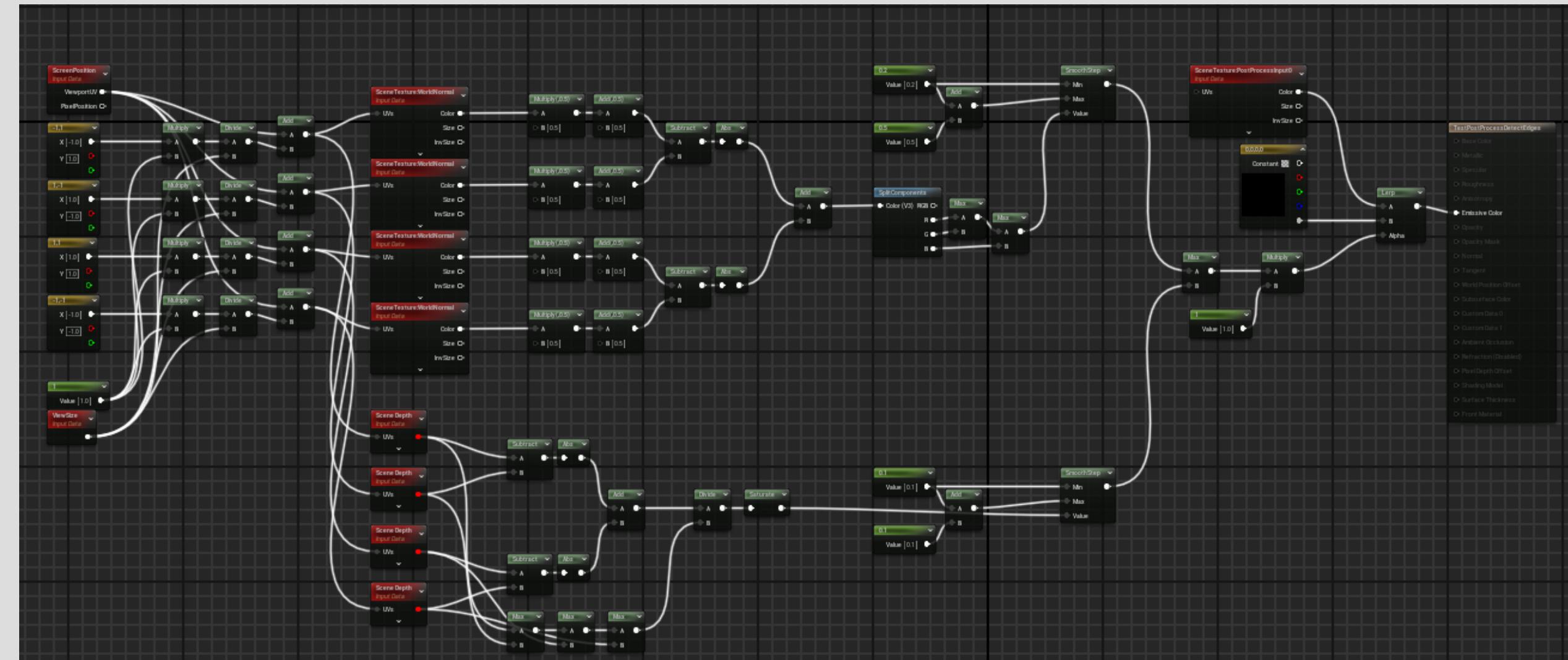
## GAME WALLPAPER & 2D ASSET



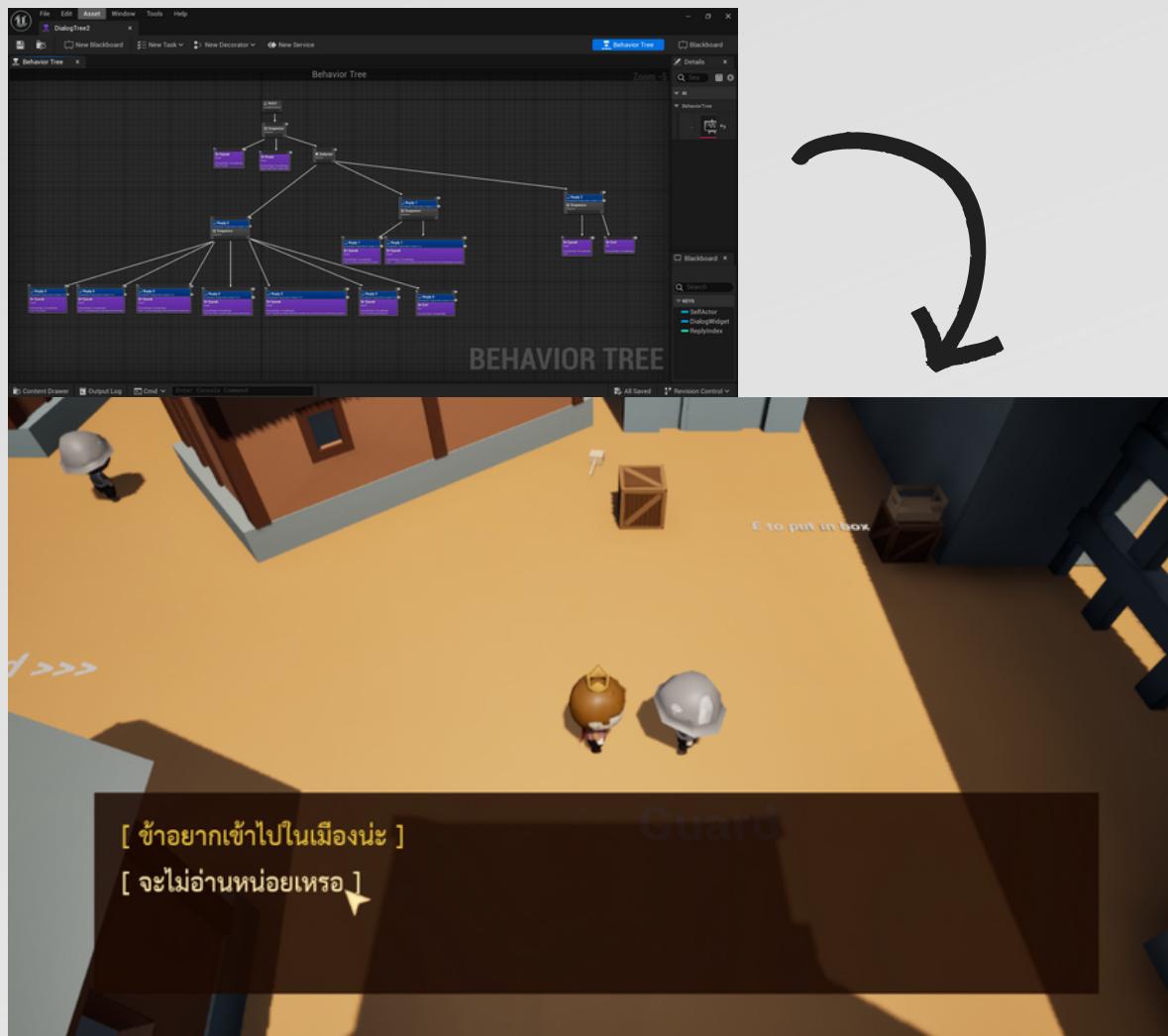
# GAME POST PROCESSING



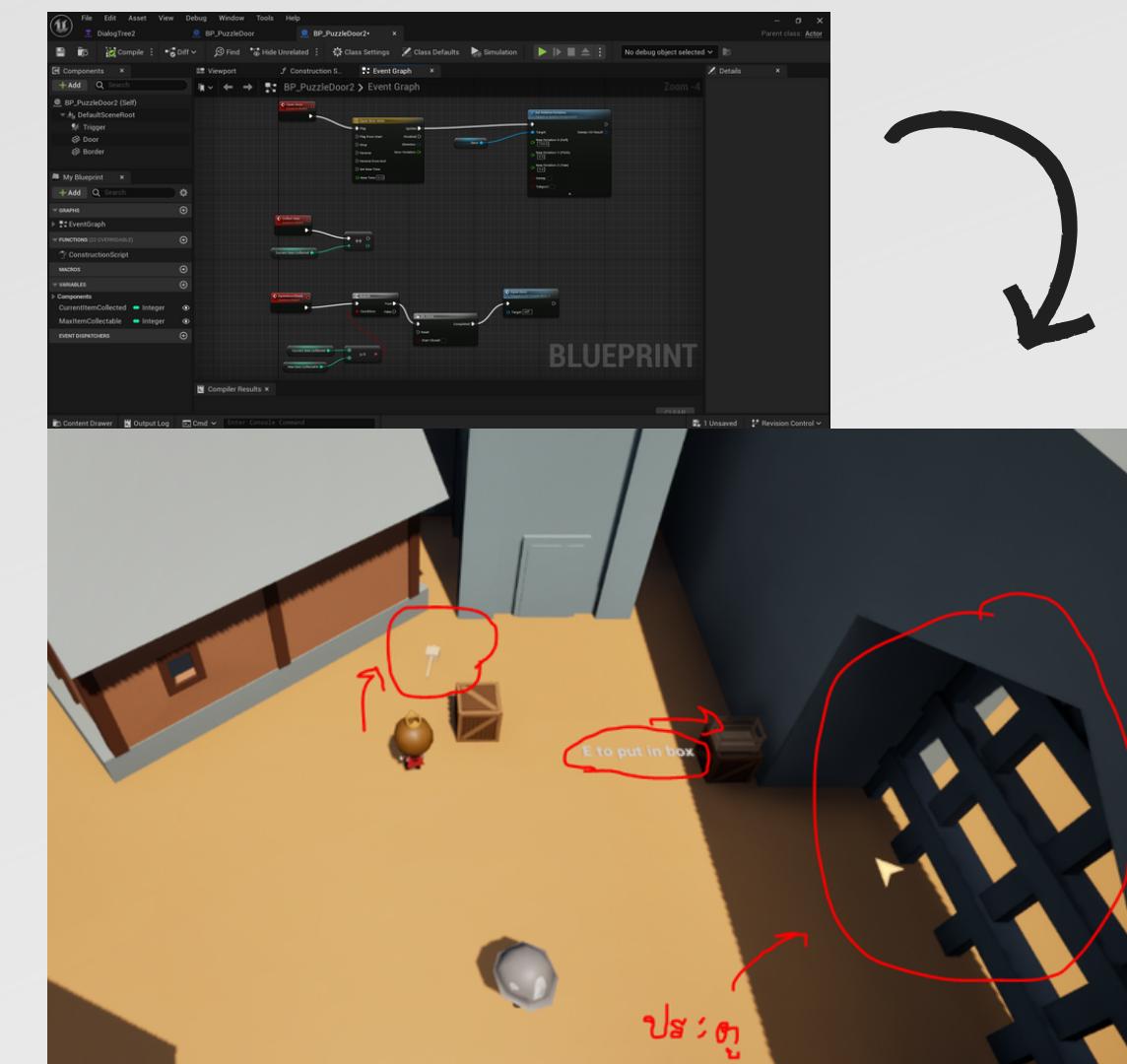
เพิ่มเอกลักษณ์ให้เกมโดย  
การสร้าง MATERIAL ที่ใช้  
ในการตรวจจับขอบหรือมุน  
เพื่อสร้างเส้นขอบให้ กล้าย  
เป็นเกมที่มีอาร์ตสไตล์ 2D



# SYSTEM

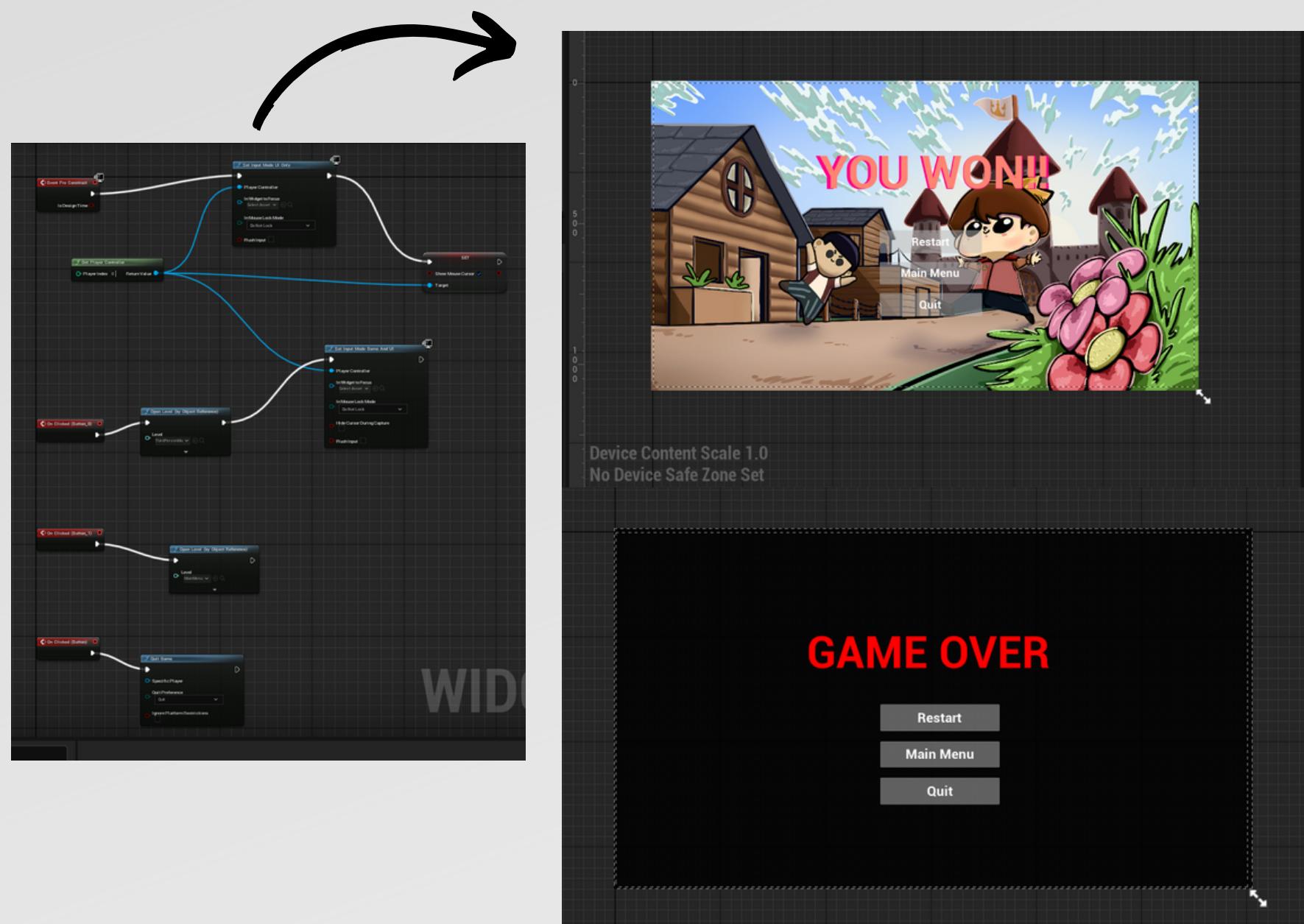


BEHAVIOR TREE ระบบ DIALOG สนับสนุนต่อตัวอับ กับ NPC ก็งหมด 8 BEHAVIOR TREE



เดินเข้า COLLISION (ในที่นี่มาแก้ให้เป็นการเก็บของ) จำนวน X ชิ้น และกดปุ่ม E ประตูจะเปิดออกได้

# SYSTEM



เมื่อเหยียบ COLLISION จะขึ้น YOU DEAD  
และ YOU WON

## SYSTEM



ເມີນສາມາຮຄດໄປໜ້າຕ່າງໆ

## SYSTEM



OPTION สามารถปรับได้

## SYSTEM



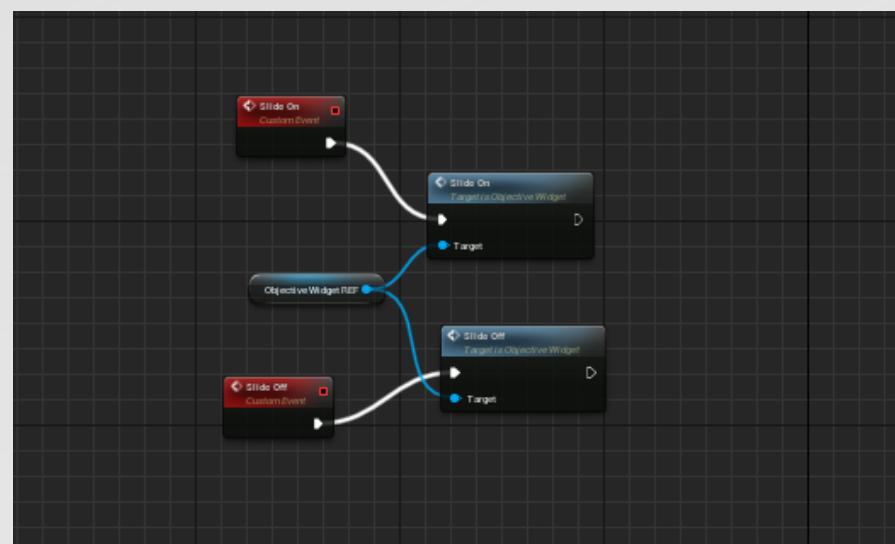
CONTROLตัวละครให้สามารถใช้เมาส์  
เลือกพื้นที่เดินได้  
(แต่การควบคุมหลักคือ W A S D)

เมื่อใช้คีย์บอร์ด W A S D จะให้ตัดการ  
ทำงานของการควบคุมด้วยการคลิก  
เมาส์กันที เพื่อความสะดวก

# SYSTEM

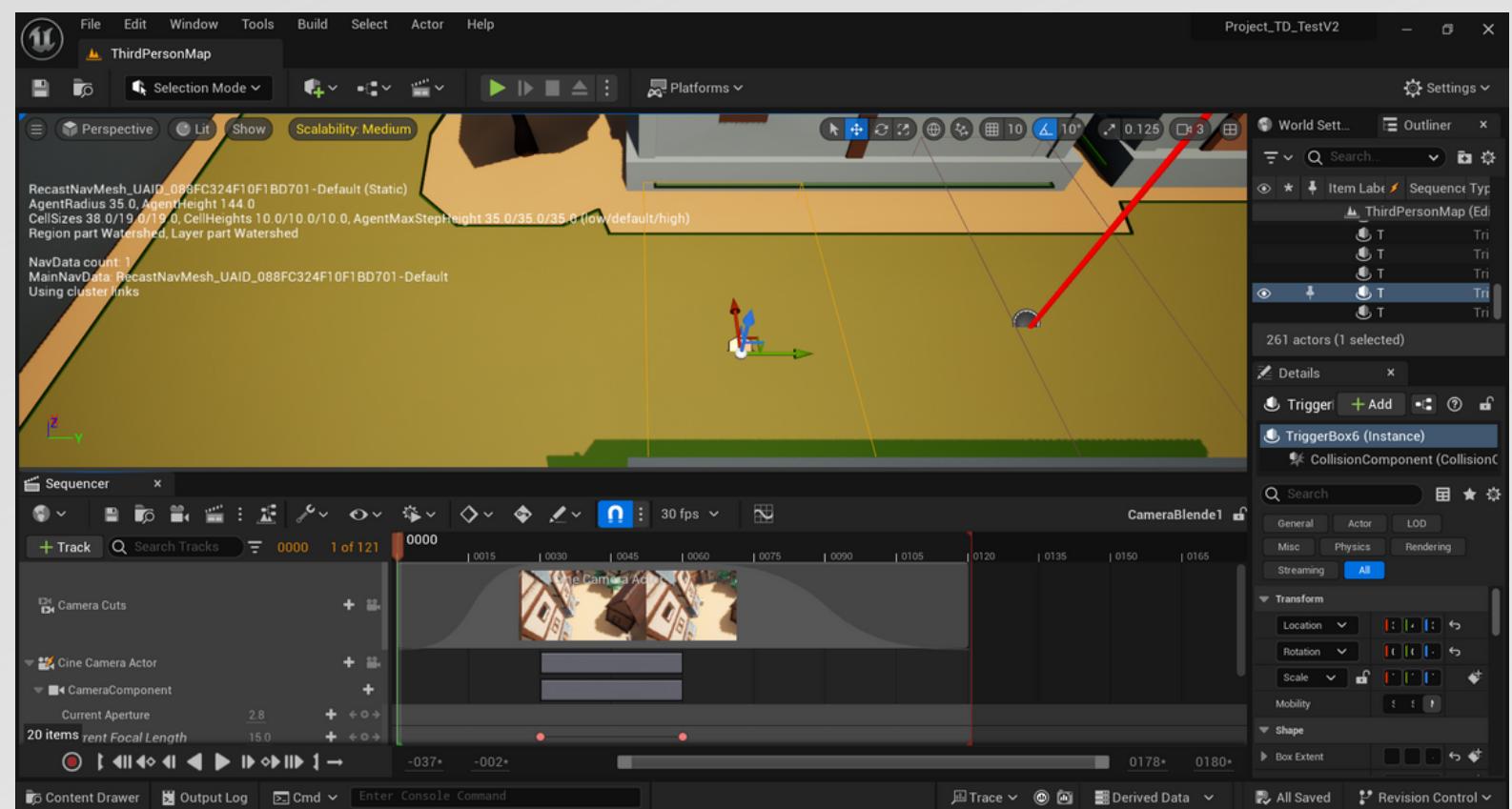


ทำให้ช่วงMISSIONหลักทางขวาบน เมื่อเข้าสู่พื้นที่ก็  
เกี่ยวข้อง บอกให้ผู้เล่นรู้ว่าต้องทำอะไรอยู่ตอนนี้



เมื่อถึงจุดหมายแล้วข้อความที่บอกก็จะเลื่อนออกไป

# SYSTEM



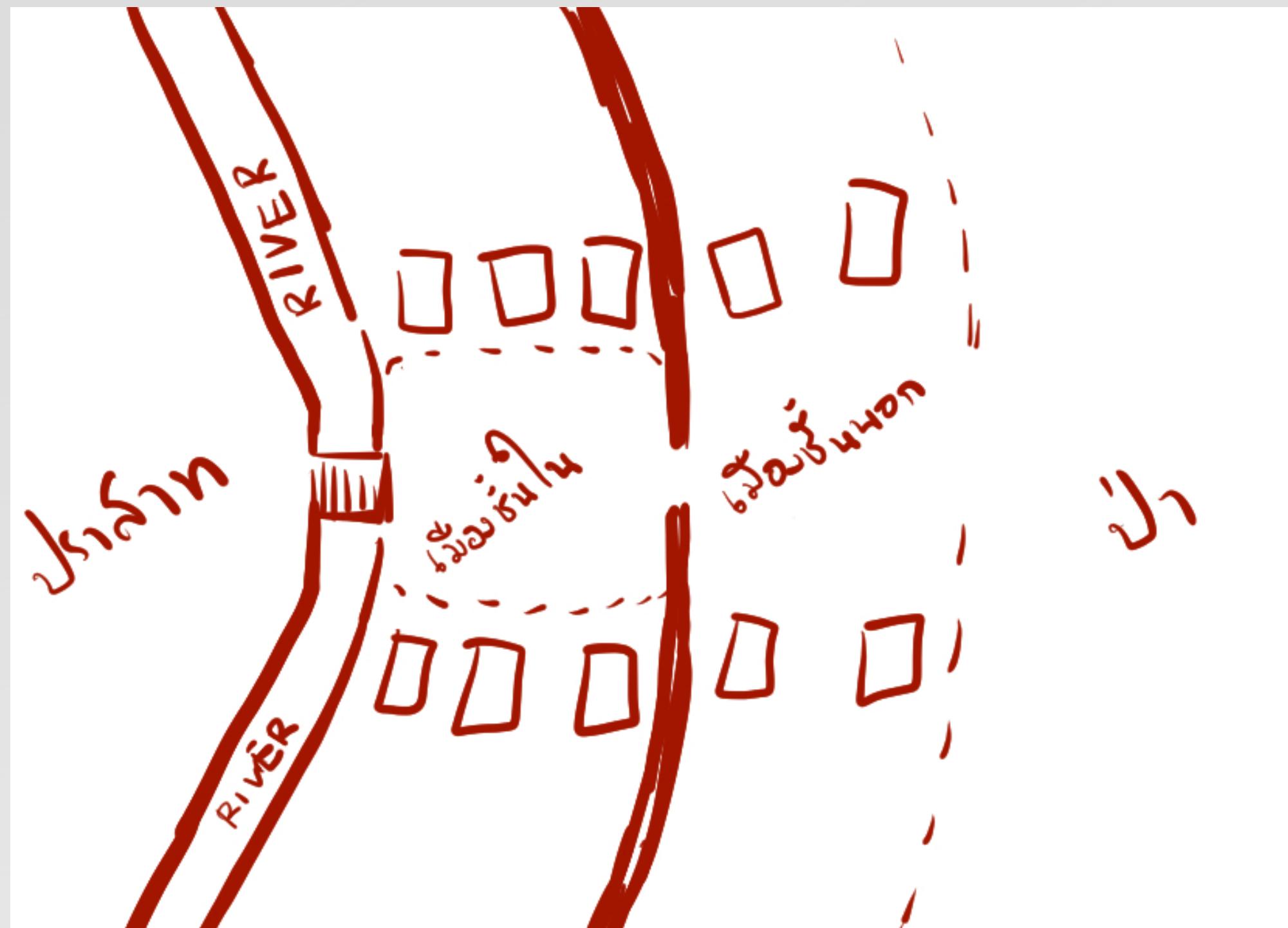
คัตชีน-- เมื่อถูกไปโชน Collision จะเล่นวิดีโอบอกให้รู้ว่าต้องเดินไปทางไหน

## SYSTEM



การPAUSE กดปุ่มTAB(ปุ่มชี้วิเคราะห์อาจมีการเปลี่ยนแปลง)  
จะหยุดเกม สามารถออกได้

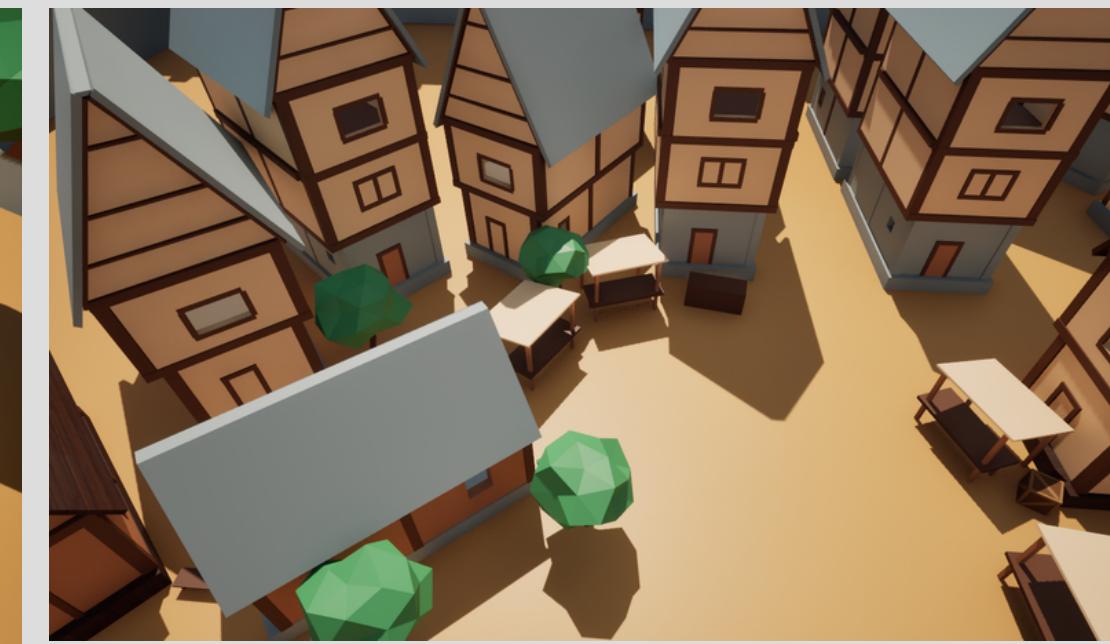
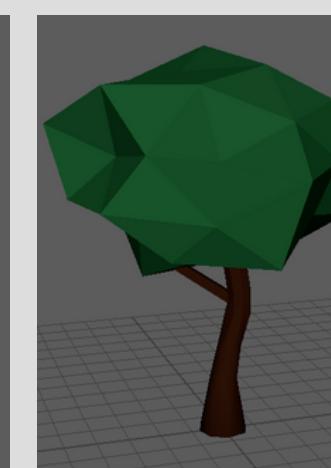
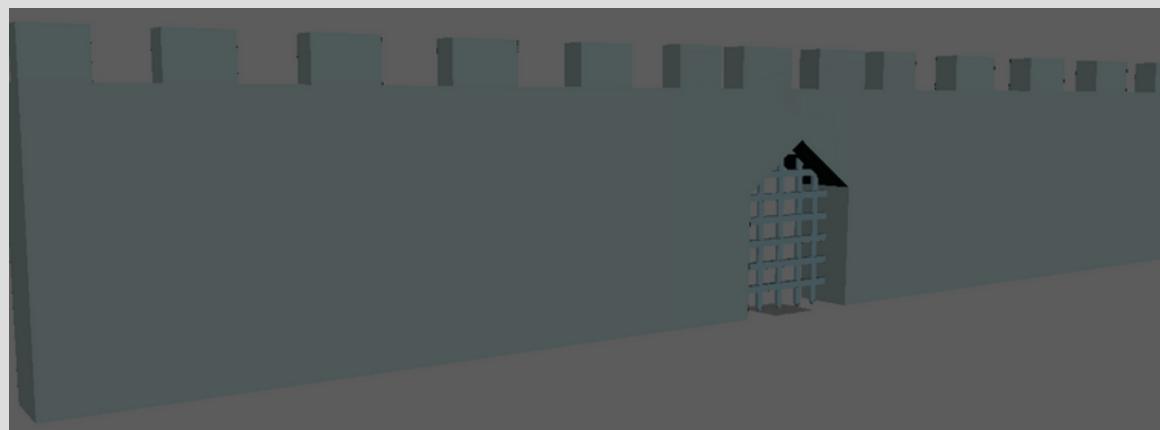
## LEVEL DESIGN



เลเวลเดไซก์ ได้ไปค้นคว้าข้อมูล  
ผังเมืองโบราณมาจากอินเดอร์  
เน็ตบ้าง  
ผสมกับความแพนตาซีให้เกิดเป็น<sup>1</sup>  
เมืองในเกม

ค้นคว้า ออกแบบและจัดวางเอง  
ก็งหมด

## ASSET 3D



ทำ ASSETS 3D และ PROPS กึ่ง手动ใน  
เกม ตัวโน้ตเดลกึ่ง手动ทำตามความรู้และ  
ความสามารถที่มี

## Dialogue

# DIALOGUE DESIGN



# เนื้อเรื่องและบทสนทนาทึ้งหมดในตัวเกม

## GAME TIMELINE



Timeline ของตัวเกมแบบสรุป

## ຕົວອຍ่างເກມ



## ຕົວອຍ่างເກມ



# ตัวอย่างเกม



# ตัวอย่างเกม



**THANK YOU**