

PrinceQuest

Written by 641310145 พณณรุฐ์ ชำนิ
 641310146 พรชิตา โพธิ์ชื่น
 641310149 ฐรี ศุภกิตติพันธ์

Version 1.0

Revision Date : 13/02/2567

Introduction

Concept : เจ้าชายของอาณาจักรแห่งหนึ่ง เป็นผู้มีจิตใจดีงามมาก เมื่อเขาเห็นชาวบ้านที่กำลังลำบากยากจน เขาจึงอยากช่วยเหลือ

Genre : Top Down 2D Games

Style : QuestLike , Medieval Theme

Features

Main Mechanic : QuestLike Gameplay ทำ Quest เพื่อเล่นเกม

Theme : Relaxing

Game Level : ช่วยชาวบ้าน 2-3 คน

Targeting

1. PC TopDown

2. ผู้ที่ชื่นชอบเกม 2D และชอบเกมทำ Quest

3. คู่แข่งของเกมคืออะไร และเกมมีข้อได้เปรียบเหนือพวกเขาอย่างไร?

เกม Stardew Valley , มีเนื้อเรื่องที่น่าสนใจ

Game World and Narrative

Look and Feel

เกิดขึ้นบนโลกในอดีต สมัยยุคกลาง เป็นเกมที่เจ้าชายอยากช่วยเหลือผู้คน

Locations and Structures

1. ผู้เล่นสำรวจสถานที่ใดบ้าง? พวกเขาแตกต่างกันอย่างไร? (ในฉากมีอะไรบ้าง)

ในด้านแรกจะมีตัวเมืองชาวบ้านให้สำรวจ เป็นเมืองเล็กๆมีชาวบ้านไม่กี่คนที่อาจจะต้องการความช่วยเหลือ

2. พื้นที่ต่างกันมีการแยกออกจากกันอย่างไร? (มีหรือไม่มีก็ได้)

อธิบายใหม่เส้นการเล่าเรื่องของเกม สรุปตัวละคร โครงเรื่อง จุดเริ่มต้น กลางเรื่อง และจุดสิ้นสุดของเรื่องราวของเกม

-

เรื่องราวและโครงเรื่อง

1. เรื่องราวเบื้องหลังคืออะไร?

เจ้าชายที่เปื่อยการอยู่ในปราสาทเลยออกมาเที่ยวนอกราชวังและได้เจอกับเหตุการณ์ต่างๆ

2. องค์ประกอบของโครงเรื่องมีอะไรบ้าง?

เจ้าชาย ชาวบ้าน ทหาร

3. เหตุใดจึงควรเล่าเรื่องนี้ให้ฟัง?

เพราะมีเนื้อเรื่องที่น่าสนใจ

4. เกมดึงดูดผู้เล่นตั้งแต่เริ่มต้นอย่างไร?

โดยการที่ให้ผู้เล่นเป็นเจ้าชายที่ออกมาจากปราสาทและสามารถพบเจอกับอะไรก็ได้ที่ภายในปราสาทไม่มี

5. อะไรทำให้ผู้เล่นต้องการเห็นจุดจบของเรื่อง?

เพราะการพัฒนาตัวละครของเจ้าชาย

6. มีการถ่ายทอดเรื่องราวอย่างไร? การเล่นเกม? บทสนทนา? คัดซีน?

การInteractกับNPCภายในเกม บทสนทนากับNPC

7. มีอะไรเกิดขึ้นในโลกของเกมที่ส่งผลต่อการเล่นเกมหรือไม่?

อาจจะทำให้Questมีผลต่อจุดจบของเกม

ตัวละคร

1. ใครคือตัวละครหลักในเรื่องของคุณ? มีความเกี่ยวข้องอย่างไร?

เจ้าชายผู้ที่มีความเมตตากรุณามาช่วยเหลือประชาชนที่ตกยากลำบาก

2. เรื่องราวเบื้องหลังของพวกเขาคืออะไร? บุคลิกภาพ? ภาพลักษณ์?

เป็นเจ้าชายผู้มีจิตใจงดงามต้องการที่จะช่วยเหลือประชาชนภายในเมืองของพระองค์ให้พบแต่ความสุข

3. ตัวละครมีความสามารถหรือค่าพลังที่สำคัญหรือไม่?

-

4. หน่วยงานของตัวละครมีความโดดเด่นในเรื่องอย่างไร?

เป็นราชวงศ์ของเมืองที่มาช่วยเหลือประชาชนอย่างใกล้ชิด

งานศิลป์

ให้ภาพรวมของรูปแบบศิลปะเพื่อให้ผู้ที่ไม่ใช่ศิลปินทราบว่าความคาดหวังคืออะไร เป็นความคิดที่ดีที่จะอธิบายทรัพย์สินทางศิลปะแต่ละรายการและหลักเกณฑ์โดยละเอียดในเอกสารแยกต่างหาก

1. แนวทางการเลือกใช้สีสำหรับอาร์ตเวิร์คของเกมคืออะไร?

ใช้สีที่สดใสให้เหมาะกับTheme น่ารักสบายๆ

2. ความกลมกลืนของรูปแบบศิลปะจะรักษาไว้ได้อย่างไร?

ทำให้รูปแบบของตัวละครและฉากเข้าในThemeเดียวกัน

3. ควรพิจารณาข้อจำกัดอะไรบ้างเกี่ยวกับชิ้นส่วนต่าง ๆ (assets)ทางศิลปะ?

พยายามใช้Assetsที่มีสีและหน้าตาไปในทางเดียวกัน

4. แนวทางทั่วไปอื่น ๆ ?

-

แนวคิดศิลปะ

1. ภาพรวมของเกมเป็นอย่างไร?

เป็นเกมLightHeartedเน้นการผจญภัยของเจ้าชายเป็นหลัก

2. ตัวละครมีลักษณะอย่างไร? สภาพแวดล้อม? การออกแบบไอเทม?

ตัวละครเป็นตัวละครน่ารักสดใส สภาพแวดล้อมของชาวบ้านที่ไม่ได้เกี่ยวกับความรุนแรง ไอเทมเป็นภาพการ์ตูน

ตัวละคร

1. แนวทางทั่วไปสำหรับการออกแบบตัวละคร?

Character design ของตัวเจ้าชายจะเป็นตัวละครที่น่ารักสดใส

2. รายละเอียดหรือสีมีจำนวนจำกัดหรือไม่?

สีจะอยู่ในค่าRGB มีสีสดใสไม่ใช่สีขมดำ

3. ความสามารถในการมองเห็นตัวละครตอนอยู่บนหน้าจอ?

ทำให้ตัวละครมีสีที่โดดเด่นต่างจากตัวละครNPC

4. 2 มิติ เฟรมแอนิเมชัน? แอนิเมชัน Spline?

2 มิติ Frame Animation

สภาพแวดล้อม

1. แนวทางรูปแบบทั่วไปสำหรับสภาพแวดล้อมที่แตกต่างกันในเกม?

เมืองที่แตกต่างกันไปตามสภาพพื้นที่

2. การออกแบบสะท้อนเรื่องราวอย่างไร?

ตัวเมืองจะดูเป็นเมืองที่มีชาวบ้านไม่มาก

3. สภาพแวดล้อมที่แตกต่างกันควรทำให้เกิดความรู้สึกประเภทใด? มันสำเร็จได้อย่างไร?

ทำให้รู้สึกแตกต่างระหว่างชนบทกับปราสาท ทั้งสองพื้นที่จะมีความเจริญที่ต่างกัน

หน้าจอผู้ใช้

1. รูปแบบของเมนูเป็นอย่างไร?

Cheerful

2. สไตล์ของการแสดงภาพบนหน้าจอ?

Cartoonish Cute

3. สไตล์ของป๊อปอัพ? ข้อความ? เอฟเฟค?

Cartoonish Cute

4. แบบอักษรที่ใช้?

Undecided

คัตซีน

1. ส่วนใดของเกมที่มีคัตซีนรวมอยู่ด้วย? จุดเริ่มต้นของระดับ? อินโทรเกม? เมื่อพบกับตัวละครใหม่?

ตอนเจอกับขอมทากับทหาร

2. สไตล์คัตซีน? การ์ตูนช่องหรือ? การ์ตูน? ภาพนิ่ง? สคริปต์เหตุการณ์ในเกม? เรนเดอร์ 3D?

Scripted in game events

Mechanics

ลำดับชั้นความก้าวหน้าในเกม

1. เป้าหมายในเกมของคุณคืออะไร?

ช่วยเหลือชาวบ้านที่ต้องการ

2. ผลที่ตามมาของการสูญเสียคืออะไร?

อาจจะไม่ได้ฉากจบที่สมบูรณ์

3. เกมมีมูลค่าการเล่นซ้ำหรือไม่? ยังไง?

หากเล่นครั้งแรกแล้วทำเควสไม่ครบอาจจะได้ฉากจบที่ไม่ถูกใจ ทำให้อยากเล่นใหม่

4. ผู้เล่นทำอะไรในเกม?

ผู้เล่นตะเวนไปทั่วเมืองเพื่อไปช่วยชาวบ้าน (จริงๆแล้วมาเดินเล่นจะเลิกช่วยไม่ช่วยก็ได้)

5. เกมมีวิธีสร้างความก้าวหน้าที่แตกต่างกันอย่างไร?

หากเล่นเควสไม่ครบอาจจะได้จุดจบต่างกัน

6. เกมจะถูกบันทึกเมื่อใด? ส่วนไหนที่บันทึกไว้?

Undecided

Core Loop

แกนหลัก

1. หลังจากเริ่มเกมแล้วความก้าวหน้าเป็นอย่างไร?

ผู้เล่นเดินทางเข้าไปในเมืองชาวบ้าน

2. เช่น ผู้เล่นผ่านด่านหนึ่ง รับเงิน ซื้ออุปกรณ์ และมุ่งหน้าสู่อีกด่านหนึ่ง

ผู้เล่นทำภารกิจสำเร็จแล้วก็เดินทางต่อไปจุดหมายอื่นๆ

3. มีกิจกรรมอื่น ๆ ที่พวกเขาสามารถทำได้หรือทางเลือกอื่นสำหรับวงจรนี้หรือไม่?

อาจจะใส่การสำรวจเก็บของเล็กๆน้อยๆเพิ่มเติม

ท้าทาย

1. ผู้เล่นต้องเรียนรู้กลไกอะไรบ้างในเกมของคุณ?

การเคลื่อนไหวตัวละคร การinteractกับNPC การInteract กับสิ่งของ

2. คุณจะแน่ใจได้อย่างไรว่าพวกเขาจะไม่เรียนรู้ทุกสิ่งเร็วเกินไป (และเบื่อ)

เนื้อเรื่องที่ต่างกันออกไปในแต่ละภารกิจ

3. คุณแนะนำองค์ประกอบใดเพื่อรักษาความท้าทายให้สดใหม่อยู่เสมอ

ความสดใหม่ของเนื้อเรื่องที่นำเสนอ

4. ระดับความยากมีความสมดุลตลอดทั้งประสบการณ์เกมอย่างไร?

ไม่มีระบบcombatทำให้เกมมีความสมดุล

5. ความท้าทายและองค์ประกอบใหม่ๆ เกิดขึ้นในระดับใดและในลำดับใด?

การค้นหาเป้าหมายของภารกิจ

6. การออกแบบปริศนา?

undecided

การเคลื่อนไหวและการกระทำ

1. ผู้เล่นสามารถเคลื่อนไหวในเกมด้วยวิธีใดบ้าง?

WASD เดินเคลื่อนไหว

2. มีการเคลื่อนไหวหรือการดำเนินการพิเศษหรือไม่?

-

3. ผู้เล่นส่งผลต่อการเล่นเกมอย่างไร?

ผู้เล่นเป็นคนที่ต้องไปรับควอสเพื่อเริ่มต้นควอส ควอสจะไม่เดินด้วยตนเอง

4. รูปแบบการต่อสู้?

-

หน้าจอ

1. หน้าจอแนะนำ? เมนูหลัก? เครดิต?

เบื้องต้นมีหน้าจอ Mainmenu

2. การเลือกตัวละคร? การเล่นเกม? รายการสิ่งของ?

-

3. เมนูตัวเลือกมีตัวเลือกอะไรบ้าง?

-

การดำเนินของเลเวล

1. เลเวลมีการแนะนำหรือไม่? คัดขึ้น?

มีคัดขึ้นเปิดเกม อาจจะไม่มีคัดขึ้นเลเวล

2. คุณแน่ใจได้อย่างไรว่ามีความหลากหลายในแต่ละเลเวล?

ในแต่ละเลเวลจะมีNPCและเนื้อเรื่องที่ต่างกัน

3. เลเวลมีจุดจบ หรือไม่? มีหลักธง? แอนิเมชัน?

เลเวลมีจุดจบเมื่อผู้เล่นเดินทางกลับไปยังปราสาท

4. มีการเผชิญหน้าพิเศษที่เกิดขึ้นในเลเวลหรือไม่?

อาจจะมีการให้NPCวิ่งมาแจ้งข่าวผู้เล่น

5. เลเวลต่าง ๆ ถูกสังเคราะห์ขึ้นหรือสร้างขึ้นด้วยมือหรือไม่?

สร้างขึ้นด้วยมือทั้งหมด

6. หนึ่งเลเวลจะใช้เวลานานแค่ไหนจึงจะจบ?

ไม่เกิน10 นาที

วัตถุประสงค์

1. เลเวลสามารถมีวัตถุประสงค์ที่แตกต่างกัน ได้หรือไม่?

ตามแต่ภารกิจที่ผู้เล่นเดินทางไปรับ

2. อะไรทำให้วัตถุประสงค์น่าสนใจสำหรับผู้เล่น?

ทำภารกิจให้ครบเพื่อที่จะได้ฉากจบที่ต่างกัน

3. มีวัตถุประสงค์ย่อยหรือไม่? สามารถข้ามได้หรือไม่?

ไม่มีSide quest

อุปสรรค

1. ผู้เล่นต้องเอาชนะอุปสรรคประเภทใดในแต่ละเลเวล?

การตามหาภารกิจต่างๆและค้นหาเป้าหมายในแต่ละภารกิจ

2. ตำแหน่งของสิ่งกีดขวางถูกกำหนดอย่างไร?

จัดวางเพื่อให้ผู้เล่นเดินผ่านไม่ได้

สิ่งของที่มีฟิลิส

1. มีสิ่งของหรือวัตถุที่สามารถโต้ตอบกับฟิลิสได้หรือไม่?

-

2. เช่น กล้องสามารถย้ายได้หรือไม่? พัดขึ้นมา?

-

3. ผลลัพธ์ของการจำลองทางฟิลิสจะกำหนดว่าสามารถผ่านด่านได้หรือไม่?

-

การออกแบบเลเวล

1. มีข้อกำหนดพิเศษสำหรับเลเวลหรือไม่? ตำแหน่งของศัตรู? เวลาที่จำกัด?

-

2. เลเวลต่าง ๆ ถูกสร้างขึ้นอย่างไร? แยกกันทำหลายคน?

แยกกันทำหลายคน

3. มีขั้นตอนการออกแบบเลเวลหรือไม่? เลเวลมีการสร้างต้นแบบหรือไม่? จะต้องรวมองค์ประกอบอะไรบ้าง?

องค์ประกอบที่ใช้ก็มีตัวโมเดลสิ่งของต่างๆ เสียง หรือภาพ

4. อะไรเป็นตัวกำหนดเลเวลที่ยอดเยี่ยม?

เลเวลที่ทำให้ผู้เล่นรู้สึกImmerse ไปกับTheme และทำให้ผู้เล่นอยากค้นหา

Objects

ไอเทมสิ่งของต่าง ๆ

1. มีอุปกรณ์ในเกมหรือไม่

อาจจะมีการเก็บไอเทมอะไรมาส่งชาวบ้านแล้วบ้าง

2. สามารถซื้อหรือขายไอเทมได้หรือไม่?

ไม่ได้ครับ

3. ผู้เล่นสามารถใช้เงินจริงในเกมได้หรือไม่?

ไม่ได้เช่นกันครับ

สิ่งของที่เก็บได้

1. มีการเก็บสิ่งของหรือไม่? เงิน? ยาเติมเลือด?

ไอเทมเควสตามเนื้อเรื่อง

2. มีการเสริมพลังหรือไม่?

-

ยานพาหนะ

1. มียานพาหนะในเกมหรือไม่?

ไม่มีครับ

2. การเคลื่อนไหวมีข้อจำกัดอย่างไร?

ไม่สามารถขึ้นพาหนะได้

3. ยานพาหนะได้มาอย่างไร?

-

เศรษฐกิจ

1. ราคาของทุกสิ่งในโลกของเกมถูกกำหนดอย่างไร?

-

2. คุณจะแน่ใจได้อย่างไรว่าผู้เล่นไม่ได้รับเงินหรือสิ่งของมากเกินไป?

กำหนดไว้แล้วว่าของที่ได้มีจำนวนเท่าไร

3. เศรษฐกิจช่วงท้ายเกมเป็นอย่างไร?

-

ศัตรู

1. ประเภทของศัตรูและเกิดที่ไหน?

-

2. ปัญญาประดิษฐ์และการค้นหาเส้นทาง?

Undecided

3. รูปแบบพฤติกรรมหรือการตัดสินใจเชิงกลยุทธ์?

-

4. กลยุทธ์สำหรับผู้เล่นในการเอาชนะศัตรู?

-

ตัวละครที่เป็นมิตร

1. ประเภทของตัวละครที่เป็นมิตรและเกิดที่ไหน?

NPCส่วนใหญ่จะอยู่ภายในตัวเมือง

2. พวกเขาช่วยเหลือผู้เล่นอย่างไร?

ให้คะแนนเป็นคำตอบแทน

3. การโต้ตอบกับผู้เล่น?

สามารถคุยและให้เคลสผู้เล่นได้

4. ปัญหาประติษฐ์และการค้นหาเส้นทาง?

-

Interface

การควบคุม

1. การควบคุมในเกมจะเป็นอย่างไร?

เมาส์และKeyboard

2. มีอุปกรณ์หลายชนิดที่สามารถควบคุมเกมได้ (คีย์บอร์ด, เกมแพด, VR ฯลฯ)?

Keyboard and mouse

3. แผนเบื้องต้นสำหรับแผนการควบคุม?

Action	Keyboard+Mouse
Movement	W, A, S, D

Run	Shife
-----	-------

Visual System

ระบบภาพ

1. ข้อควรพิจารณาสำหรับระบบการเรนเดอร์ ? (เช่น Forward/Deferred? PBR?)

PBR

2. กล้องในเกมทำงานอย่างไร?

Top down

3. โมเดลแสงสว่าง? (Bloom, hdr, tone mapping?)

Bloom

ส่วนติดต่อผู้ใช้แบบกราฟิก

1. อธิบายอินเทอร์เฟซผู้ใช้แบบกราฟิกในหน้าจอต่าง ๆ ของเกม

Score / Item in player inventory

2. มีจอแสดงผลบนกระจกหน้า (HUD) ในเกมของคุณหรือไม่?

yes

3. องค์ประกอบ GUI ต่าง ๆ อยู่ที่ไหน และเพราะเหตุใด มีสถานที่ที่เหมาะสมที่สุดสำหรับการวาง GUI ยังไง
ด้านล่างของหน้าจอไว้ใส่ไอเท็มต่างๆที่เก็บได้ เพราะไม่บังหน้าจอ

4. ข้อมูลในเกมถ่ายทอดผ่านกราฟิกอย่างไร? ตัวอย่างเช่น มีสิ่งบ่งชี้ทางสายตาที่แสดงว่าสุขภาพไม่ดีหรือไม่?

หากผู้เล่นถือไอเท็มจะมีรูป ICON ขึ้นบอก

บทสนทนา

1. บทสนทนาสามารถส่งผ่านเสียงหรือข้อความได้หรือไม่?

-

2. มีคำบรรยายไหม?

มีครับผม

3. จำเป็นต้องมีข้อความอื่นใดอีกเพื่อแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับเกมอย่างเพียงพอ?

ข้อความขึ้นเมื่อเก็บไอเท็มได้

เสียง

1. เสียงถูกใช้อย่างไรในการบอกผู้เล่นถึงสิ่งที่เกิดขึ้น?

ใช้แจ้งผู้เล่นเมื่อได้รับไอเท็ม ใ้บอกว่าผู้เล่นกำลังเคลื่อนที่

2. กิจกรรมประเภทใดบ้างที่ต้องมีเสียงตอบรับ

ได้รับไอเท็ม ผู้เล่นเคลื่อนที่ ผู้เล่นหยิบไอเท็ม

3. เสียงใดมีความสำคัญ?

เสียงเคลื่อนที่

4. มีเสียงแจ้งเตือนนอกเกมเพลย์หรือเกี่ยวข้องกับเหตุการณ์ทางเทคนิคหรือไม่?

ระบบช่วยเหลือ

1. มีระบบช่วยเหลือในเกมหรือไม่?

-

2. วิกีในเกม? รายการการบังคับ? บทช่วยสอน?

อาจมีสอนผู้เล่นตอนเข้าสู่เกม

3. กิจกรรมประเภทใดในเกมของคุณที่ผู้เล่นอาจประสบปัญหา?

หาทางไปภารกิจไม่พบ