Game Design Document

PrinceQuest

Written by 641310145 พณฤฏฐ์ ชำนิ

641310146 พรชิตา โพธิ์ชื่น

641310149 ภูรี ศุภกิตติพัน

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 เพื่อเดินเกม

**Theme :** Relaxing

**Game Level :** ช่วยชาวบ้าน 2-3 คน

**Targeting**

1.PC TopDown

2.ผู้ที่ชื่นชอบเกม 2D และชอบเกมทำ Quest

3. คู่แข่งของเกมคืออะไร และเกมมีข้อได้เปรียบเหนือพวกเขาอย่างไร?

เกมStardew Valley , มีเนื้อเรื่องที่น่าสนใจ

**Game World and Narrative**

**Look and Feel**

เกิดขึ้นบนโลกในอดีต สมัยยุคกลาง เป็นเกมที่เจ้าชายอยากช่วยเหลือผู้คน

**Locations and Structures**

1. ผู้เล่นสำรวจสถานที่ใดบ้าง? พวกเขาแตกต่างกันอย่างไร? (ในฉากมีอะไรบ้าง)

**ในด่านแรกจะมีตัวเมืองชาวบ้านให้สำรวจ เป็นเมืองเล็กๆมีชาวบ้านไม่กี่คนที่อาจจะต้องการความช่วยเหลือ**

2. พื้นที่ต่างกันมีการแยกออกจากกันอย่างไร? (มีหรือไม่มีก็ได้)

อธิบายไทม์ไลน์การเล่าเรื่องของเกม สรุปตัวละคร โครงเรื่อง จุดเริ่มต้น กลางเรื่อง และจุดสิ้นสุดของเรื่องราวของเกม

**-**

**เรื่องราวและโครงเรื่อง**

1. เรื่องราวเบื้องหลังคืออะไร?

**เจ้าชายที่เบื่อการอยู่ในปราสาทเลยออกมาเที่ยวนอกราชวังและได้เจอกับเหตุการณ์ต่างๆ**

2. องค์ประกอบของโครงเรื่องมีอะไรบ้าง?

**เจ้าชาย ชาวบ้าน ทหาร**

3. เหตุใดจึงควรเล่าเรื่องนี้ให้ฟัง?

**เพราะมีเนื้อเรื่องที่น่าสนใจ**

4. เกมดึงดูดผู้เล่นตั้งแต่เริ่มต้นอย่างไร?

**โดยการที่ให้ผู้เล่นเล่นเป็นเจ้าชายที่ออกมาจากปราสาทและสามารถพบเจอกับอะไรก็ได้ที่ภายในปราสาทไม่มี**

5. อะไรทำให้ผู้เล่นต้องการเห็นจุดจบของเรื่อง?

**เพราะการพัฒนาตัวละครของเจ้าชาย**

6. มีการถ่ายทอดเรื่องราวอย่างไร? การเล่นเกม? บทสนทนา? คัตซีน?

**การInteractกับNPCภายในเกม บทสนทนากับNPC**

7. มีอะไรเกิดขึ้นในโลกของเกมที่ส่งผลต่อการเล่นเกมหรือไม่?

**อาจจะทำให้Questมีผลต่อจุดจบของเกม**

ตัวละคร

1. ใครคือตัวละครหลักในเรื่องของคุณ? มีความเกี่ยวข้องอย่างไร?

**เจ้าชายผู้ที่มีความเมตตากรุณามาช่วยเหลือประชาชนที่ตกยากลำบาก**

2. เรื่องราวเบื้องหลังของพวกเขาคืออะไร? บุคลิกภาพ? ภาพลักษณ์?

**เป็นเจ้าชายผู้มีจิตใจงดงามต้องการที่จะช่วยเหลือประชาชนภายในเมืองของพระองค์ให้พบแต่ความสงบสุข**

3. ตัวละครมีความสามารถหรือค่าพลังที่สำคัญหรือไม่?

-

4. หน่วยงานของตัวละครมีความโดดเด่นในเรื่องอย่างไร?

**เป็นราชวงของเมืองที่มาช่วยเหลือประชาชนอย่างใกล้ชิด**

**งานศิลป์**

ให้ภาพรวมของรูปแบบศิลปะเพื่อให้ผู้ที่ไม่ใช่ศิลปินทราบว่าความคาดหวังคืออะไร เป็นความคิดที่ดีที่จะอธิบายทรัพย์สินทางศิลปะแต่ละรายการและหลักเกณฑ์โดยละเอียดในเอกสารแยกต่างหาก

1. แนวทางการเลือกใช้สีสำหรับอาร์ตเวิร์คของเกมคืออะไร?

**ใช้สีที่สดใจให้เหมาะกับTheme น่ารักสบายๆ**

2. ความกลมกลืนของรูปแบบศิลปะจะรักษาไว้ได้อย่างไร?

**ทำให้รูปแบบของตัวละครและฉากเข้าในThemeเดียวกัน**

3. ควรพิจารณาข้อจำกัดอะไรบ้างเกี่ยวกับชิ้นส่วนต่าง ๆ (assets)ทางศิลปะ?

**พยายามใช้Assetsที่มีสีและหน้าตาไปในทางเดียวกัน**

4. แนวทางทั่วไปอื่น ๆ ?

-

**แนวคิดศิลปะ**

1. ภาพรวมของเกมเป็นอย่างไร?

**เป็นเกมLightHeartedเน้นการผจญภัยของเจ้าชายเป็นหลัง**

2. ตัวละครมีลักษณะอย่างไร? สภาพแวดล้อม? การออกแบบไอเทม?

**ตัวละครเป็นตัวละครน่ารักสดใส สภาพแวดล้อมของชาวบ้านที่ไม่ได้เกี่ยวกับความรุนแรง ไอเท็มเป็นภาพการ์ตูน**

**ตัวละคร**

1. แนวทางทั่วไปสำหรับการออกแบบตัวละคร?

**Character design ของตัวเจ้าชายจะเป็นตัวละครที่น่ารักสดใส**

2. รายละเอียดหรือสีมีจำนวนจำกัดหรือไม่?

**สีจะอยู่ในค่าRGB มีสีสดใสไม่ใช่สีขาวดำ**

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. สไตล์ของป๊อปอัป? ข้อความ? เอฟเฟค?

**Cartoonish Cute**

4. แบบอักษรที่ใช้?

**Undecided**

**คัตซีน**

1. ส่วนใดของเกมที่มีคัตซีนรวมอยู่ด้วย? จุดเริ่มต้นของระดับ? อินโทรเกม? เมื่อพบกับตัวละครใหม่?

**ตอนเจอกับขอทานกับทหาร**

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

**Scripted in game events**

Mechanics

**ลำดับขั้นความก้าวหน้าในเกม**

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?

**ผู้เล่นเป็นคนที่ต้องไปรับเควสเพื่อเริ่มต้นเควส เควสจะไม่เดินด้วยตนเอง**

4. รูปแบบการต่อสู้?

-

**หน้าจอ**

1. หน้าจอแนะนำ? เมนูหลัก? เครดิต?

**เบื้องต้นมีหน้าจอ Mainmenu**

2. การเลือกตัวละคร? การเล่นเกม? รายการสิ่งของ?

-

3. เมนูตัวเลือกมีตัวเลือกอะไรบ้าง?

-

**การดำเนินของเลเวล**

1. เลเวลมีการแนะนำหรือไม่? คัตซีน?

**มีคัตซีนเปิดเกม อาจจะไม่มีคัตซีนเลเวล**

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**

**สิ่งของที่มีฟิสิกส์**

1. มีสิ่งของหรือวัตถุที่สามารถโต้ตอบกับฟิสิกส์ได้หรือไม่?

-

2. เช่น กล่องสามารถย้ายได้หรือไม่? พัดขึ้นมา?

-

3. ผลลัพธ์ของการจำลองทางฟิสิกส์จะกำหนดว่าสามารถผ่านด่านได้หรือไม่?

-

**การออกแบบเลเวล**

1. มีข้อกำหนดพิเศษสำหรับเลเวลหรือไม่? ตำแหน่งของศัตรู? เวลาที่จำกัด?

-

2. เลเวลต่าง ๆ ถูกสร้างขึ้นมาอย่างไร? แยกกันทำหลายคน?

**แยกกันทำหลายคน**

3. มีขั้นตอนการออกแบบเลเวลหรือไม่? เลเวลมีการสร้างต้นแบบหรือไม่? จะต้องรวมองค์ประกอบอะไรบ้าง?

**องค์ประกอบที่ใช้ก็มีตัวโมเดลสิ่งของต่างๆ เสียง หรือภาพ**

4. อะไรเป็นตัวกำหนดเลเวลที่ยอดเยี่ยม?

**เลเวลที่ทำให้ผู้เล่นรู้สึกImmerse ไปกับTheme และทำให้ผู้เล่นอยากค้นหา**

Objects

**ไอเทมสิ่งของต่าง ๆ**

1. มีอุปกรณ์ในเกมหรือไม่

**อาจจะมีบอกว่าเก็บไอเท็มอะไรมาส่งชาวบ้านแล้วบ้าง**

2. สามารถซื้อหรือขายไอเทมได้หรือไม่?

**ไม่ได้ครับ**

3. ผู้เล่นสามารถใช้เงินจริงในเกมได้หรือไม่?

**ไม่ได้เช่นกันครับ**

**สิ่งของที่เก็บได้**

1. มีการเก็บสิ่งของหรือไม่? เงิน? ยาเติมเลือด?

**ไอเท็มเควสตามเนื้อเรื่อง**

2. มีการเสริมพลังหรือไม่?

-

**ยานพาหนะ**

1. มียานพาหนะในเกมหรือไม่?

**ไม่มีครับ**

2. การเคลื่อนไหวมีข้อจำกัดอย่างไร?

**ไม่สามารถขึ้นพาหนะได้**

3. ยานพาหนะได้มาอย่างไร?

-

**เศรษฐกิจ**

1. ราคาของทุกสิ่งในโลกของเกมถูกกำหนดอย่างไร?

-

2. คุณจะแน่ใจได้อย่างไรว่าผู้เล่นไม่ได้รับเงินหรือสิ่งของมากเกินไป?

กำหนดไว้แล้วว่าของที่ได้มีจำนวนเท่าไหร่

3. เศรษฐกิจช่วงท้ายเกมเป็นอย่างไร?

-

**ศัตรู**

1. ประเภทของศัตรูและเกิดที่ไหน?

-

2. ปัญญาประดิษฐ์และการค้นหาเส้นทาง?

**Undecided**

3. รูปแบบพฤติกรรมหรือการตัดสินใจเชิงกลยุทธ์?

-

4. กลยุทธ์สำหรับผู้เล่นในการเอาชนะศัตรู?

-

**ตัวละครที่เป็นมิตร**

1. ประเภทของตัวละครที่เป็นมิตรและเกิดที่ไหน?

**NPCส่วนใหญ่จะอยู่ภายในตัวเมือง**

2. พวกเขาช่วยเหลือผู้เล่นอย่างไร?

**ให้คะแนนเป็นค่าตอบแทน**

3. การโต้ตอบกับผู้เล่น?

**สามารถคุยและให้เควสผู้เล่นได้**

4. ปัญญาประดิษฐ์และการค้นหาเส้นทาง?

-

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 ใช้บอกว่าผู้เล่นกำลังเคลื่อนที่**

2. กิจกรรมประเภทใดบ้างที่ต้องมีเสียงตอบรับ

**ได้รับไอเท็ม ผู้เล่นเคลื่อนที่ ผู้เล่นหยิบไอเท็ม**

3. เสียงใดมีความสำคัญ?

**เสียงเคลื่อนที่**

4. มีเสียงแจ้งเตือนนอกเกมเพลย์หรือเกี่ยวข้องกับเหตุการณ์ทางเทคนิคหรือไม่?

**ระบบช่วยเหลือ**

1. มีระบบช่วยเหลือในเกมหรือไม่?

-

2. วิกิในเกม? รายการการบังคับ? บทช่วยสอน?

**อาจมีสอนผู้เล่นตอนเข้าสู่เกม**

3. กิจกรรมประเภทใดในเกมของคุณที่ผู้เล่นอาจประสบปัญหา?

**หาทางไปภารกิจไม่พบ**