

Concept : เกมพัชเชิล 2D Side-scrolling ที่ต้องไขปริศนาเพื่อให้ตัวละครรอดจากสถานการณ์ที่เจอ

Style : 2D Side-scrolling สยองขวัญ

Feature : ค้นหาคีย์ไอเทมที่อยู่ภายในด่าน เพื่อนำมาแก้พัชเชิลที่อยู่ภายในด่านเพื่อไปด่านต่อไป

Target : ผู้เล่นบน PC คนที่ชอบเกมพัชเชิล และคนที่ชอบเกมแนวสยองขวัญ

# Game World and Narrative

## Look and Feel

- เกิดที่ไหน : อังกฤษ ศตวรรษที่ 19
- เป็นอะไร : ย้อนยุค
- มีอะไรต่างจากโลกความเป็นจริงไหม : มีไม่มาก อาจมีจุดที่ต่างจากความเป็นจริงเล็กน้อย

## Locations and Structures

- ผู้เล่นสำรวจสถานที่ใดบ้าง : มีฉาก 3 ฉาก แตกต่างกันตรงสถานที่ และความยากในการแก้ปริศนาเพื่อเอาไอเท็ม
- พื้นที่ต่างกันมีการแยกออกจากกันอย่างไร : แยกด้านต่างๆออกจากกัน
- อธิบายไทม์ไลน์การเล่นเรื่องของเกม : การเล่าเรื่องจะใช้การเล่าแบบไดอะล็อก (Dialogue) และคัตซีน รวมถึงการตีความจากวัตถุภายในฉากภายในเกม

## Story and Plot

- เรื่องราวเบื้องหลังคืออะไร : หญิงสาวคนหนึ่งที่ถูกโดนหลอกให้มาทำงาน แต่แท้จริงแล้วโดนจับมาเป็นเครื่องสังเวย และต้องหาทางเอาชีวิตรอดจากการเป็นเครื่องสังเวยให้ได้
- องค์ประกอบของโครงเรื่องมีอะไรบ้าง : โดนหลอกมา โดนจับเป็นเครื่องสังเวย พยายามหนี
- เหตุใดจึงควรเล่าเรื่องนี้ให้ฟัง : เป็นภาพสะท้อนของผู้หญิงในยุคหนึ่งที่ต้องทำงานหาเลี้ยงปากท้อง และความเปราะบางของจิตใจที่ต้องการที่พึ่งพิงทางใจจนมีศาสนาเข้ามาเกี่ยวข้อง
- เกมดึงดูดผู้เล่นตั้งแต่เริ่มต้นอย่างไร : สะท้อนภาพความเป็นอยู่ที่ยากลำบากของผู้คนในยุคหนึ่ง และลัทธิที่เติบโตผ่านความเปราะบางของผู้คน
- อะไรทำให้ผู้เล่นต้องการเห็นจุดจบของเรื่อง : ช่วยให้ตัวเองต้องมีชีวิตรอด
- มีการถ่ายทอดเรื่องราวอย่างไร : ผ่านการเล่นเกมและคัตซีน
- มีอะไรเกิดขึ้นในโลกของเกมส่งผลต่อการเล่นเกมหรือไม่ : มีตัวเลือกบางส่วนที่จะส่งผลต่อจุดจบของเกม

## Characters

- ใครคือตัวละครหลักในเรื่อง มีความเกี่ยวข้องอย่างไร : แอนนา เป็นหญิงสาวชาวบ้านธรรมดาที่ต้องการงาน
- เรื่องราวเบื้องหลัง : หญิงสาวชนชั้นล่างที่ดิ้นรนทำงานหาเงินมาเลี้ยงปากท้อง แต่กลับถูกหลอกมาเป็นเครื่องสังเวยในลัทธิที่ไม่รู้จัก
- ตัวละครมีความสามารถหรือค่าพลังที่สำคัญหรือไม่ : ไม่มี
- ตัวละครมีความโดดเด่นในเรื่องอย่างไร : เป็นเครื่องสังเวยที่ถูกลัทธิเลือกมา

เนื้อเรื่องคร่าวๆ → แอนนาเป็นผู้หญิงที่เกิดในชนชั้นล่างแล้วต้องทำงานเพื่อเลี้ยงดูปากท้องของตนเอง แต่แล้วก็ได้มีบุคคลปริศนามาหลอกล่อว่ามีงานให้ทำ ได้เงินดี แต่อาจจะเหนื่อยหน่อย ซึ่งแอนนาก็ตกลงรับข้อเสนอโดยที่ไม่รู้ว่าข้อเสนอ นั้นมันคือกับดักที่ทำให้ตัวของแอนนาต้องกลายเป็นเครื่องสังเวยให้กับลัทธิปริศนาที่ตนนั้นไม่รู้จักร และก็ต้องเอาชีวิตรอดโดยไขปริศนาเพื่อรับรู้เรื่องราวที่มาของลัทธิและหาทางเอาตัวรอดจากลัทธิ มีตอนจบ2ทาง คือ แบบดีกับแย่

# Art

1. แนวทางการเลือกใช้สีสำหรับอาร์ตเวิร์คของเกมคืออะไร :  
เลือกใช้สีน้ำตาลเอิร์ทโทนที่มีความตุนและเก่าเพื่อให้  
บรรยากาศมีความย้อนยุค รวมถึงความอึดอัดไม่สบายใจ เพื่อ  
เป็นการกดดันผู้เล่นและสร้างบรรยากาศ
2. ความกลมกลืนของรูปแบบศิลปะจะรักษาไว้ได้อย่างไร :  
ออกแบบสภาพแวดล้อม วัตถุ และตัวละครให้อยู่ในรูปแบบ  
และแนวทางเดียวกัน
3. ควรพิจารณาข้อจำกัดอะไรบ้างเกี่ยวกับชิ้นส่วนต่าง ๆ  
(assets) ทางศิลปะ : ต้องควบคุมไม่ให้ความรุ่งเรือง  
ทันสมัยหรือสีสดใสมากเกินไป และวัตถุพิเศษ(Key  
Item)ต้องมีความโดดเด่นและไม่กลมกลืนไปกับฉาก แต่ต้อง  
ไม่หลุดจากธีมที่วางเอาไว้

## Concept Art

- การออกแบบอาร์ตสไตล์มีความคล้ายสไตล์อาร์ตของเกม Angels of Death และ Sally Face
- ตัวละคร สภาพแวดล้อม การออกแบบไอเทมมีความเรียบง่าย ไม่ได้ลงสีเยอะ แยกระหว่างสีพื้นและแสงเงาอย่างชัดเจน

## Characters

- เป็นชุดแม่บ้านที่เน้นความเรียบง่ายและมีรอยเย็บตามเสื้อผ้าให้เห็นความเก่า เน้นสีน้ำเงินเอิร์ทโทนที่มีความตุนและหม่นเล็กน้อย
- ตัวละครจะมีสีริมฝีเอิร์ทโทน แต่มีความเข้มกว่าจาก เพื่อให้ตัวละครเด่นขึ้นมา
- เป็นตัวละคร 2D ที่ขยับแบบ Animetion Frame by Frame

## Environments

- แนวทางรูปแบบทั่วไปสำหรับสภาพแวดล้อมจะเน้นเป็นภายในอาคาร แต่จะเป็นคนละพื้นที่ในอาคาร จะเป็นอาคารในช่วงศตวรรษที่ 19
- การออกแบบจะให้ความรู้สึกรกเก่า มีความไม่สบายใจอยู่ในบรรยากาศ
- แม้จะอยู่ในอาคารเหมือนกัน แต่ว่าแต่ละห้องจะให้บรรยากาศที่แตกต่างกันไป เช่น บางห้องจะให้ความรู้สึกไม่สบายใจ บางห้องจะให้ความรู้สึกน่ากลัว

## User Interface

- รูปแบบของเมนูเน้นเรียบง่าย ไม่ซับซ้อน
- สไตล์ของการแสดงภาพบนหน้าจอ : ดูมีความเป็นสิ่งของที่ตัวละครพกเอาไว้กับตัวอย่างสมุดจด
- สไตล์ของป๊อปอัพ : จะมีความคล้ายกระดาษ
- แบบอักษรที่ใช้ : จะใช้ฟอนต์ที่มีรูปแบบคล้ายกับฟอนต์ LJ Studios ๓B

## Cut Scenes

- ส่วนใดของเกมที่มีคัตซีนรวมอยู่ด้วย : อินโทรเกม จุดเริ่มต้นของด่าน เมื่อพบกับเนื้อเรื่องที่ส่งผลต่อฉากจบ
- สไตล์คัตซีน : ภาพนิ่งที่มีไดอะล็อกคำพูดเล่าเนื้อเรื่องแทรกเข้าไป

# Mechanics

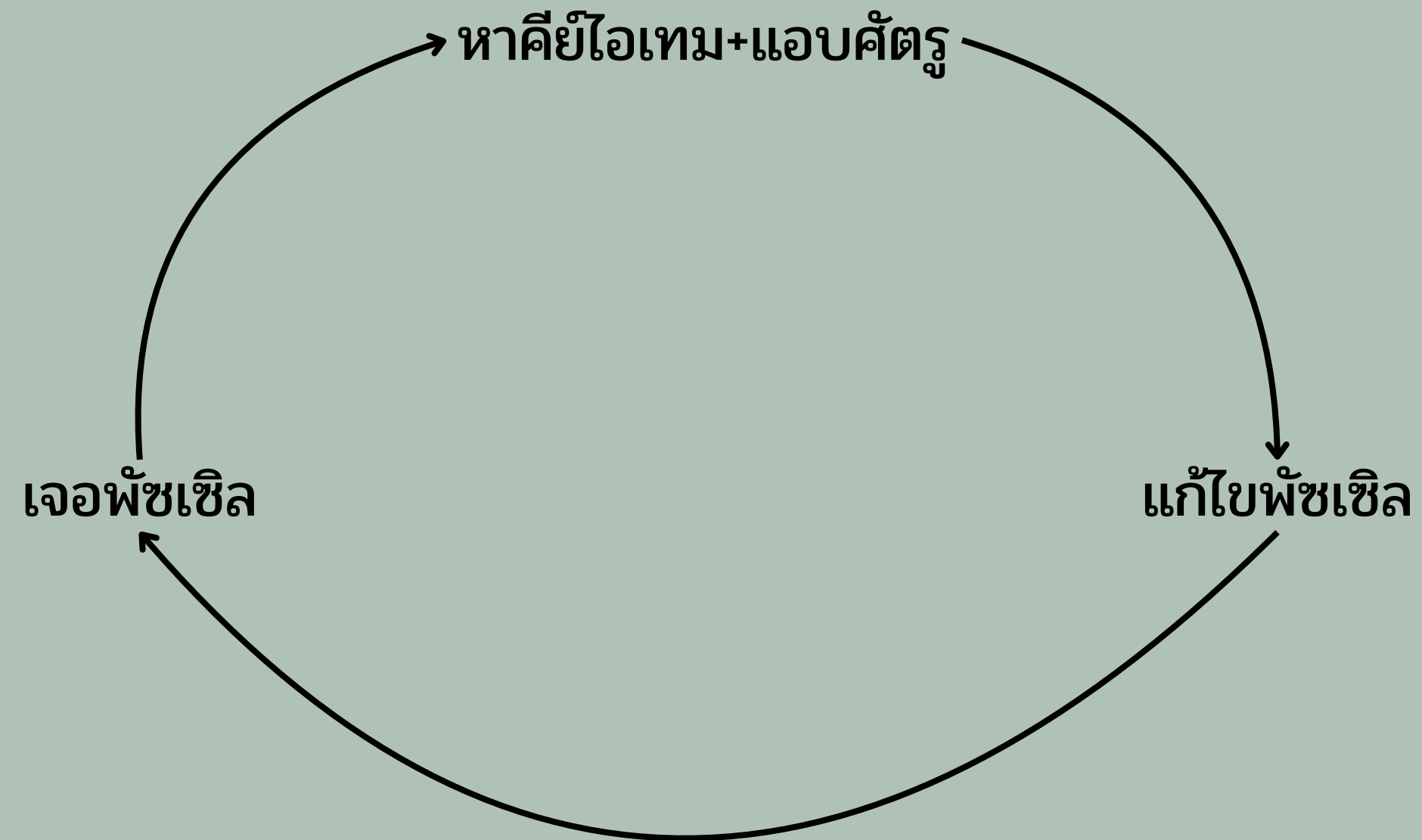
## Progression

- เป้าหมายในเกม : แก้ไขพัชเชิลเพื่อผ่านด่านและออกจากสถานที่ที่ตัวละครอยู่อย่างปลอดภัย
- ผลที่ตามมาของการสูญเสีย : ตัวละครเสียชีวิต
- เกมมีมูลค่าการเล่นซ้ำหรือไม่ : เน้นเล่นจบในครั้งเดียว แต่มีจุดให้สามารถย้อนกลับไปแก้ไขได้
- ผู้เล่นทำอะไรในเกม : แก้ไขพัชเชิลและรักษาชีวิตของตัวละครในเกม
- เกมมีวิธีสร้างความก้าวหน้าที่แตกต่างกันอย่างไร : ความแตกต่างในเรื่องของเกมจะขึ้นอยู่กับตัวเลือกบางข้อของผู้เล่นในระหว่างที่เกมกำลังดำเนินอยู่
- เกมจะถูกบันทึกเมื่อใด : เกมจะมีจุดบันทึกให้ผู้เล่นได้ทำการบันทึกเกม



## Core Loop

- หลังจากเริ่มเกมแล้วความก้าวหน้าเป็นอย่างไร : เมื่อได้ไอเทมที่จำเป็นต่อการแก้ปริศนาหลักของเกม



## Challenge

- ผู้เล่นต้องเรียนรู้กลไกการเคลื่อนที่ การเก็บของ การใช้ไอเทมที่เก็บมาได้ การแอบ และการแก้ไขพัชเชิล
- จะแน่ใจได้อย่างไรว่าจะไม่เรียนรู้ทุกสิ่งเร็วเกินไป : มีรูปแบบพัชเชิลที่แตกต่างกันไปในแต่ละพื้นที่ และมีพัชเชิลรองเพื่อให้ผู้เล่นไม่รู้ลึกเปื้อไปกลางทาง
- องค์ประกอบใดรักษาความท้าทายให้สดใหม่อยู่เสมอ : มีศัตรูมาไล่ล่าผู้เล่นเพื่อเพิ่มความท้าทาย
- พัชเชิลในช่วงแรกไม่ได้มีความยากมากจนเกินไป แต่เมื่อผ่านไปในด่านถัดไปพัชเชิลจะเพิ่มความยากขึ้น
- ศัตรูที่จะไล่ล่าผู้เล่นจะโผล่มาหลังจากผ่านด่านแรกได้ระยะเวลาหนึ่ง
- การออกแบบปริศนา : พัชเชิลแบบแรกจะมีรูปแบบคล้ายการต่อจิ๊กซอว์ ที่ต้องหาชิ้นส่วนจากภายในด่าน เพื่อนำมาประกอบให้สมบูรณ์ แบบที่สองจะเป็นการหาสัญลักษณ์มาเรียงตามลำดับให้ถูกต้อง แบบสุดท้ายจะเป็นการตามหาสิ่งของมาวางในพื้นที่ที่กำหนด

## **Screens**

- จะมีหน้า Main Menu สำหรับโหลดเข้าเกม หน้าการตั้งค่า และหน้าเครดิตผู้สร้าง
- มีหน้าตัวเลือกในการตัดสินใจ หน้าเซฟเกม และหน้าช่องกระเป๋า
- เมนูตัวเลือกมีตัวเลือกในการเริ่มเกม โหลดเซฟเกม ตั้งค่าเกม และออกจากเกม

## **Movement and Actions**

- ผู้เล่นสามารถเคลื่อนไหวในเกมด้วยวิธีใดบ้าง : ใช้การกดตัว W A S D บนคีย์บอร์ด
- มีการเคลื่อนไหวหรือการดำเนินการพิเศษหรือไม่ : ไม่มี
- ผู้เล่นส่งผลต่อการเล่นเกมอย่างไร : ผู้เล่นจะมีส่วนร่วมในเรื่องการตัดสินใจในตัวเลือกที่จะส่งผลต่อเนื้อเรื่อง
- รูปแบบการต่อสู้ : ไม่มีการต่อสู้ จะเน้นการหลบหลีกศัตรูเป็นหลัก