

Concept : เกมพัชเชล 2D Side-scrolling ที่ต้องไปปริศนาเพื่อให้ตัวละครรอดจากสถานการณ์ที่เจอ

Style : 2D Side-scrolling สยองขวัญ

Feature : ค้นหาคีย์ไอเทมที่อยู่ภายใต้ด่าน เพื่อนำมาแก้พัชเชลที่อยู่ภายใต้ด่าน เพื่อไปด่านต่อไป

Target : ผู้เล่นบน PC คนที่ชอบเกมพัชเชล และคนที่ชอบเกมแนวสยองขวัญ

Game World and Narrative

Look and Feel

- เกิดที่ไหน : อังกฤษ ศตวรรษที่ 19
- เป็นรีมอะไร : ย้อนยุค
- มีอะไรต่างจากโลกความเป็นจริงใหม่ : มีไม่มาก อาจมีจุดที่ต่างจากความเป็นจริงเล็กน้อย

Locations and Structures

- ผู้เล่นสำรวจสถานที่ใดบ้าง : มีจาก 3 จาก แต่กต่างกันตรงสถานที่ และความยากในการแก้ปริศนาเพื่อเอ้าไออีก
- พื้นที่ต่างกันมีการแยกออกจากกันอย่างไร : แยกด้านต่างๆ ออกจากกัน
- อธิบายใหม่ในเรื่องของการเล่าเรื่องของเกม : การเล่าเรื่องจะใช้การเล่าแบบ dialogue และคัตซีน รวมถึงการตีความจากวัตถุภายในสภาพแวดล้อม

Story and Plot

- เรื่องราวเบื้องหลังคืออะไร : หลูปงสาวคนหนึ่งที่โดนหลอกให้มาทำงาน แต่แท้จริงแล้วโดนจับมาเป็นเครื่องสั่งウェย และต้องหาทางเอาชีวิตรอดจากการเป็นเครื่องสั่งウェยให้ได้
- องค์ประกอบของโครงเรื่องมีอะไรบ้าง : โดยรวมมา โดยจับเป็นเครื่องสั่งウェย พยายามหนี
- เหตุใดจึงควรเล่าเรื่องนี้ให้ฟัง : เป็นภาพสะท้อนของผู้หลูปงในยุคนี้ที่ผู้หลูปงก็ต้องทำงานหาเลี้ยงปากท้อง และความประมงของจิตใจที่ต้องการที่พึงพิงทางใจจนมีศาสนานเข้ามายึดบัง
- เกมดึงดูดผู้เล่นตั้งแต่เริ่มต้นอย่างไร : สะท้อนภาพความเป็นอยู่ที่ยากลำบากของผู้คนในยุคนี้ และลัทธิที่เติบโตผ่านความประมงของผู้คน
- อะไรทำให้ผู้เล่นต้องการเห็นจุดจบของเรื่อง : ช่วยให้ตัวเอกต้องมีชีวิตรอด
- มีการถ่ายทอดเรื่องราวย่างไร : ผ่านการเล่นเกมและคัตซีน
- มีอะไรเกิดขึ้นในโลกของเกมที่ส่งผลต่อการเล่นเกมหรือไม่ : มีตัวเลือกบางส่วนที่จะส่งผลต่อจุดจบของเกม

Characters

- ใจครคือตัวละครหลักในเรื่อง มีความเกี่ยวข้องอย่างไร : แอนนา เป็นหญิงสาวชาวบ้านธรรมชาติที่ต้องการงาน
- เรื่องราวเบื้องหลัง : หญิงสาวชนชั้นล่างที่ดินรนทำงานหาเงินมาเลี้ยงปากห้อง แต่กลับถูกหลอกมาเป็นเครื่องสั่งウェย์ในลัทธิที่ไม่รู้จัก
- ตัวละครมีความสามารถหรือค่าพลังที่สำคัญหรือไม่ : ไม่มี
- ตัวละครมีความโดดเด่นในเรื่องอย่างไร : เป็นเครื่องสั่งウェย์ที่ถูกหลอกมา

เนื้อเรื่องคร่าวๆ → แอนนาเป็นผู้หญิงที่เกิดในชนชั้นล่างแล้วต้องทำงานเพื่อเลี้ยงดูปากห้องของตนเอง แต่แล้วก็ได้มีบุคคลปริศนามาหลอกกล่าวว่ามีงานให้ทำ ได้เงินดี แต่อาจจะเหนื่อยหน่อย ซึ่งแอนนา ก็ตกลงรับข้อเสนอโดยที่ไม่รู้ว่าข้อเสนอ้นี้มันคือกับดักที่ทำให้ตัวของแอนนาต้องกลับเป็นเครื่องสั่งウェย์ให้กับลัทธิปริศนาที่ตนนั้นไม่รู้จัก และก็ต้องเอาชีวิต rotor โดยไปปริศนาเพื่อรับรู้เรื่องราวที่มากองลัทธิและทางเอารั่วรอดจากลัทธิ มีตอนจบ 2 ทาง คือ แบบดีกับแย่

Art

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

Concept Art

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

Characters

- เป็นชุดแม่บ้านที่เน้นความเรียบง่ายและมีรอยเย็บตามเสื้อผ้าให้เห็นความเก่า เน้นสีน้ำเงินเอิร์ทโทนที่มีความตุ่นและหม่นเล็กน้อย
- ตัวละครจะมีสีรีมสีเอิร์ทโทน แต่มีความเบ้มกว่าจาก เพื่อให้ตัวละครเด่นขึ้นมา
- เป็นตัวละคร 2D ที่บัปแบบ Animation Frame by Frame

Environments

- แนวทางรูปแบบทั่วไปสำหรับสภาพแวดล้อมจะเน้นเป็นภายในอาคาร แต่จะเป็นคนละพื้นที่ในอาคาร จะเป็นอาคารในช่วงศตวรรษที่ 19
- การออกแบบจะให้ความรู้สึกเก่า มีความไม่สบายนิอยู่ในบรรยากาศ
- แม้จะอยู่ในอาคารเหมือนกัน แต่ว่าแต่ละห้องจะให้บรรยากาศที่แตกต่างกันไป เช่น บางห้องจะให้ความรู้สึกไม่สบายนิ บางห้องจะให้ความรู้สึกน่ากลัว

User Interface

- รูปแบบของเมนูเน้นเรียบง่าย ไม่ซับซ้อน
- สไตล์ของการแสดงภาพบนหน้าจอ : ดูมีความเป็นสิ่งของที่ตัวละครพกเอาไว้กับตัวอย่างสมุดจด
- สไตล์ของปุ่ป้อป : จะมีความคล้ายกระดาษ
- แบบอักษรที่ใช้ : จะใช้ฟอนต์ที่มีรูปแบบคล้ายกับฟอนต์ เจ รีบุปจอย ຕິບ

Cut Scenes

- ส่วนใดของเกมที่มีคัตซีนรวมอยู่ด้วย : อินโทรเกม จุดเริ่มต้นของด่าน เมื่อพบกับเนื้อเรื่องที่ส่งผลต่อจากจบ
- สไตล์คัตซีน : ภาพนิ่งที่มี岱อะล็อกคำพูดเล่าเนื้อเรื่องแทรกเข้าไป

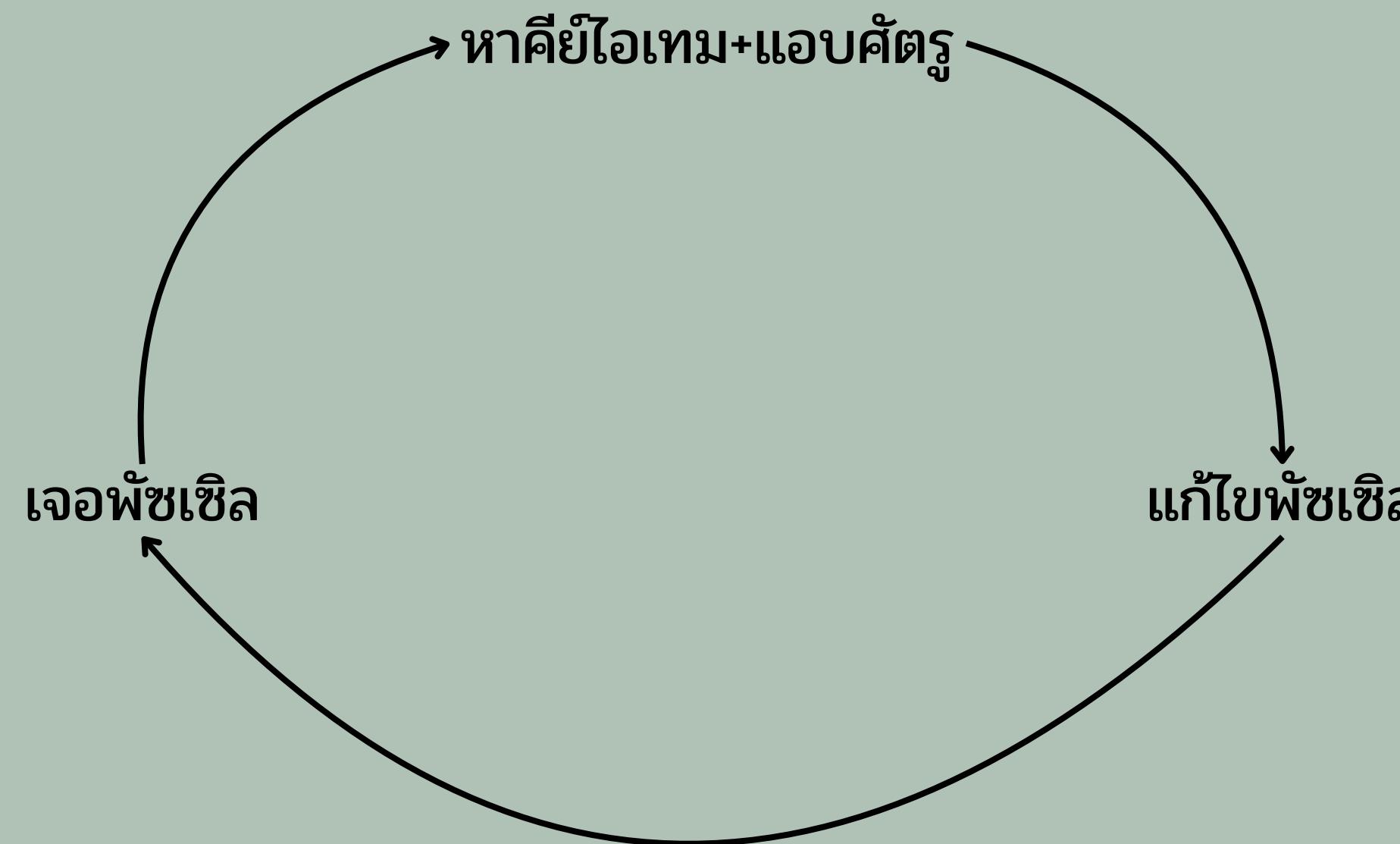
Mechanics

Progression

- เป้าหมายในเกม : แก้ไขพัชเซลเพื่อผ่านด่านและออกจากสถานที่ที่ตัวละครอยู่อย่างปลอดภัย
- ผลที่ตามมาของการสูญเสีย : ตัวละครเสียชีวิต
- เกมมีมูลค่าการเล่นซ้ำหรือไม่ : เน้นเล่นจบในครึ่งเดียว แต่มีจุดให้สามารถย้อนกลับไปแก้ไขได้
- ผู้เล่นทำอะไรในเกม : แก้ไขพัชเซลและรักษาชีวิตของตัวละครในเกม
- เกมมีวิธีสร้างความก้าวหน้าที่แตกต่างกันอย่างไร : ความแตกต่างในเนื้อเรื่องของเกมจะบีน้อยกับตัวเลือกบางข้อของผู้เล่นในระหว่างที่เกมกำลังดำเนินอยู่
- เกมจะถูกบันทึกเมื่อใด : เกมจะมีจุดบันทึกให้ผู้เล่นได้ทำการบันทึกเกม

Core Loop

- หลังจากเริ่มเกมแล้วความก้าวหน้าเป็นอย่างไร : เมื่อได้ไอเทมที่จำเป็นต่อการแกะพัชเซลหลักของเกม



Challenge

- ผู้เล่นต้องเรียนรู้กลไกการเคลื่อนที่ การเก็บของ การใช้ไอเทมที่เก็บมาได้ การแอบ และการแก๊บไปพัชเซล
- จะแน่ใจได้อย่างไรว่าจะไม่เรียนรู้ทุกลี๊งเร็วเกินไป : มีรูปแบบพัชเซลที่แตกต่างกันไปในแต่ละพื้นที่ และมีพัชเซลรองเพื่อให้ผู้เล่นไม่รู้สึกเบื่อไปกลางทาง
- องค์ประกอบไดรักษาความท้าทายให้สดใหม่อยู่เสมอ : มีคัตติว่าจะไม่ล่าผู้เล่นเพื่อเพิ่มความท้าทาย
- พัชเซลในช่วงแรกไม่ได้มีความยากมากจนเกินไป แต่เมื่อผ่านไปในด้านถัดไปพัชเซลจะเพิ่มความยากขึ้น
- คัตติว่าจะไม่ล่าผู้เล่นจะผลลัพธ์จากผ่านด้านแรกได้ระยะเวลานี้
- การออกแบบปริศนา : พัชเซลแบบแรกจะมีรูปแบบคล้ายการต่อจิ๊กซอว์ ที่ต้องหาชิ้นส่วนจากภายในด้าน เพื่อนำมาประกอบให้สมบูรณ์ แบบที่สองจะเป็นการหาสัญลักษณ์มาเรียงตามลำดับให้ถูกต้อง แบบสุดท้ายจะเป็นการตามหาสิ่งของมาราธอนในพื้นที่ที่กำหนด

Screens

- จะมีหน้า Main Menu สำหรับโหลดเบ้าเกม หน้าการตั้งค่า และหน้าเครดิตผู้สร้าง
- มีหน้าตัวเลือกในการตัดสินใจ หน้าเซฟเกม และหน้าช่องกระเป่า
- เมนูตัวเลือกมีตัวเลือกในการเริ่มเกม โหลดเซฟเกม ตั้งค่าเกม และออกจากรายการ

Movement and Actions

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