

MatchMeck

Version 1.0 (April 1st 2024)

แนวคิด

1. การส่งของโดยอุปสรรคทางกีบ
2. Puzzle

สไตล์

1. Topdown
2. 2.5D

ฟีตเจอร์

1. ส่งของ ผ่านอุปสรรค
2. รีมพันกงานส่งของในพื้นที่วุ่นวาย

การกำหนดเป้าหมาย

1. เกม PC
2. วัยรุ่น 12+

โลกของเกมและการเล่าเรื่อง

ภาพลักษณ์และความรู้สึก

1. เกิดขึ้นในเมืองแห่งหนึ่ง
2. ปัจจุบัน

ที่ตั้งและโครงสร้าง

1. เมืองแห่งหนึ่ง
2. พื้นที่วุ่นวาย

ตัวละคร

1. ตัวละครหลักมีชื่อว่า “Marceline Hudson”
เป็นพนักงานส่งของ
2. เป็นพนักงานเงินเดือนที่ทำงานหาเงินเพื่อ
ส่งเงินไปที่บ้าน
3. เป็นคุณธรรมดा
4. อวยู่ในหน่วยงานจำส่งพัสดุ

เรื่องราวและโครงเรื่อง

1. ตัวเราที่เป็นพนักงานส่งของ ต้องไปทำงานส่งของให้ครบ โดยที่ผ่านความวุ่นวายอุปสรรคต่างๆ
2. องค์ประกอบมีการผ่านอุปสรรค
3. อุปสรรคที่ทำให้ผู้เล่นต้องใช้ความคิดต่างๆ เพื่อที่จะผ่านอุปสรรคนั้นไปให้ได้
4. ความวุ่นวายจากสภาพแวดล้อมและสังคมภายในเมือง

Concept art and reference

art

1. ภาพรวมของเกมจะมีความสดใส
2. สภาพแวดล้อมภายในเกมจะค่อนข้างมีสีที่สด และค่อนข้างเป็นระเบียบ

Characters

1. ตัวละครภายในเกมจะเป็นงาน卡通สไตล์ Chibi
2. มีสีสันสดใส
3. มีลักษณะการมองเห็นเป็นภาพจากด้านบน
4. เป็นตัวละคร 2.5D



Content is no longer available

สภาพแวดล้อม

- 1.อยู่ภายในตัวเมือง
- 2.การอุ่นแบบมีการสะท้อนให้เห็นถึงปัญหาและสถานการณ์ที่เกิดขึ้นภายในด้าน
- 3.มีสภาพแวดล้อมที่มีความยุ่งเหยิง วุ่นวาย

หน้าจอผู้ใช้

- 1.รูปแบบเมนู 2D
- 2.สไตล์การแสดงภาพบนหน้าจอ 2D
- 3.สไตล์ป้องกัน ข้อความ เอฟเฟค 2D
- 4.แบบอักษร

ลำดับขั้นความก้าวหน้าในเกม

- 1.ผู้เล่นจะต้องส่งของให้ครบๆชิ้น

Challenge

- ผู้เล่นจะต้องทำการกิจให้เร็วที่สุด ผู้เล่นจะได้รับคะแนนโดยขึ้นอยู่กับเวลาที่ในการเล่น
- อุปสรรค มีความซับซ้อนขึ้นเรื่อยๆ ในทุกรอบหลังส่งของ 1 ชั้น

การเคลื่อนไหวและการกระทำ

- ผู้เล่นจะสามารถเคลื่อนที่ด้วยการเดิน และวิ่ง

หน้าจอ

- ตัวเกมจะมี Intro สั้นๆตอนเริ่มเกม
- ในส่วนของ Option Menu จะมีของปุ่ม “เล่นต่อ” “เริ่มใหม่” “กลับไปที่เมนูหลัก” และ “ออกจากรถ”

การดำเนินของлевล

- เป็นการผ่านด่านไปเรื่อยๆ
- ใช้เวลาเฉลี่ย 8 - 12 นาที

วัตถุประสงค์

1. จุดประสงค์ของเกมคือการส่งของให้ครบถ้วน

อุปสรรค

1. สิ่งกีดขวางจะถูกกำหนดให้ไม่มีความซับซ้อนจนเกินไป และมีผลทำให้ผู้เล่นไปถึงเป้าหมายช้าลงเท่านั้น

การออกแบบlevel

1. การผ่านอุปสรรค ส่งของให้เสร็จ และเข้าสู่พื้นที่ต่อไป

ศัตรู

1. เกมนี้ไม่มีศัตรูก่ายในด่าน แต่จะมีอุปสรรคต่างๆ ที่ค้อยทำให้ผู้ทำการกิจให้สำเร็จได้ช้าลง
2. ผู้เล่นจะต้องหาวิธีผ่านอุปสรรคต่างไปให้ได้

การควบคุม

- การควบคุมการเลื่อนที่พื้นฐานก่ายในเกมจะเหมือนกับเกมทั่วไปส่วนใหญ่
- อุปกรณ์ที่สามารถใช้ควบคุมได้จะเป็น Key Board

Action	E
Movement(“Walk”)	W, A, S, D
Run	Left Shift

ระบบภาพ

1. กล้องภายในเกมจะเป็นกล้องที่จะเน้นเป็นการติดตามตัวละครไปเรื่อย ๆ

ส่วนติดต่อผู้ใช้แบบกราฟิก

1. หน้าเมนู: ไอคอนเกม ปุ่มเล่น ปุ่มเซ็ตติ้ง ปุ่มเครดิต ปุ่มออกเกม
2. แสดงจำนวนของกีต้องส่ง
3. ตำแหน่งอยู่ที่มุมขวาบน

ระบบช่วยเหลือ

1. มี UI บอกปุ่มการควบคุม
2. มีปุ่มสำหรับ “Restart” สำหรับเริ่มเกมใหม่ ในกรณีที่ ผู้เล่นประสบปัญหาจากบัคภายในเกม