

# MatchMeck

**Version 1.0 (April 1st 2024)**

## แนวคิด

1. การส่งของโดยอุปสรรคขวางกั้น
2. Puzzle

## สไตล์

1. Topdown
2. 2.5D

## ฟีเจอร์

1. ส่งของ ผ่านอุปสรรค
2. ริ่มพนักงานส่งของในพื้นที่วุ่นวาย

## การกำหนดเป้าหมาย

1. เกม PC
2. วัยรุ่น 12+

# โลกของเกมและการเล่าเรื่อง

ภาพลักษณ์และความรู้สึก

1. เกิดขึ้นในเมืองแห่งหนึ่ง
2. ปัจจุบัน

ที่ตั้งและโครงสร้าง

- 1.เมืองแห่งหนึ่ง
- 2.พื้นที่วุ่นวาย

## เรื่องราวและโครงเรื่อง

1. ตัวเราที่เป็นพนักงานส่งของ ต้องไปทำงานส่งของให้ครบ โดยที่ผ่านความวุ่นวายอุปสรรคต่างๆ
2. องค์กรประกอบมีการผ่านอุปสรรค
3. อุปสรรคที่ทำให้ผู้เล่นต้องใช้ความคิดต่างๆ เพื่อที่จะผ่านอุปสรรคนั้นไปให้ได้
4. ความวุ่นวายจาสภาพแวดล้อมและสังคมภายในเมือง

## ตัวละคร

1. ตัวละครหลักมีชื่อว่า “Marceline Hudson”  
เป็นพนักงานส่งของ
2. เป็นพนักงานเงินเดือนที่ทำงานหาเงินเพื่อ  
ส่งเงินไปที่บ้าน
3. เป็นคนธรรมดา
4. อยู่ในหน่วยงานไปรษณีย์จัดส่งพัสดุ

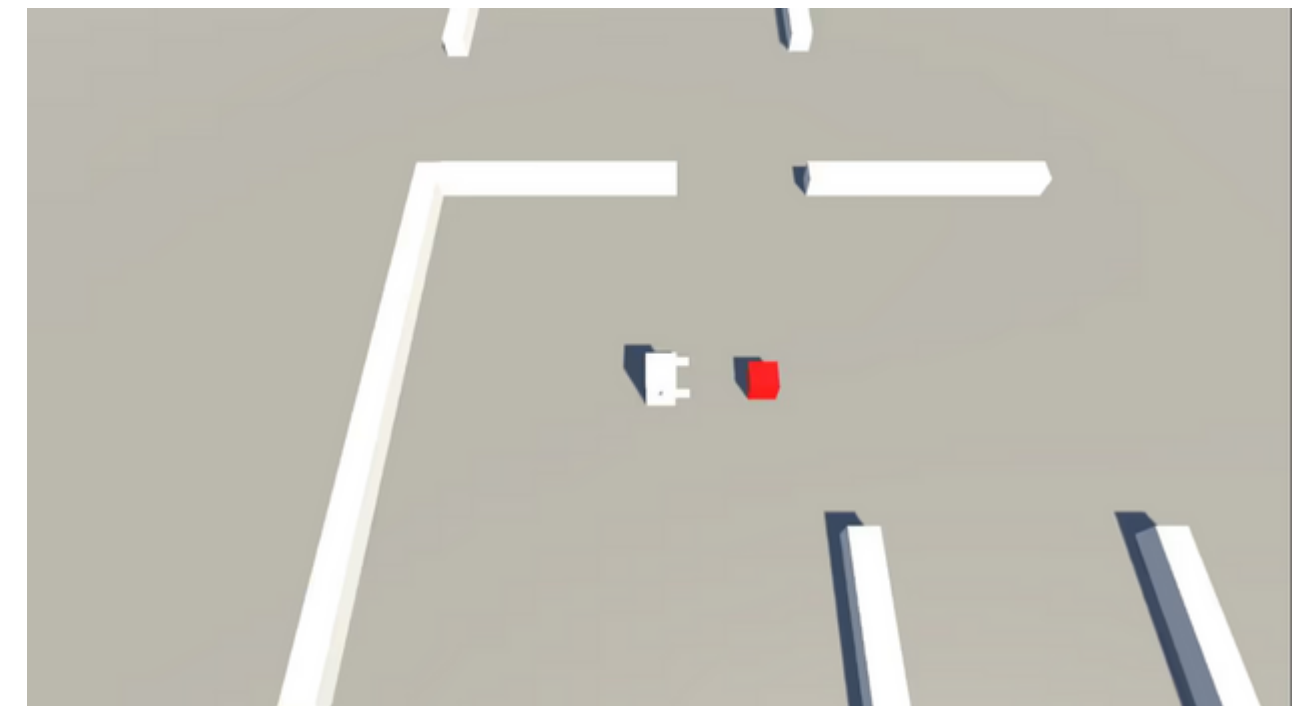
## Concept art and reference

art

- 1.ภาพรวมของเกมจะมีความสดใส
- 2.สภาพแวดล้อมภายในเกมจะค่อนข้างมีสีที่สดและค่อนข้างเป็นระเบียบ

Characters

- 1.ตัวละครภายในเกมจะเป็นงานภาพสไตล์ Chibi
- 2.มีสีสดใส
- 3.มีลักษณะการมองเห็นเป็นภาพจากด้านบน
- 4.เป็นตัวละคร 2.5D



## สภาพแวดล้อม

1. อยู่ภายในตัวเมือง
2. การออกแบบมีการสะท้อนให้เห็นถึงปัญหาและสถานการณ์ที่เกิดขึ้นภายในด้าน
3. มีสภาพแวดล้อมที่มีความยุ่งเหยิง วุ่นวาย

## หน้าจอผู้ใช้

1. รูปแบบเมนู 2D
2. สไลด์การแสดงผลภาพบนหน้าจอ 2D
3. สไลด์ป๊อปอัพ ข้อความ เอฟเฟค 2D
4. แบบอักษร

## ลำดับขั้นตอนความก้าวหน้าในเกม

1. ผู้เล่นจะต้องส่งของให้ครบทุกๆชิ้น

## Challenge

1. ผู้เล่นจะต้องทำภารกิจให้เร็วที่สุด ผู้เล่นจะได้รับคะแนนโดยขึ้นอยู่กับเวลาที่ใช้ในการเล่น
2. อุปสรรคมีความซับซ้อนขึ้นเรื่อยๆ ในทุกครั้งหลังส่งของ 1 ชิ้น

## การเคลื่อนไหวและการกระทำ

1. ผู้เล่นจะสามารถเคลื่อนที่ด้วยการเดิน และวิ่ง

## หน้าจอ

1. ตัวเกมจะมี Intro สั้นๆ ตอนเริ่มเกม
2. ในส่วนของ Option Menu จะมีของปุ่ม “เล่นต่อ” “เริ่มใหม่” “กลับไปเมนูหลัก” และ “ออกจากเกม”

## การดำเนินของเลเวล

1. เป็นการผ่านด่านไปเรื่อยๆ
2. ใช้เวลาเฉลี่ย 8 - 12 นาที



## วัตถุประสงค์

1.จุดประสงค์ของเกมคือการส่งของให้ครบทุกชิ้น

## อุปสรรค

1.สิ่งกีดขวางจะถูกกำหนดให้ไม่มีความซับซ้อนจนเกินไปและมีผลทำให้ผู้เล่นไปถึงเป้าหมาย  
ช้าลงเท่านั้น

## การออกแบบเลเวล

1.การผ่านอุปสรรค ส่งของให้เสร็จ และเข้าสู่พื้นที่ต่อไป

## ศัตรู

1. เกมนี้ไม่มีศัตรูภายในด่าน แต่จะมีอุปสรรคต่างๆที่คอยทำให้ผู้ทำภารกิจให้สำเร็จได้ช้าลง
2. ผู้เล่นจะต้องหาวิธีผ่านอุปสรรคต่างไปให้ได้

## การควบคุม

- การควบคุมการเคลื่อนที่พื้นฐานภายในเกมจะเหมือนกับเกมทั่วไปส่วนใหญ่
- อุปกรณ์ที่สามารถใช้ควบคุมได้จะเป็น Key Board

Action	Mouse + Key Board
Movement(“Walk”)	W, A, S, D
Run	Left Shift

## ระบบภาพ

1. กล้องภายในเกมจะเป็นกล้องที่จะเน้นเป็นการติดตามตัวละครไปเรื่อย ๆ

## ส่วนติดต่อผู้ใช้แบบกราฟิก

1. หน้าเมนู: ไอคอนเกม ปุ่มเล่น ปุ่มเซตตั้ง ปุ่มเครดิต ปุ่มออกเกม
2. แสดงจำนวนของที่ต้องส่ง
3. ตำแหน่งอยู่ที่มุมขวาบน

## ระบบช่วยเหลือ

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