**MatchMeck**

Version 1.0 (April 1st 2024)

**แนวคิด**

1. การส่งของโดยอุปสรรคขวางกั้น

2. Puzzle

**สไตล์**

1. Topdown

2. 2.5D

**ฟีตเจอร์**

1. ส่งของ ผ่านอุปสรรค

2.ธีมพนักงานส่งของในพื้นที่วุ่นวาย

**การกำหนดเป้าหมาย**

1. เกม PC

2. วัยรุ่น 12+

**โลกของเกมและการเล่าเรื่อง**

**ภาพลักษณ์และความรู้สึก**

1. เกิดขึ้นในโรงงานแห่งหนึ่ง

2. ปัจจุบัน

**ที่ตั้งและโครงสร้าง**

1.โรงงานแห่งหนึ่ง

2.พื้นที่วุ่นวาย

**เรื่องราวและโครงเรื่อง**

1. ตัวเราที่เป็นพนักงานส่งของ ต้องไปทำงานส่งของให้ครบ โดยที่ผ่านความวุ่นวายอุปสรรคต่างๆ

2. องค์ประกอบมีการผ่านอุปสรรค

3. อุปสรรคที่ทำให้ผู้เล่นต้องใช้ความคิดต่างๆ เพื่อที่จะผ่านอุปสรรคนั้นไปให้ได้

4.ความวุ่นวายจาสภาพแวดล้อมและสังคมภายในโรงงาน

**ตัวละคร**

1.ตัวละครหลักมีชื่อว่า “Marceline Hudson” เป็นพนักงานส่งของ

2. เป็นพนักงานเงินเดือนที่ทำงานหาเงินเพื่อส่งเงินไปที่บ้าน

3.เป็นคนธรรมดา

4.อยู่ในหน่วยงานจำส่งพัสดุ

**Concept art and reference**

**art**

1.ภาพรวมของเกมจะมีความสดใส

2.สภาพแวดล้อมภายในเกมจะค่อนข้างมีสีที่สดและค่อนข้างเป็นระเบียบ

**Characters**

1.ตัวละครภายในเกมจะเป็นงานภาพสไตล์ Chibi

2.มีสีสันสดใส

3.มีลักษณะการมองเห็นเป็นภาพจากด้านบน

4.เป็นตัวละคร 2.5D

**สภาพแวดล้อม**

1.อยู่ภายในตัวเมือง

2.การออกแบบมีการสะท้อนให้เห็นถึงปัญหาและสถาณการณ์ที่เกิดขึ้นภายในด่าน

3.มีสภาพแวดล้อมที่มีความยุ่งเหยิง วุ่นวาย

**หน้าจอผู้ใช้**

1.รูปแบบเมนู 2D

2.สไตล์การแสดงภาพบนหน้าจอ 2D

3.สไตล์ป๊อปอัป ข้อความ เอฟเฟค 2D

4.แบบอักษร

**ลำดับขั้นความก้าวหน้าในเกม**

1.ผู้เล่นจะต้องส่งของให้ครบทุกๆชิ้น

**Challenge**

1.ผู้เล่นจะต้องทำภารกิจให้เร็วที่สุด ผู้เล่นจะได้รับคะแนนโดยขึ้นอยู่กับเวลาที่ในการเล่นเ

2.อุปสรรคมีความซับซ้อนขึ้นเรื่อยๆ ในทุกครั้งหลังส่งของ 1 ชิ้น

**การเคลื่อนไหวและการกระทำ**

1.ผู้เล่นจะสามารถเคลื่อนที่ด้วยการเดิน และวิ่ง

**หน้าจอ**

1.ตัวเกมจะมี Intro สั้นๆตอนเริ่มเกม

2.ในส่วนของ Option Menu จะมีของปุ่ม “เล่นต่อ” “เริ่มใหม่” “กลับไปที่เมนูหลัก” และ “ออกจากเกม”

**การดำเนินของเลเวล**

1.เป็นการผ่านด่านไปเรื่อยๆ

2.ใช้เวลาเฉลี่ย 8 - 12 นาที

**วัตถุประสงค์**

1.จุดประสงค์ของเกมคือการส่งของให้ครบทุกชิ้น

**อุปสรรค**

1.สิ่งกีดขวางจะถูกกำหนดให้ไม่มีความซับซ้อนจนเกินไปและมีผลทำให้ผู้เล่นไปถึงเป้าหมายช้าลงเท่านั้น

**การออกแบบเลเวล**

1.การผ่านอุปสรรค ส่งของให้เสร็จ และเข้าสู่พื้นที่ต่อไป

**ศัตรู**

1.เกมนี้ไม่มีศัตรูภายในด่าน แต่จะมีอุปสรรคต่างๆที่คอยทำให้ผู้ทำภารกิจให้สำเร็จได้ช้าลง

2.ผู้เล่นจะต้องหาวิธีผ่านอุปสรรคต่างไปให้ได้

**การควบคุม**

- การควบคุมการเเลื่อนที่พื้นฐานภายในเกมจะเหมือนกับเกมทั่วไปส่วนใหญ่

- อุปกรณ์ที่สามารถใช้ควบคุมได้จะเป็น Key Board

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

**ระบบภาพ**

1. กล้องภายในเกมจะเป็นกล้องที่จะเน้นเป็นการติดตามตัวละครไปเรื่อยๆ

ส่วนติดต่อผู้ใช้แบบกราฟิก

1.หน้าเมนู: ไอคอนเกม ปุ่มเล่น ปุ่มเซ็ตติ้ง ปุ่มเครดิต ปุ่มออกเกม

2.เเสดงจำนวนของที่ต้องส่ง

3.ตำแหน่งอยู่ที่มุมขวาบน

ระบบช่วยเหลือ

1.มี UI บอกปุ่มการควบคุม

2.มีปุ่มสำหรับ “Restart” สำหรับเริ่มเกมใหม่ ในกรณีที่ ผู้เล่นประสบปัญหาจากบัคภายในเกม