

# Before Midnight

โดย

นาย วชิรวิทย์ พุกษอาภรณ์

รหัสนักศึกษา 64120501027

โครงการนี้เป็นส่วนหนึ่งของรายวิชา

GDM221 - FUNDAMENTAL FOR GAME PROGRAMMING

ปีการศึกษา 2/2565

เอกสารการออกแบบเกม <game\_name>

## ข้อมูลทั่วไป

### ชื่อเกม

Before Midnight

### ชื่อผู้จัดทำ

นาย วิริวิทย์ พฤกษาภรณ์ รหัสนักศึกษา 64120501027

### คำอธิบายโดยย่อ

คุณรับบทเป็นเจน หัวหน้าผู้ดูแลเวลา ที่ต้องทำงานส่วนต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับองค์กรการควบคุมการเวลาผ่านมินิเกมต่างๆ จะต้องรวมของเส้นเวลาจะถูกช่วยไว้หรือล้มสถาายนี้อยู่กับการจัดการของคุณในเวลาที่กำหนดไว้

### แนวเกม

เนื้อเรื่อง / เล่นคนเดียว / มินิเกม / เน้นความเร็วและการตอบสนอง

### กลุ่มเป้าหมาย

ผู้เล่นที่อยากท้าทายตัวเอง / ผู้เล่นที่เล่นแนวเล่นคนเดียว / ผู้เล่นที่ต้องการเล่นเกมเนื้อเรื่อง

เอกสารการออกแบบเกม <game\_name>

## วรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง

### เกม Among Us



### คำอธิบายโดยย่อ

Among Us คือเกมแนว Multiplayer ผู้เล่นมากกว่า 3 คน ผู้เล่นรับบทเป็นนักบินอวกาศ ที่ต้องระวังเอเลี่ยนที่แฝงตัว 1-2 คนที่จะซ่าทุกคนในยาน หน้าที่ของนักบินอวกาศคือทำหน้าที่ของตัวเองผ่านมินิเกมตามยานให้ครบ ระหว่างและระหว่างผู้เล่นที่แฝงตัวออกไปจากยาน ก่อนที่เอเลี่ยนจะฉ่านักบินบนยานทั้งหมด

### แนวเกม

Multiplayer / Co-Op / มินิเกม

### คุณสมบัติที่เกี่ยวข้อง

มีระบบมินิเกม เน้นทำงานให้ครบ

เอกสารการออกแบบเกม <game\_name>

## ซีรี่ย์ Loki



## คำอธิบายโดยย่อ

เล่าถึงโล基หลัง Avengers : Endgame ที่ถูกจับตัวโดยองค์กรรักษาเวลา TVA เพื่อมารับโทษฐานทำให้ทีมไว้ใจไม่เม่นคง แต่ก็ได้รับข้อเสนอให้มาทำงาน นั่นคือกำจัดตัวแปรของเข้าที่ทำให้กาลเวลาปั่นป่วน

## แนวซีรี่ย์

แฟนตาซี ไซไฟ

## คุณสมบัติที่เกี่ยวข้อง

เช็ตติ้งเกี่ยวกับสำนักงานเกี่ยวกับการควบคุมเวลา

เอกสารการออกแบบเกม <game\_name>

---

## เกมเพลย์

### เป้าหมายของเกม

ทำงานให้ครบภายในเวลาที่กำหนด ก่อนที่ Game Over เอาชนะ Challenges และปลดปริศนาผ่านการพูดคุยและการกระทำภายในเกมให้ครบ

### ทรัพยากร้ายในเกม

Coin (เหรียญ) ที่ได้จากการเล่นเกม หรือเดิมเงินสามารถนำไปซื้อของภายในเกม เช่น เครื่องแต่งกาย , Core ที่ได้จากการเอาชนะ Challenge เอาไว้สำหรับปลดล็อกเนื้อเรื่องเพิ่มเติม หรือมินิเกมและ Challenge ใหม่ๆ

### อุปสรรคภายในเกม

เวลาที่ลดลงเรื่อยๆ

### การกระทำภายในเกม

เริ่มเล่นกับมินิเกมต่างๆ เพื่อทำให้หลอดการทำงานครบ โดยมีเวลาบันดอyleหลังเรื่อยๆ ในขณะเดียวกัน เมื่อไม่ได้อยู่ในช่วงนับถอยหลัง ก็สามารถเดินไปไหนมาไหนได้ตามสะดวก สำรวจพื้นที่และปลดล็อกความลับภายในเกม

เอกสารการออกแบบเกม <game\_name>

## เนื้อเรื่อง

### สถานการณ์

คุณรับบทเป็นผู้ควบคุมเวลา ที่เป็นหัวหน้าขององค์กรคุมไม่มีไลน์ ต้องเข้าไปจัดการงานส่วนต่างๆ ภายในสถานที่ทำงาน เพื่อไม่ทำให้เส้นเวลาันนี้พังทลาย

### ตัวละคร

เจน ผู้ควบคุมเวลา, หัวหน้าองค์กรควบคุมไม่มีไลน์



### ฉากร

แนว Steampunk, เกาะกลางจักรวาลที่ล้อมไปด้วยเส้นไม่มีไลน์ ที่แตกแขนงออกไป



เอกสารการออกแบบเกม <game\_name>

---

## พีเจอร์

### Acquisition

- โปรโมทผ่านทาง Facebook
- โปรโมทด้วยการถ่าย Screenshot ภายในเกม
- โปรโมทด้วยการทำงานอาร์ต เผยคอนเซปต์ให้ลังคอมสนใจ

### Engagement

- ให้รางวัลกับผู้เล่น เมื่อทำการกิจกรรมในเกมสำเร็จ
- กำหนดเวลาของเกม ให้ลัดลงเรื่อยๆ ตามระดับความยากที่เลือกเล่น
- มีมินิเกมใหม่ๆ และ Challenge ให้เอาชนะ

### Monetization

- มีการขายชุดเครื่องแต่งกายภายในเกม เสริมต์ร่างความสวยงามให้ตัวละครที่เล่น