

PRISON BREAK

รัชกร วงศ์อนันต์ศักดิ์

Target Audience: 10 ปีขึ้นไป

Gamer Type: 2D Platformer, Puzzle

Target Platforms: PC, Mobile

Genre: 2D Platformer, Puzzle

Number of Players: 1

Projected Release Date: None

High Concept Statement

Concept: ธีมของเกมจะอยู่ในช่วงยุคกลาง มีเนื้อเรื่องเกี่ยวกับนักโทษคนหนึ่ง เขาได้ถูกจับกุมเพราะเขารู้เรื่องเกี่ยวกับการคอร์รัปชันของอาณาจักรมากเกินไป เมื่อถูกจับกุมอย่างไม่เป็นธรรมเขาจึงต้องหาวิธีหนีออกไปเปิดเผยความจริง และทวงความยุติธรรมของเขาคืนให้ได้ โดยผู้เล่นจะต้องแหกคุกจากชั้นในสุดเพื่อออกไปสู่โลกภายนอกให้ได้ ประกอบกับระวิงอย่าให้ทหารเผ่ายามจับเราไปได้ด้วย ผู้เล่นจะชนะก็ต่อเมื่อสามารถออกมาสู่โลกภายนอกได้ หากโดนทหารยามจับได้จะแพ้ทันที

Mechanic: จะเป็นเกมในรูปแบบของ 2D Platformer ผสมผสานกับการแก้ไข Puzzle ซึ่งมีมุมมองด้านข้าง (Side Scroller) โดยผู้เล่นจะต้องตะลุยด่าน ไขปริศนากลไกต่าง ๆ หรือหาไอเท็มที่เกมกำหนดไว้ภายในแมพ ประกอบกับซ่อนตัวจากทหารยามไปด้วย

Affect: ผู้เล่นจะได้ใช้ทักษะการสังเกตในการแก้ไขปริศนา และดูพฤติกรรมของตัวละคร NPC เพื่อทำให้ผ่านในแต่ละด่านให้จงได้

Unique: เป็นการผสมผสานแนวเกมตะลุยด่าน (Platformer) และ Puzzle

Feature Set

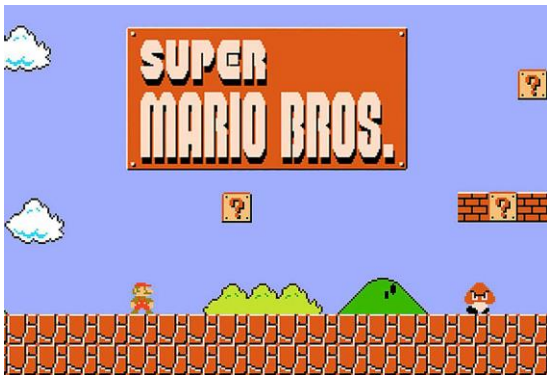
- ระบบปริศนาภายในเกมนี้จะเกี่ยวกับกลไกของสภาพแวดล้อมภายในแมพ
- ระบบ AI ซึ่ง AI จะเดินตามจุดต่าง ๆ ที่กำหนดไว้ เมื่อผู้เล่นเข้าไปในจุด AI มองเห็นจะสามารถตรวจจับผู้เล่นได้ทันที
- ผู้เล่นสามารถเข้าไปแอบ AI ในจุดที่กำหนดไว้ได้ เช่นในตู้เป็นต้น

Team Roles

- Manager / Team Lead
- Game Designer
- Programmer
- Artist (2D, 3D, UI/UX)
- Audio Designer
- Level Designer

Design Influences

เกมนี้ได้รับแรงบันดาลใจมาจากเกม Mario และ Rockman ซึ่งทั้งสองเกมเป็นเกมแนวตะลุยด่านที่มีความโดดเด่นทางด้านวิธีการเล่น ที่ต้องฟันฝ่าอุปสรรคต่าง ๆ เพื่อบรรลุเป้าหมายที่เกมกำหนดไว้ แต่ยังคงการเล่นลูกเล่นภายในด่าน ดังนั้นเกมนี้จึงได้นำจุดเด่นของทั้งสองเกมดังกล่าวมารวมกับการแก้ไขปริศนา เพื่อให้เกมมีความแปลกใหม่



Scope Management

Feature	Time (1 week)					
กราฟฟิกตัวละคร						
กราฟฟิกแมพและสิ่งแวดล้อมภายในเกม						
ระบบควบคุมตัวละคร						
ระบบกลไกของปริศนา						
ระบบ AI						
ระบบการแอบ						
Build ลง Mobile						
Build ลง PC						
ตรวจสอบและแก้ไข bug						