

**ชื่อเกม :** ชื่อเกมไรดีวะ

**แนวเกม :** Co-op Dark Fantasy Dungeon Crawler

## **Concept**

เกม Co-op RPG มุมมองบุคคลที่ 1 แนว ตะลุยดันเจี้ยน  
ผู้เล่น 4 คนรับบทเป็นกลุ่มนักผจญภัยที่ต้อง ร่วมมือกัน เพื่อ  
เอาชีวิตรอดและทำภารกิจที่ได้รับมาในดันเจี้ยนอันโหดร้าย  
ทุกการโจมตีอาจถึงตาย ทุกตำแหน่งมีความสำคัญมีส  
กิลเฉพาะอาชีพที่สำคัญหากขาดใคร เกมจะยากขึ้นหลายเท่า

## **Core Gameplay**

- เตรียมตัวที่ Hub (จัดของ / รับเควส / อัปเกรด)
- เข้าดันเจี้ยน
- สำรวจ → แก้กับดัก → ต่อสู้
- ทำ Objective
- หนีออกมา
- ได้รางวัล → อัปเดต → เล่นด่านถัดไป

## **จุดเด่นของเกม**

- Role-based Cooperation: แต่ละคลาสทำหน้าที่ต่างกัน  
ชัดเจน

- Resource Management: HP / Mana / Stamina มีจำกัด
- High Risk Combat: ดาเมจแรง เล่นพลาด = ตาย
- Revive System: ล้มบ่อย ขูบยากขึ้น
- Dungeon Pressure: แสงน้อย เสียง สร้างความตึงเครียด

## **Combat & Controls**

- First-Person
- เน้นจังหวะ ไม่ใช่ DPS ล้วน
- การเคลื่อนไหวกิน Stamina
- ต้องวางแผนทุก Action

## **Art Style**

- Dark Fantasy 3D Texture Toon Shader
- โลกใต้ดินมืด แสงจากคบเพลิง
- โทนสี: เทา / น้ำตาลสนิม / เขียวหม่น
- เวทมนตร์และสมบัติเรืองแสงเป็นจุดเด่น
- Mood กดดัน อึดอัด สมจริง

## Characters – Playable Classes

### Tank (แทงค์)

บทบาท:

- รับดาเมจหลักของทีม
- ดึงความสนใจของมอนสเตอร์ (Aggro Control)
- ปกป้องแนวหลัง

อาวุธที่ใช้:

- โล่ขนาดใหญ่
- ดาบมือเดียว

จุดเด่นการเล่น:

- ยืนแนวหน้า
- ใช้โล่กันดาเมจและเปิดจังหวะให้เพื่อน
- จำเป็นต่อการคุมสถานการณ์เมื่อเจอมอนจำนวนมากหรือบอส

---

### Swordsman (นักดาบ)

## **บทบาท:**

- ทำดาเมจหลักของทีม (DPS)
- จัดการศัตรูตัวใหญ่หรือศัตรูสำคัญ

## **อาวุธที่ใช้:**

- ดาบใหญ่
- อาวุธหนัก (Two-Handed Weapons)

## **จุดเด่นการเล่น:**

- ดาเมจสูง แต่ต้องอาศัยการป้องกันจากแทงค์
- ใช้จังหวะเข้าทำ ไม่สามารถบวkmั่วได้

---

## **Rogue (โจร)**

### **บทบาท:**

- ตรวจหากับดัก
- สอดแนมตำแหน่งมอนสเตอร์
- โจมตีจากจุดอ่อน

## **อาวุธที่ใช้:**

- หน้าไม้
- ดาบสั้น / มีด

## **จุดเด่นการเล่น:**

- เน้นความคล่องตัว
  - สำคัญมากในการลดความเสี่ยงจากกับดัก
  - เปิดไฟต์หรือปิดไฟต์ด้วยการโจมตีฉวยโอกาส
- 

## **Cleric (นักบวช)**

### **บทบาท:**

- ควบคุมศัตรู (Crowd Control – CC)
- สนับสนุนทีมในการต่อสู้

## **อาวุธที่ใช้:**

- คทา

## **จุดเด่นการเล่น:**

- ทำให้ศัตรูเคลื่อนไหวลำบาก
  - เปิดช่องให้ทีมเข้าจัดการ
  - เป็นแกนสำคัญในการควบคุมสถานการณ์เมื่อศัตรูเยอะ
- 

## **Enemy Types (ประเภทศัตรู)**

### **Goblin (ก๊อปบินพื้นฐาน)**

- จำนวนมาก
- เคลื่อนไหวเร็ว
- ดาเมจไม่สูง แต่รุมแล้วอันตราย

### **Goblin Archer (ก๊อปบินถือธนู)**

- โจมตีระยะไกล
- กดดันแนวหลัง
- ต้องให้ Rogue หรือ Swordsman จัดการอย่างรวดเร็ว

### **3. Goblin Brute (ก๊อปบินโคถึก)**

- เลือดเยอะ
- ดาเมจหนัก
- ต้องใช้ Tank ดึงความสนใจและทีมช่วยกันรุม

#### 4. Boss

- สามารถเรียกลูกสมุนออกมาเพิ่ม
- ใช้สกิลก่อกวน เช่น CC, พื้นที่อันตราย
- ต้องอาศัยการประสานงานของทั้งทีมอย่างสูง

---

#### Traps (กับดัก)

- กับดักซ่อนอยู่ตามทางเดินและภายในห้อง
  - ต้องใช้ Rogue ในการตรวจจับ
  - บางกับดักต้องใช้การร่วมมือกันเพื่อปลด
  - ความรุนแรงของกับดักเพิ่มขึ้นตามความลึกของ  
ด่านเจี้ยน
-

## **Locations (จากและสภาพแวดล้อม)**

### **Dungeon Theme**

- ถ้ำโจร (Bandit Cave)
- คุกใต้ดิน (Underground Prison)

### **Structure**

- ทางเข้าหน้าถ้ำ มีมอนสเตอร์เฝ้า
- ภายในเป็นห้องต่าง ๆ เชื่อมต่อกันด้วยทางเดิน
- มีจุดชุมโจรมืด ก้นดึก และกล่องสมบัติ
- บรรยากาศมืด อึดอัด สร้างความกดดัน

## **Skill Design – Class Special Skills**

### **Tank**

แทงค์ปึกโล่ลงพื้น สร้างเขตป้องกันด้านหน้า

- ดาเมจที่เข้าจากด้านหน้าลดลงอย่างมาก
- ศัตรูในระยะจะถูก “บังคับโฟกัสแทงค์”



- เพื่อนที่ยืนด้านหลังโล่ จะได้รับดาเมจลดลง

## สกิลเสริม

- Shield Bash – ชนศัตรูให้ชะงักสั้น ๆ (เปิดช่อง)
- Hold the Line – ลด stamina cost ของการ block ชั่วคราว
- Perfect Guard (Passive) – เมื่อผู้เล่น กด Block ตรงจังหวะจะ Parry

## Swordsman

### ซาร์จดาบฟาดใส่ศัตรูตัวเดียว

- ดาเมจสูงมาก
- ถ้าเป้าหมายถูก CC อยู่ จะดาเมจเพิ่ม
- ถ้าพลาด → stamina หหมดทันที (ถ้าkillได้จะไม่เสีย stamina)

## **สกิลเสริม**

- Cleave – ฟันเป็นแนวกว้าง (ใช้เคลียร์ฝูงมอน)
- Momentum (Passive) – ฆ่าได้ ฟัน stamina เล็กน้อย

## **Rogue**

### **ทำเครื่องหมายศัตรูจากด้านหลังหรือขณะไม่ถูกตรวจพบ**

- Six Senses – ตรวจจับตำแหน่งศัตรูใกล้เคียง

## **สกิลเสริม**

- Trap Sense – ตรวจจับกับดักรอบตัว
- Backstab (Passive) – ดีหลังแรงขึ้น

---

## **Cleric**

### **รายเขตศักดิ์สิทธิ์**

- ศัตรูในพื้นที่ถูก slow
- เพื่อนในพื้นที่ได้ลด stamina cost
- กิน mana สูงมาก

### **สกิลเสริม**

- Barrier – กันดาเมจ 1 hit
- Mud Field – slow พื้นที่
- Focused Mind (Passive) – regen mana เร็วขึ้นเมื่อไม่โดนโจมตี