

ชื่อเกม : ชื่อเกมไรเดิวะ

แนวเกม : Co-op Dark Fantasy Dungeon Crawler

Concept

เกม Co-op RPG มุ่งมองบุคคลที่ 1 แนว ตะลุยดันเจี้ยน ผู้เล่น 4 คนรับบทเป็นกลุ่มนักผจญภัยที่ต้อง ร่วมมือกัน เพื่อ เอาชีวิตรอดและทำการกิจที่ได้รับมาในดันเจี้ยนอันโหดร้าย ทุกการโจมตีอาจถึงตาย ทุกตำแหน่งมีความสำคัญมีส ภัยเฉพาะอาชีพที่สำคัญหากขาดใคร เกมจะยากขึ้นหลายเท่า

Core Gameplay

- เตรียมตัวที่ Hub (จัดของ / รับเควส / อัพเกรด)
- เข้าดันเจี้ยน
- สำรวจ → แก้กับดัก → ต่อสู้
- ทำ Objective
- หนีอุกมา
- ได้รางวัล → อัพตัว → เล่นต่อไป

จุดเด่นของเกม

- Role-based Cooperation: แต่ละคลาสทำหน้าที่ต่างกัน ชัดเจน

- Resource Management: HP / Mana / Stamina มีจำกัด
- High Risk Combat: ダメจแรง เล่นพลาด = ตาย
- Revive System: ล้มบ่อย ชุบยากขึ้น
- 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
- โลกใต้ดินมีด แสงจากคบเพลิง
- โทนสี: เทา / น้ำตาลสนิม / เขียวหม่น
- เวทมนตร์และสมบัติเรืองแสงเป็นจุดเด่น
- Mood กดดัน อีดอัด สมจริง

Characters – Playable Classes

Tank (แทงค์)

บทบาท:

- รับダメจหลักของทีม
- ดึงความสนใจของมอนสเตอร์ (Aggro Control)
- ป กป่องแนวหลัง

อาวุธที่ใช้:

- โล่ขนาดใหญ่
- ดาบมีดเดียว

จุดเด่นการเล่น:

- ยืนแนวหน้า
- ใช้โล่กันダメจและเปิดจังหวะให้เพื่อน
- จำเป็นต่อการคุมสถานการณ์เมื่อเจอมอนจำนวนมากหรือบอส

Swordsman (นักดาบ)

บทบาท:

- ทำダメจหลักของทีม (DPS)
- จัดการศัตรูตัวใหญ่หรือศัตรูสำคัญ

อาวุธที่ใช้:

- ดาบใหญ่
- อาวุธหนัก (Two-Handed Weapons)

จุดเด่นการเล่น:

- ダメจสูง แต่ต้องอาศัยการป้องกันจากแทงค์
- ใช้จังหวะเข้าทำ ไม่สามารถบกม้ำได้

Rogue (โจร)

บทบาท:

- ตรวจหาภัยดัก
- สอดแนมตำแหน่งมอนสเตอร์
- โจรตีจากจุดอ่อน

อาชุธที่ใช้:

- หน้าไม้
- ดาบสั้น / มีด

จุดเด่นการเล่น:

- เน้นความคล่องตัว
- สำคัญมากในการลดความเสี่ยงจากการกับดัก
- เปิดไฟต์หรือปิดไฟต์ด้วยการโจมตีฉายโอกาส

Cleric (นักบวช)

บทบาท:

- ควบคุมศัตรู (Crowd Control – CC)
- สนับสนุนทีมในการต่อสู้

อาชุธที่ใช้:

- คทา

จุดเด่นการเล่น:

- ทำให้ศัตรูเคลื่อนไหวลำบาก
 - เปิดช่องให้ทีมเข้าจัดการ
 - เป็นแกนสำคัญในการควบคุมสถานการณ์เมื่อศัตรูเยอะ
-

Enemy Types (ประเภทศัตรู)

Goblin (ก็อปbinพื้นฐาน)

- จำนวนมาก
- เคลื่อนไหวเร็ว
- ダメจไม่สูง แต่รุนแรงอันตราย

Goblin Archer (ก็อปbinถือธนู)

- ใจดีระยะใกล้
- กดดันแนวหลัง
- ต้องให้ Rogue หรือ Swordsman จัดการอย่างรวดเร็ว

3. Goblin Brute (ก็อปbinโอดึก)

- เลือดเยือก
- ダメจหนัก
- ต้องใช้ Tank ดึงความสนใจและทีมช่วยกันรุน

4. Boss

- สามารถเรียกกลุกสมุนอุกมาเพิ่ม
 - ใช้สกิลก่อความ เช่น CC, พื้นที่อันตราย
 - ต้องอาศัยการประสานงานของทั้งทีมอย่างสูง
-

Traps (กับดัก)

- กับดักซ่อนอยู่ตามทางเดินและภายในห้อง
 - ต้องใช้ Rogue ในการตรวจจับ
 - บางกับดักต้องใช้การร่วมมือกันเพื่อปลด
 - ความรุนแรงของกับดักเพิ่มขึ้นตามความลึกของดันเจี้ยน
-

Locations (จากและสภาพแวดล้อม)

Dungeon Theme

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

Structure

- ทางเข้าหน้าถ้ำ มีมอนสเตอร์เผ่า
- ภายในเป็นห้องต่าง ๆ เชื่อมต่อด้วยทางเดิน
- มีจุดซุ่มโจมตี กับดัก และกล่องสมบัติ
- บรรยากาศสมดุล อึดอัด สร้างความกดดัน

Skill Design – Class Special Skills

Tank

แทงค์ปักโอล์ลงพื้น สร้างเขตป้องกันด้านหน้า

- ダメจที่เข้าจากด้านหน้าลดลงอย่างมาก
- ศัตรูในระยะจะถูก “บังคับไฟฟ์แทงค์”

- เพื่อนที่ยืนด้านหลังโล่ จะได้รับダメจลดลง

สกิลเสริม

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

Swordsman

ชาร์จดาบฟ้าดใส่ศัตรูตัวเดียว

- ดาเมจสูงมาก
- ถ้าเป้าหมายถูก CC อยู่ จะดาเมจเพิ่ม
- ถ้าพลาด → stamina หมดทันที (ถ้า kill ได้จะไม่เสีย stamina)

สกิลเสริม

- Cleave – พื้นเป็นแนวกว้าง (ใช้เคลียร์ผูงมอน)
- Momentum (Passive) – ขาได้ พื้น stamina เล็กน้อย

Rogue

ทำเครื่องหมายศัตรูจากด้านหลังหรือขณะไม่ถูกตรวจพบ

- Six Senses – ตรวจจับตำแหน่งศัตรูใกล้เคียง

สกิลเสริม

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

Cleric

ร่ายเขตศักดิ์สิทธิ์

- ศัตรูในพื้นที่ถูก slow
- เพื่อนในพื้นที่ได้ลด stamina cost
- กิน mana สูงมาก

สกิลเสริม

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