

Game Design Document

Tower Of Hope

By

Mr.Nattaphak Udomwasurat

Game Overview

Core Overview

Game genre:

Roguelike, Adventure, Dungeon Crawl, Top-down Game

สไลด์กราฟฟิก:

Pixel Graphics

เป้าหมายของเกม:

เปิดกล่องหาบุญเจอเพื่อไปยังขั้นต่อไป

Engagementtype:

Challenge: เพลียนักกับศัตรูประเภทต่างๆ และผู้เล่นจะไม่รู้เลยว่ากล่องที่เปิดนั้นจะมอบอะไรให้ผู้เล่นทำให้ผู้เล่นต้องเตรียมพร้อมรับมือกับศัตรูตลอดเวลา

Discovery: อารูรต่างๆจะมอบคุณสมบัติให้กับผู้เล่นแตกต่างกันและเมื่อมีอารูร 2 อย่างก็จะมอบคุณสมบัติที่เกิดจากสองอารูรนั้น
อีก 1 สกิลทำให้ผู้เล่นรู้สึกสนุกในการดูว่าอารูรแต่ละอย่างจะให้สกิลแบบใดบ้าง

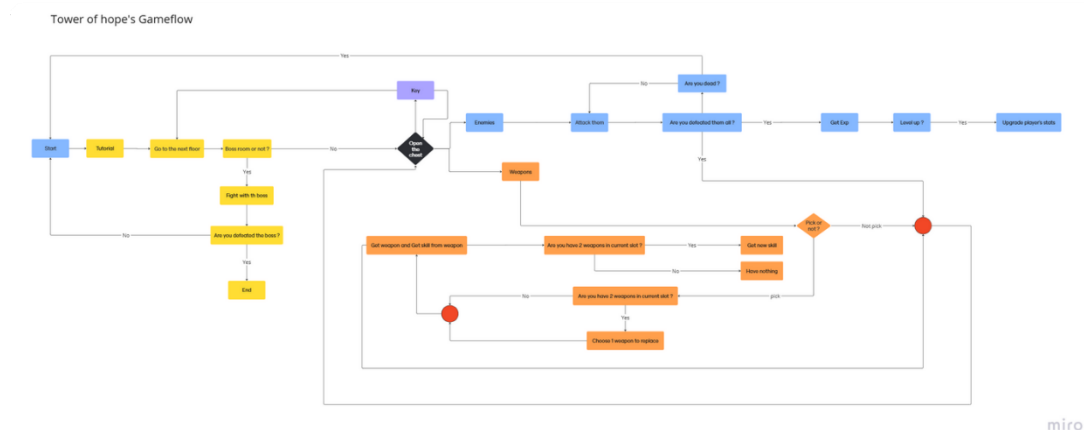
Goal:

เอาตัวรอดไปยังขั้นสุดท้ายเพื่อกำจัดบอสและออกจากหอคอย

Rule:

- เมื่อผู้เล่นตายจำทการรีเซ็ตค่าสถานะทุกอย่างและเริ่มเล่นใหม่ทั้งหมด
- ผู้เล่นต้องเปิดกล่องเพื่อหาภญแจ แต่ผู้เล่นจะสามารถเจอศัตรู อาวุธ หรือไม่ได้อะไรเลยจากกล่อง

GameFlow:





• In real game



Weapon

- Sword



- Spear



- Staff



- Dagger



- Wrench



- Bow



Consumable

- HP Potion



- Mana Potion



Character

- Player



- Mimic (Enemy)



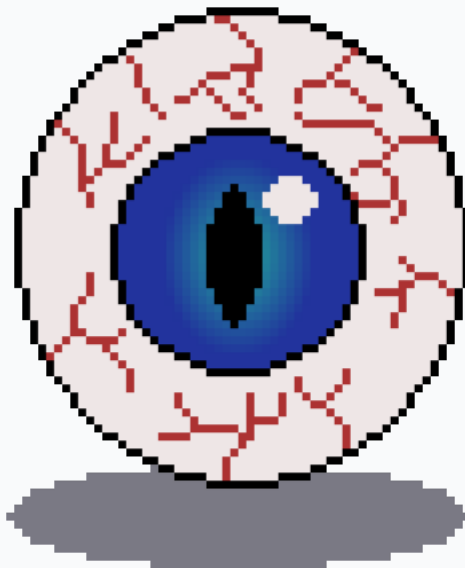
- Bat (Enemy)



• Golem (Enemy)



• Boss (Enemy)



TileMap(V.1)

- Floor

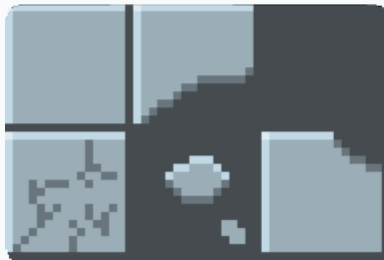


- Wall



TileMap(V.2)

- Floor



- Wall



InteractObject

- Door



Door props



Active door to go to next floor

- Chest



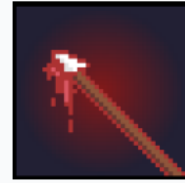
Can do animation

SkillIcon

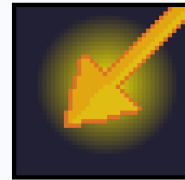
- Bow And Bow Skill



• Bow And Dagger Skill



• Bow And Spear Skill



• Bow And Staff Skill



• Bow And Sword Skill









• Bow Unique Skill



• Dagger And Dagger

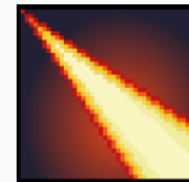


<ul style="list-style-type: none"> Dagger And Spear 	
<ul style="list-style-type: none"> Dagger And Staff 	
<ul style="list-style-type: none"> Dagger Unique Skill 	
<ul style="list-style-type: none"> Staff Unique Skill 	
<ul style="list-style-type: none"> Spear And Spear 	
<ul style="list-style-type: none"> Spear And Staff 	

• Spear Unique Skill



• Staff And Staff Skill



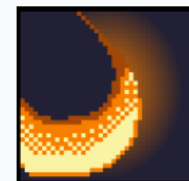
• Sword And Dagger Skill



• Sword And Staff Skill



• Sword And Sword Skill



• Sword Unique Skill

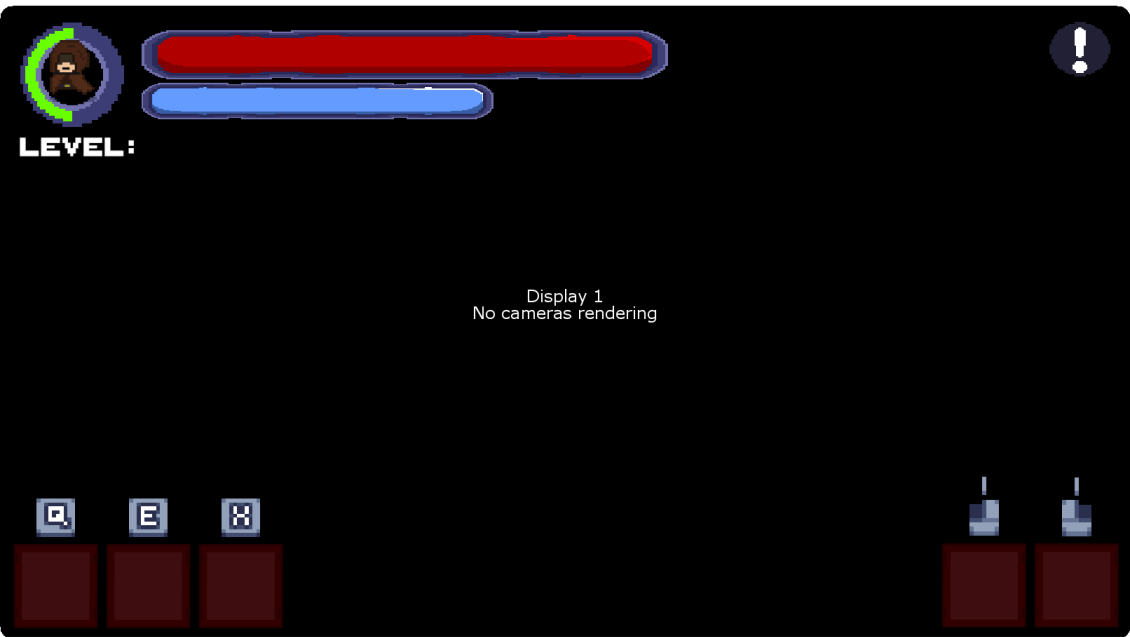


• Sword And Spear Skill





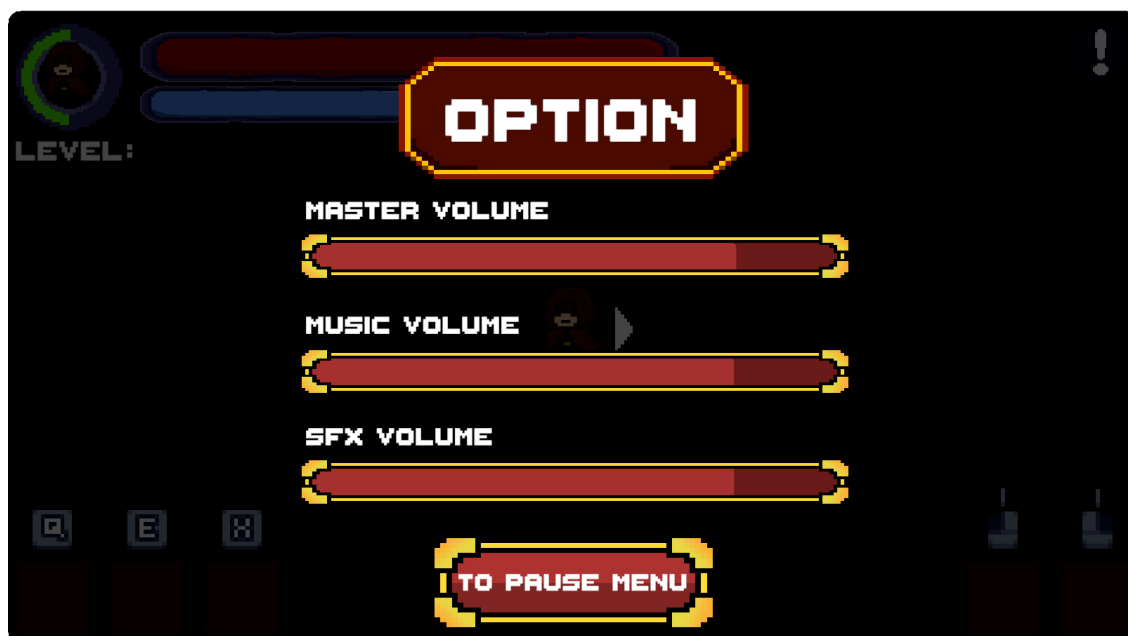
Mainmenu



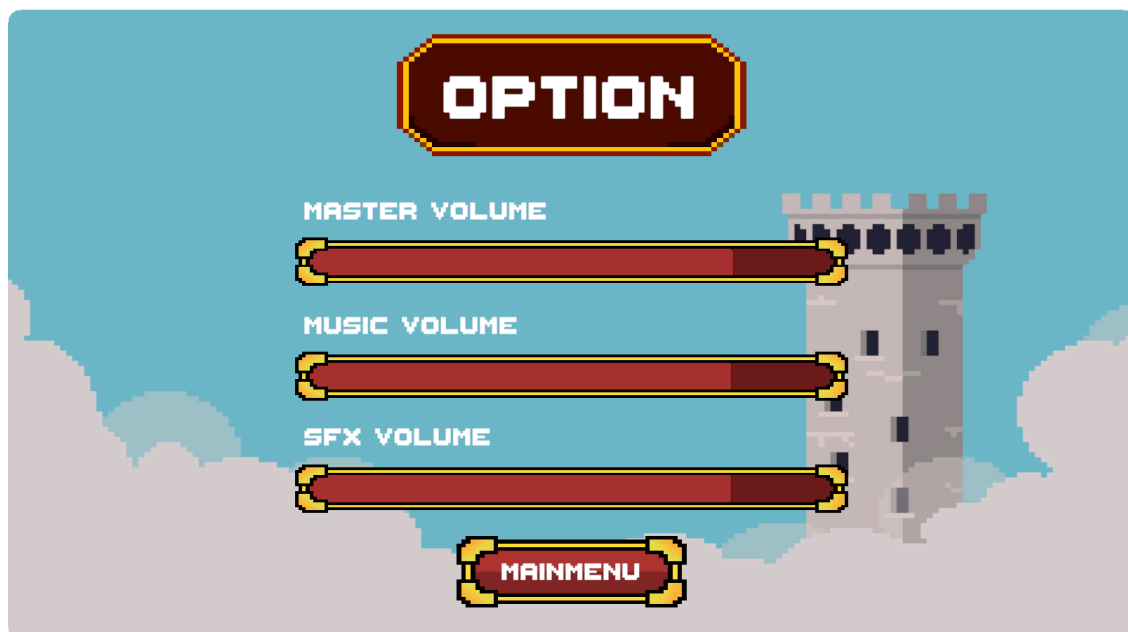
In game UI



Pause UI





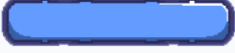
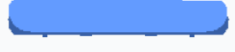








Option UI (In-game)



Option UI (In-Mainmenu)

UI separate pieces

Health Bar	   
• Mana Bar	   
• Skill Background	
• Text banner	
• Keyboard And Mouse Icon	
• Mainmenu Background	

• key



Old



New

• Button And Slider



• Game Icon



• Geometric Shape in pixel art



• Information Button



Decision Note

- นำระบบ Inventory ออกเพื่อเพิ่มความท้าทายให้กับผู้เล่นโดยที่ผู้เล่นจะไม่สามารถหยิบอาวุธได้มากกว่าที่กำหนดไว้ นั่นคือไม่สามารถหยิบอาวุธได้มากกว่าสิ่งอย่าง หากหยิบก็ต้องเสียอาวุธอันเก่าไปและเพื่อไม่ให้ผู้เล่นเก็บยาไว้ใช้ในอนาคตได้
- เพิ่มระบบการอัพเลเวลเพื่อให้ผู้เล่นสามารถพัฒนาตัวละครได้สามารถสู้กับศัตรูในระดับที่ยากขึ้นได้
- นำระบบ Artifact ออก เพื่อให้ง่ายขึ้นเพราะตอนนี้เกมใช้ทักษะอาวุธผสมอยู่แล้วหากเพิ่มระบบ Artifact ผู้เล่นจะต้องใช้ความจำในการจดจำมากขึ้น และนำออกเพื่อลด scale ของงานให้น้อยลง

Decision After pre production

- ลดจำนวนสกิลที่ได้จากอาวุธสองอย่าง จาก 2 สกิลเป็น 1 สกิล ซึ่งจะเหลือสกิลทั้งหมดคือ 3 สกิล เหตุผลในการลดคือเพื่อเพิ่มเวลาในการปรับสมดุลเกม
- ลดจำนวนขั้นลงจาก 20 ขั้น เหลือ 5 ขั้น เนื่องจากในปัจจุบันความหลากหลายของประเภทของศัตรูยังมีเพียงแค่ 3 ประเภท ดังนั้นหากมีจำนวนขั้นที่มากเกินไปก็จะทำให้ผู้เล่นรู้สึกจำเจในการเล่นและอาจจะเบื่อได้
- นำระดับความยากของกล่องออกไปทำระบบอื่น
- เปลี่ยน Tutorial จากแบบเก่าที่มีแค่ข้อความธรรมดาให้เป็นแบบที่เสมือนว่าเกมกำลังคุยกับผู้เล่นอยู่เพื่อเพิ่มความสนใจให้กับผู้เล่น
- ปรับการวางกล่องให้วางห่างจากกำแพงเนื่องจากเมื่อวางใกล้กำแพงจะมีโอกาสที่ศัตรูจะเกิดด้านนอกกำแพงได้
- skill combination ระหว่าง Spear and Dagger ในตอนนี้ผู้เล่นจะไม่ได้รับดาเมจขณะร้ายสกิล เนื่องจากในตอนแรกจะให้สกิลนี้ทำการผลักศัตรูออกไปและเกิดปัญหาทาง Coding จึงเปลี่ยนเป็นหลบดาเมจแทน
- เปลี่ยนตำแหน่งของ UI อาวุธ จากด้านขวาบนให้อยู่ตรงด้านขวาล่างแทน เนื่องจากไม่อยากให้ผู้เล่นต้องมีจุดโฟกัสที่กระเจาเกินไป
- ในตอนนี้ผู้เล่นจะเห็นดาเมจขึ้นมาเมื่อทำการโจมตีศัตรูจากตอนแรกที่จะเห็นแค่เปลี่ยนเป็นสีแดงเท่านั้นเพราะว่าอยากให้ผู้เล่นรู้ว่าดาเมจในปัจจุบันของตัวเองเป็นอย่างไร
- ผู้เล่นจะไม่สามารถหยิบอาวุธได้เมื่อมีศัตรูอยู่เพราะต้องการป้องกันไม่ให้ผู้เล่นสแปมในการเปิดกล่องและทำหายผู้เล่นโดยที่หากผู้เล่นลืมหยิบอาวุธก็ต้องสู้ด้วยอาวุธที่มีตอนนั้น
- ในส่วนของอาวุธระยะไกลจากตอนและกระสุนจะสามารถผ่านศัตรูได้ จะไม่สามารถผ่านศัตรูได้อีกต่อไปเนื่องจากอาวุธดีไกลจะมีประสิทธิภาพมากเกินไปหากสามารถทะลุศัตรูได้
- ฟันฟู เลือดและmanaเมื่อผู้เล่นเลเวลอัพ เพราะว่าเกมมีวิธีเพิ่มพลังชีวิตและmanาน้อยมาก จึงอยากให้ผู้เล่นเลือกที่จะเสี่ยงในการเปิดหีบเพื่อจัดการและรับ EXP จากศัตรูมากขึ้น
- ปรับระบบ Audio ให้สามารถปรับได้ทั้งเพลง และ SFX เพราะว่างเสียงเพลงจะกลบ SFX
- ตัดเสียงให้ศัตรูหยุดเคลื่อนที่เมื่อทำการโจมตี มิฉะนั้นศัตรูจะวิ่งไม่หยุดและทำให้เกมยากเกินไป
- เปลี่ยนการแก้ข้อมูลจากในโค้ดให้สามารถแก้ได้ใน inspector หรือแก้ไขในโฟลเดอร์ scriptable object เพื่อให้ฝ่าย game designer ง่ายในการปรับ
- เปลี่ยนจากการที่ผู้เล่นเปิดกล่องได้แค่ที่กล่องจนกว่าจะกำจัดศัตรูให้หมดเป็นให้สามารถเปิดกล่องอื่นๆได้โดยไม่ต้องกำจัดศัตรูให้หมด

ameplay and Mechanics

Gameplay

Core Game Mechanic :

Tower of Hope เป็นเกม roguelike ที่เมื่อผู้เล่นตายเลเวล และค่าสถานะต่างๆ จะถูกรีเซ็ตใหม่ทั้งหมด และต้องเริ่มเล่นใหม่ตั้งแต่ด่านแรก โดยการที่ผู้เล่นจะผ่านในแต่ละขั้นนั้นผู้เล่นต้องตามหาบุญแจจากการเปิดกล่องที่อยู่ตามขั้นนั้นๆ และนำบุญแจไปเปิดประตูไปยังขั้นต่อไป ซึ่งกล่องที่ผู้เล่นเปิดนั้นก็จะมีโอกาสพบเจอสิ่งต่างๆดังนี้

- อารูธ 20%
- ศัตรูประเภทต่างๆ 70%
- บุญแจ 5%
- ไม่ได้รับอะไรเลย 5%

อารูธต่างๆจะมอบ skill ให้กับผู้เล่นแตกต่างกัน และเมื่อมีอารูธสองอย่างไม่ว่าอารูธนั้นจะเป็นอารูธที่ซ้ำหรือไม่ก็จะมอบ skill ที่เกิดจากสองอารูธนั้นให้ผู้เล่นอีก 1 skill

Combat System :

Combat system ในเกมนี้จะมีอารูธ 2 ประเภทคืออารูธประชิด และอารูธระยะไกล ซึ่งอารูธต่างๆจะมอบ สกิลประจำอารูธให้กับผู้เล่นขึ้นอยู่กับว่าผู้เล่นนั้นใช้อารูธอะไร ซึ่งผู้เล่นจะสามารถสร้างการเล่นที่ตัวเองถนัดตามต้องการว่าถนัดในการใช้อารูธประเภทใดหรือถนัดในการใช้สกิลของอารูธชนิดไหน โดยผู้เล่นสามารถถืออารูธได้สูงสุด 2 อัน หากผู้เล่นมีอารูธในตัวอยู่แล้ว 2 อย่าง และผู้เล่นต้องการหยิบอารูธใหม่ผู้เล่นต้องเลือกที่จะแทนที่อารูธที่ผู้เล่นมีอยู่และอารูธนั้นจะถูกแทนที่ด้วยอารูธใหม่และหายไป

Stat Player:

HP - เลือดของผู้เล่น

Mana - มานาของผู้เล่น

Dmg - ความเสียหายของผู้เล่น

Exp - แต้มในการอัปเลเวลของผู้เล่น

Stat Upgrade:

ผู้เล่นจะได้รับ EXP จากการกำจัดศัตรู เพื่อที่จะอัปเกรดค่าสถานะผู้เล่น

Progression:

ต้องการให้ผู้เล่นรู้สึกสนุกในด้าน Challenge ในการเผชิญหน้ากับศัตรูประเภทต่างๆ และผู้เล่นจะไม่ว่ารู้เลยว่ากล่องที่เปิดนั้นจะมอบอะไรให้ผู้เล่นทำให้ผู้เล่นต้องเตรียมพร้อมรับมือกับศัตรูตลอดเวลาและ ในด้าน Discovery ที่อาวุธต่างๆจะมอบสกิลให้กับผู้เล่นแตกต่างกันและเมื่อมีอาวุธ 2 อย่างก็จะมอบสกิลที่เกิดจากสองอาวุธนั้นอีก 1 สกิลทำให้ผู้เล่นรู้สึกสนุกในการดูว่าอาวุธแต่ละอย่างจะให้สกิลแบบใดบ้าง

TutorialSystem(Old)

Tutorial system เพื่อให้ผู้เล่นรู้จักระบบของเกมแบบคร่าวๆ



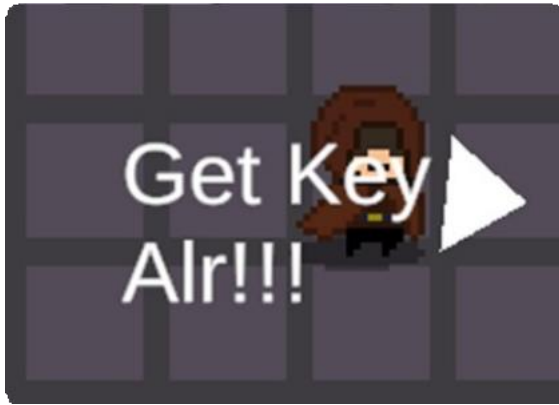
มีการบอกให้ผู้เล่นกดปุ่มเพื่อเก็บอาวุธ



มีการบอกให้ผู้เล่นกดปุ่มเพื่อเปิดกล่อง



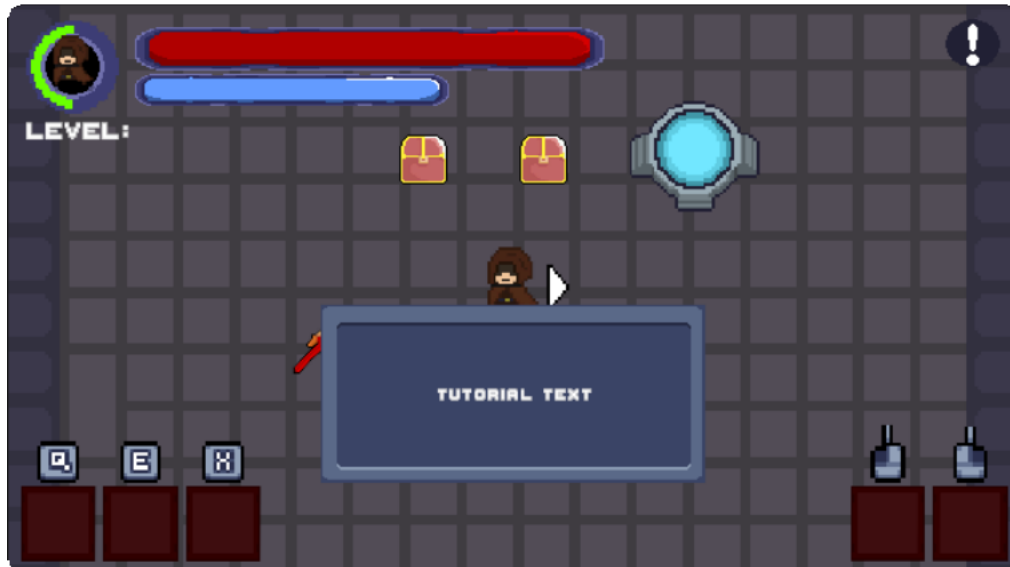
จะมีมอสเตอร์ให้ผู้เล่นลองต่อสู้



เมื่อได้กุญแจก็จะดึงข้อความขึ้นมา



เมื่อได้กุญแจแล้วผู้เล่นก็จะสามารถ interact กับประตูได้



ใน tutorial ใหม่ นั้น ตัวเกม จะสอนผู้เล่น ด้วยกล่องข้อความที่เสมือนคุยกับผู้เล่น โดยจะแบ่งการสอน ออกเป็น 5 ส่วน ได้แก่

- การหยิบของ
- การเปิดกล่อง
- การโจมตี
- บอกวิธีการที่จะได้กุญแจ
- บอกวิธีการไปยังขั้นต่อไป



ในส่วนของเลเวลของผู้เล่น ผู้เล่นจะได้รับ Exp จากการกำจัดศัตรู ซึ่งศัตรูแต่ละประเภทก็จะให้ Exp ผู้เล่นไม่เท่ากัน และเมื่อผู้เล่นเลเวลเพิ่มขึ้นก็จะใช้ Exp ในการอัพเลเวลมากขึ้น ซึ่งเมื่อผู้เล่นเลเวลอัพก็จะได้รับค่าสถานะดังนี้

Damage +2

HP + 20

Mana +50

โดยใน level เริ่มต้นผู้เล่นจะต้องใช้ 100 exp ในการเพิ่มเลเวล และจะต้องการ exp มากขึ้นเมื่อเลเวลเพิ่มขึ้นโดยสูตรที่ใช้คำนวณค่าของ exp ที่ต้องการมากขึ้นคือ

$(\text{Max exp} \times 2) - (\text{Max exp} / 2)$

Main Character, Enemies & Boss

Main Character

Stat Player :



HP: 50

Mana: 100

Speed: 5

DMG : 2

ตัวละครของผู้เล่นนั้นจะมี slot ในการถืออาวุธแค่ 2 ช่องและถ้าจะเปลี่ยนอาวุธจะต้องนำอาวุธใหม่ไปแทนที่อาวุธเก่าและลบอาวุธเก่าทิ้งไป

Enemies and Boss

สูตรในการคำนวณการเพิ่มเลือดและดาเมจของศัตรู เมื่อไปยังชั้นต่อไป

DamageWhenChangeFloor

AmountOfHealthWhenChangeFloor

สูตรในการเพิ่มดาเมจ : $\text{CurrentDamage} = \text{CurrentDamage} + \text{DamageWhenChangeFloor}$

สูตรในการเพิ่มเลือด : $\text{CurrentMaxHealth} = (\text{CurrentFloor} + \text{AmountOfHealthWhenChangeFloor}) + \text{CurrentMaxHealth}$

Mimic



HP: 30

DMG: 2

Speed: 3

Gain Exp : 8

AmountOfHealthWhenChangeFloor : 15

DamageWhenChangeFloor : 4

Bat



Bat

HP: 20



ทำ DMG 1 เมื่อบินผ่านผู้เล่น

Speed: 6

Gain Exp : 8

AmountOfHealthWhenChangeFloor : 10

DamageWhenChangeFloor : 2

Golem



Golem

HP: 150

DMG: 3

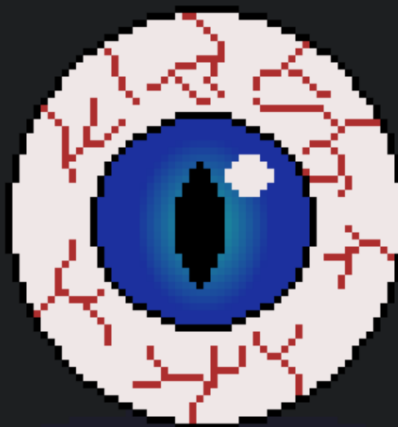
Speed: 4

Gain Exp : 12

AmountOfHealthWhenChangeFloor : 25

DamageWhenChangeFloor : 6

Boss



HP: 3000

Speed: 0

special attack:












Basic ATK : ยิงกระสุนตามผู้เล่น DMG :10
















Death ray : ยิงเลเซอร์ออกไป 4 ทิศทางและหมุนรอบตัวเอง DMG : 15













Million Bullets : สดกระสุนรอบทิศทาง. DMG : 10



















Player Weapons

UniqueSkill

			
Wrench			
			<ul style="list-style-type: none"> • DMG: 10 • Skill: ยิงธนูสามแฉกออกไปด้านหน้า • DMG 7 ต่อลูกธนู • Mana cost 5 • CD : 4
			<ul style="list-style-type: none"> • DMG: 7 • Skill: ฟ่งไปตามทิศทางที่ผู้เล่นกำลังหัน • Mana cost - 10 • CD : 3
			<ul style="list-style-type: none"> • DMG: 11 • Projectile Speed: 6 • Skill: สาดไฟออกไปด้านหน้าเป็นรูปกรวย • DMG - 20 • Mana cost - 20 • CD : 12
			<ul style="list-style-type: none"> • DMG: 10 • Skill: แทะหอกไปด้านหน้า 10 ครั้งติดต่อกันครั้งอย่างรวดเร็ว • DMG - 12 ต่อครั้ง • Mana cost - 10 • CD : 5
			<ul style="list-style-type: none"> • DMG: 13 • Skill: เพิ่มพลังโจมตี 2 หน่วย โดยมีระยะเวลา 3 วินาที • Mana cost - 12 • CD : 7
Sword			

 Sword	 Sword		<ul style="list-style-type: none"> • Sword + Sword • Skill - แกว่งดาบไปรอบตัว 1 ครั้ง • Purpose- สร้างพื้นที่ให้กับผู้เล่นและทำดาเมจ • DMG - 13 • Mana cost - 15 • CD - 10
 Sword	 Bow		<ul style="list-style-type: none"> • Bow + Sword • Skill - ยิงธนูสตันศัตรูที่โดนจะหยุดนิ่งเป็นเวลา 3 วินาที • Purpose- หยุดการเคลื่อนที่ของศัตรู • DMG - 7 • Mana cost - 15 • CD - 10
 Sword	 Dagger		<ul style="list-style-type: none"> • Sword + Dagger • Skill - เพิ่มความเร็วการโจมตี 40% เป็นระยะเวลา 4 วินาที • Purpose- ช่วยให้เพิ่ม dps ในระยะเวลาสั้นๆ • Mana cost - 12 • CD - 7
 Sword	 Staff		<p>Magic Staff + Sword</p> <p>Skill - สร้างดาบขึ้นมา 4 เล่มลอยหมุนอยู่รอบตัวผู้เล่น เป็นระยะเวลา 5 วินาที</p> <p>Purpose - สร้างพื้นที่ให้กับผู้เล่นและป้องกันการโจมตีระยะประชิด</p> <p>DMG - 10 per sword</p> <p>Mana cost - 18</p> <p>CD - 15</p>
 Sword	 Spear		<p>Sword + Spear</p> <p>Skill - กระโดดไปยังศัตรูหนึ่งตัวและทำลายความเสียหายรุนแรงใส่ศัตรูหากศัตรูได้ด้วยสกิลนี้ผู้เล่นจะได้ฟื้นฟูเลือดจำนวน 20 HP</p> <p>Purpose - It increases the player's survivability and can be used to cut down enemies.</p> <p>DMG - 100</p> <p>Mana cost - 25</p> <p>CD - 8</p>

			<p>Bow + Bow</p> <p>Skill - เรียกฝนธนูไฟลงมาติดตามผู้เล่น 100 ลูก และธนูที่ปักพื้นอยู่ก็จะทำดาเมจกับศัตรูที่เดินผ่าน</p> <p>Purpose- ช่วยให้ผู้เล่นกำจัดศัตรูได้หลายตัวภายในเวลาเดียวและเพิ่ม DPS เป็นจำนวนมาก</p> <p>DMG - 5 per 1 arrow</p> <p>Mana cost - 20</p> <p>CD - 8</p>
			<p>Bow + Dagger</p> <p>Skill - ยิงธนูที่เมื่อศัตรูโดนจะติดสถานะเลือดออก 4 วินาที (สถานะเลือดออกจะทำดาเมจ 20 หน่วย ต่อวินาที)</p> <p>Purpose- เพิ่ม DPS ในช่วงต้นเกม</p> <p>DMG - 15</p> <p>Mana cost - 20</p> <p>CD - 10</p>
			<p>Bow + Magic Staff</p> <p>Skill - ยิงธนูออกไปที่จะสุมสถานะของศัตรูที่โดนระหว่างติดสโรว์กับติดสถานะเลือดออก</p> <p>Purpose- สะท้อนการเคลื่อนที่ของศัตรูและเพิ่ม DPS</p> <p>DMG - 12</p> <p>Mana cost - 15</p> <p>CD - 1</p>
			<p>Bow + Spear</p> <p>Skill - ยิงธนูขนาดใหญ่ที่สามารถผ่านทะลุศัตรูไปได้</p> <p>Purpose- เพิ่ม DPS</p> <p>DMG - 25</p> <p>Mana cost - 25</p> <p>CD - 12</p>

			<p>Dagger + Dagger</p> <p>Skill - ปามีดไปดานหน้า 5 เล่ม</p> <p>Purpose- เพิ่มระยะการโจมตีให้กับอาวุธดีใกล้</p> <p>DMG - 8 per knife</p> <p>Mana cost - 20</p> <p>CD - 6</p>
			<p>Magic Staff+ Dagger</p> <p>Skill - ร่ายมีด 5 เล่มติดตามศัตรู</p> <p>Purpose - ช่วยผู้เล่นที่ไม่แม่นยำสามารถทำดาเมจได้มากขึ้น</p> <p>DMG - 10 per knife</p> <p>Mana cost - 25</p> <p>CD - 10</p>
			<p>Spear + Dagger</p> <p>Skill - ปามีดรอบตัวจำนวน 8 เล่ม ในขณะที่ใช้สกิลนี้ผู้เล่นจะไม่ได้รับดาเมจใดๆ</p> <p>Purpose- ช่วยให้ผู้เล่นหลบการโจมตีในขณะนั้นได้</p> <p>DMG - 10 per knife</p> <p>Mana cost - 15</p> <p>CD - 10</p>
			<p>Magic Staff + Magic Staff</p> <p>Skill - ปลดปล่อยแสงขนาดใหญ่เป็นเส้นตรง</p> <p>Purpose - ช่วยให้ผู้เล่นทำดาเมจจำนวนมากในระยะเวลารวดเร็วและสามารถจัดการศัตรูได้หลายตัว</p> <p>DMG - 40</p> <p>Mana cost - 40</p> <p>CD - 18</p>
			<p>Magic Staff + Spear</p> <p>Skill - ร่ายหอกที่ลงบนหัวศัตรู</p> <p>Purpose - ช่วยจัดการศัตรูได้หลายตัวในเวลาเดียว</p> <p>DMG - 15</p>
			<p>Spear + Spear</p> <p>Skill - ปาหอกไปข้างหน้าพร้อมกับตัวผู้เล่นถอยหลังไปอีกทางของหอก</p> <p>Purpose- ผู้เล่นมีความคล่องตัวและสามารถทำดาเมจได้ในเวลาเดียวกัน</p> <p>DMG - 11</p> <p>Mana cost - 15</p> <p>CD - 4</p>

Regenitem

Hp Regen - พ้นฟูเลือด

HP : Heal - 5 Hp



Mana Regen - พ้นฟูมานา

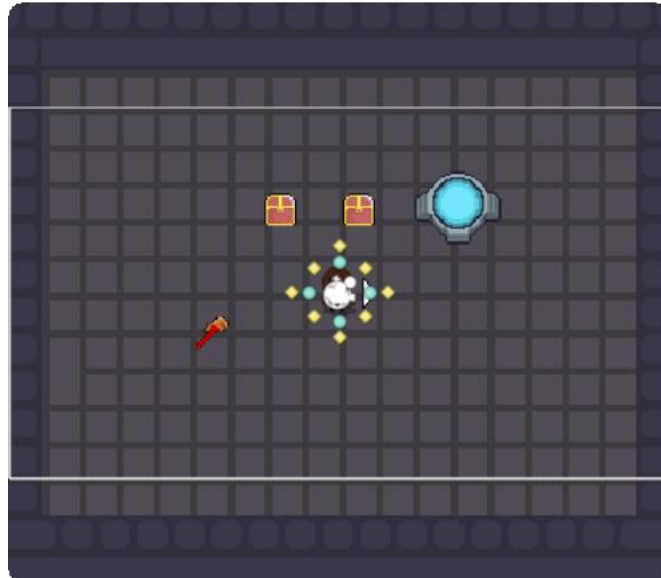
Mana : 20 Mana



Level Design

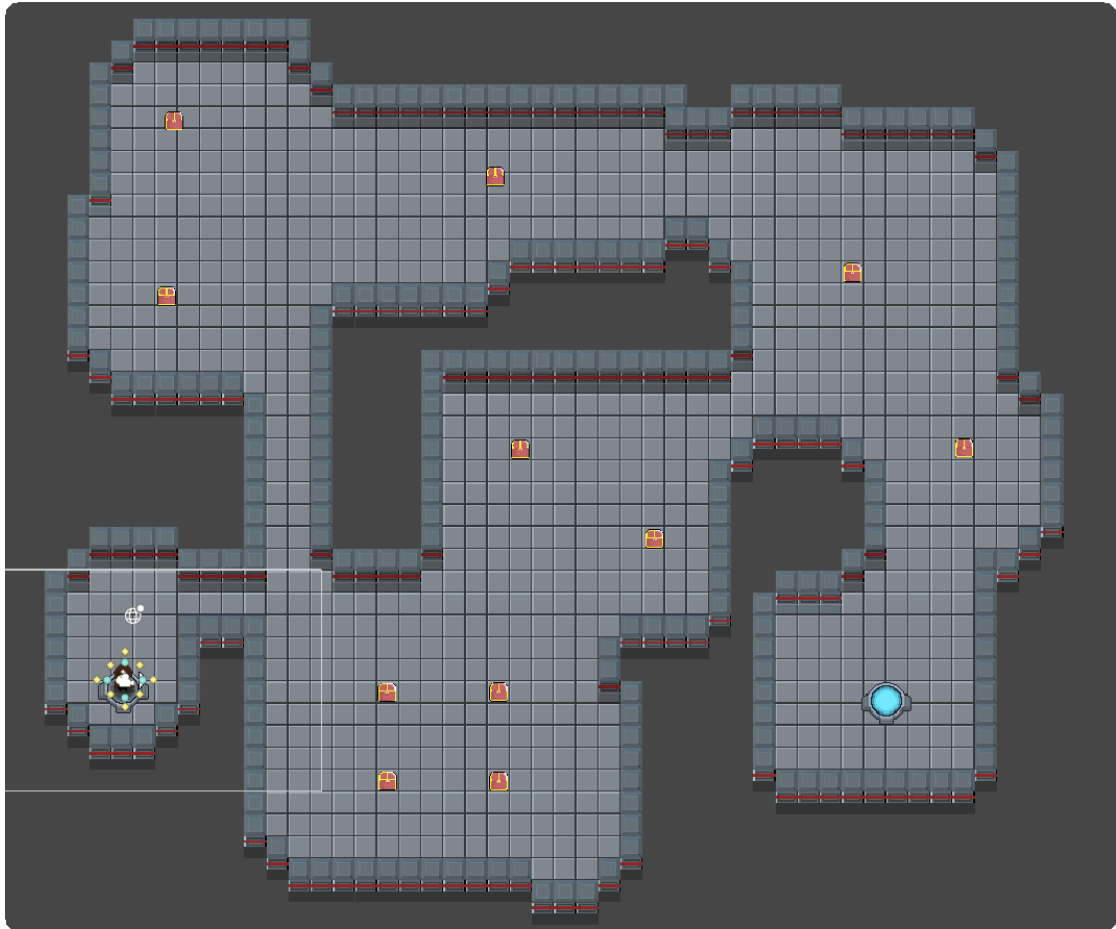
ตัวเกมจะมีทั้งหมด 5 ชั้นโดยที่ไม่รวมชั้น tutorial และเมื่อผู้เล่นไปยังชั้นต่อไปศัตรูก็จะเก่งขึ้นตาม และจำนวนกล่องก็จะเพิ่มขึ้น ซึ่งในชั้น 1 -4 จะทำการสร้างชั้นจากการใช้ Cellular Automata ในการ generate ขึ้นขึ้นมา

FloorTutorial



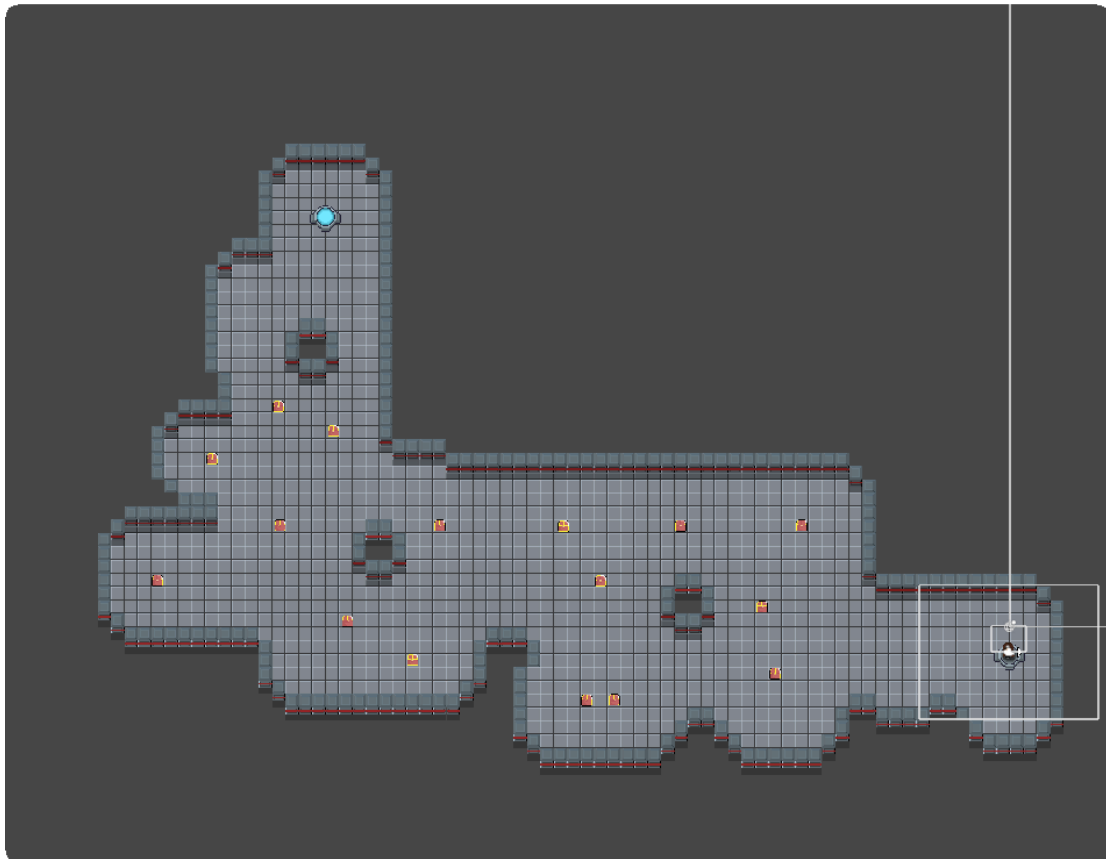
Floor1

11 chests



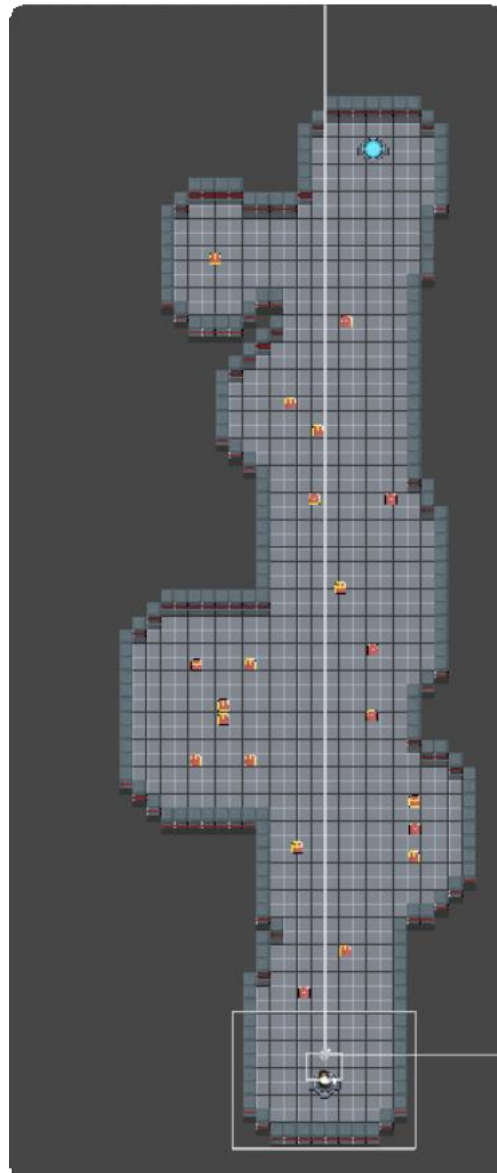
Floor2

16 chests



Floor3

21 chests



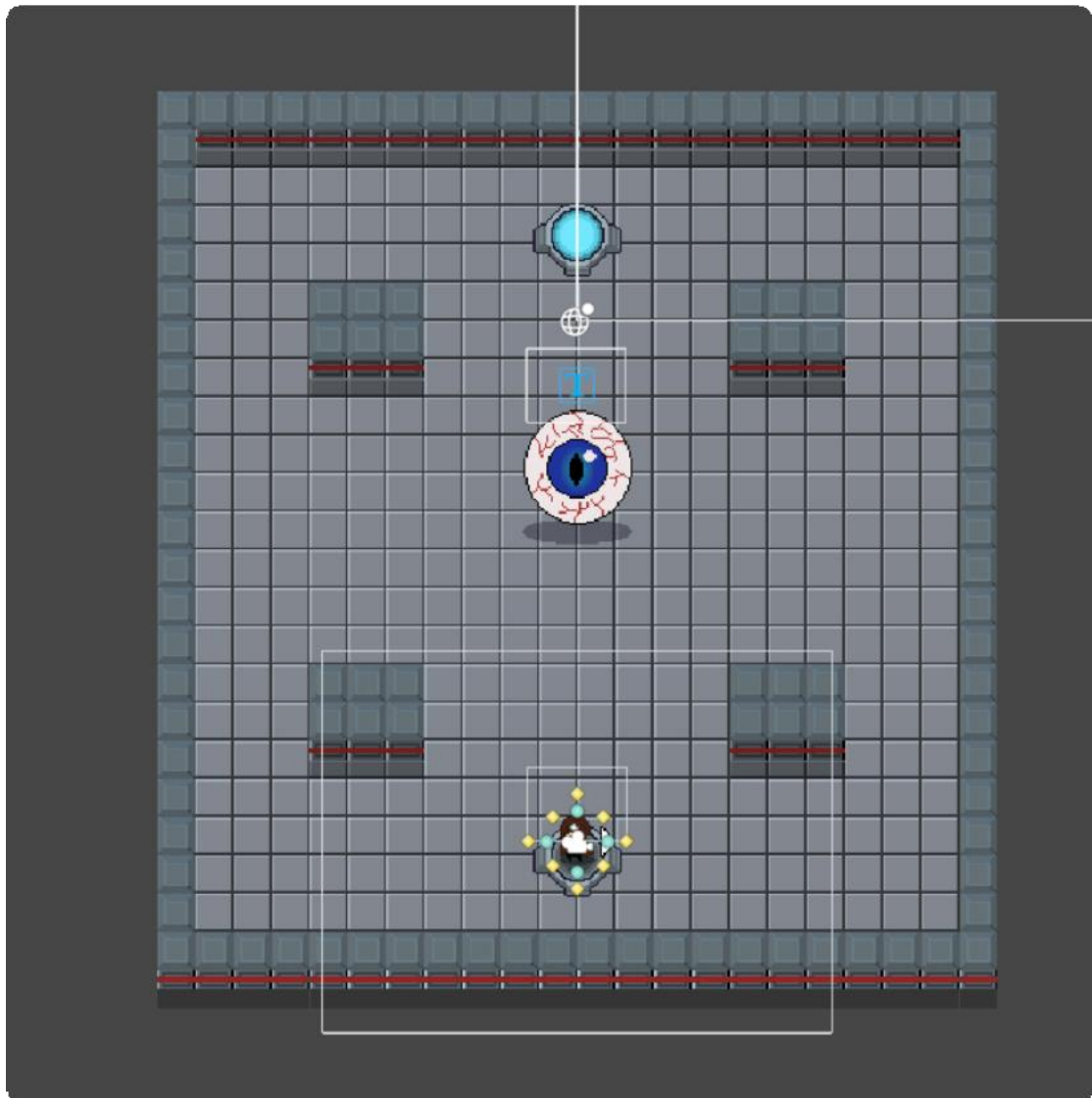
Floor4

23 chest



Boss floor

ในส่วนของห้องบอส ได้ design ให้ห้องมีขนาดเล็กเนื่องจากตัวของบอสนั้นไม่สามารถเคลื่อนที่ได้ และได้มีการใส่กำแพงไว้เพื่อให้ผู้เล่น



Keybind

Main Control (W, A, S, D)

- W (UP)
- S (Down)
- A (Left)
- D (Right)

Skill Control (Q, E, Z, X)

- Q (Skill weapon 1)
- E (Skill weapon 2)
- X (skill combine)

F = Open Box , Take ItemESC = Option /

Pause

Left / Right Click = Normal Attack

Normal Attack

ATK bow	▪ ATK_Bow.wav
ATK dagger	<input type="checkbox"/> ATK_Dagger.wav
ATK staff	<input type="checkbox"/> ATK_Magic_Staff.wav
ATK spear	<input type="checkbox"/> ATK_Spear.mp3
ATK sword	<input type="checkbox"/> ATK_Sword.wav
ATK wrench	▪ ATK_Wrench.mp3

BGSound

Mainmenu bg	▪ waiting-time-175800.mp3
In-game bg	▪ battle-time-178551.mp3

MonsterHurt

Bat	▪ Take_Damage_Bat.mp3
Golem	▪ Take_Damage_Golem.mp3
Mimic	▪ Take_Damage_Mimic.wav
Boss	▪ Take_Damage_Boss.mp3

BossAttack

Skill 1 Basic ATK	▪ Boss_1.wav
Skill 2 Death ray	▪ Boss_2.wav
Skill 3 Million Bullets	▪ Boss_1.wav

UniqueSkillSound

Unique Dagger Skill	• Unique_Dagger_Skill.mp3
Unique Staff Skill	• Unique_Magic_Skill.wav
Unique Spear Skill	• Unique_Spear_Skill.mp3
Unique Sword Skill	• Unique_Sword_Skill.mp3

MergeSkillSound

Sword + Sword Skill	▪ Merge_Sword_Sword.mp3
Sword + Bow Skill	▪ Merge_Sword_Bow.wav
Sword + Dagger Skill	▪ Merge_Sword_Dagger.mp3
Sword + Staff Skill	▪ Merge_Magic_Sword.mp3
Sword + Spear Skill	▪ Merge_Sword_Spear.wav
Bow + Bow Skill	▪ Merge_Bow_Bow.mp3
Bow + Dagger Skill	▪ Merge_Magic_Dagger.mp3
Bow + Staff Skill	▪ Merge_Magic_Bow.mp3
Bow + Spear Skill	▪ Merge_Bow_Spear.mp3
Dagger + Dagger Skill	▪ Merge_Dagger_Dagger.mp3
Dagger + Staff Skill	▪ Merge_Magic_Dagger.mp3
Dagger + Spear Skill	▪ Merge_Dagger_Spear.mp3
Staff + Staff Skill	▪ Merge_Magic_Magic.wav
Staff + Spear Skill	▪ Merge_Magic_Spear.mp3
Spear + Spear Skill	▪ Merge_Spear_Spear.mp3