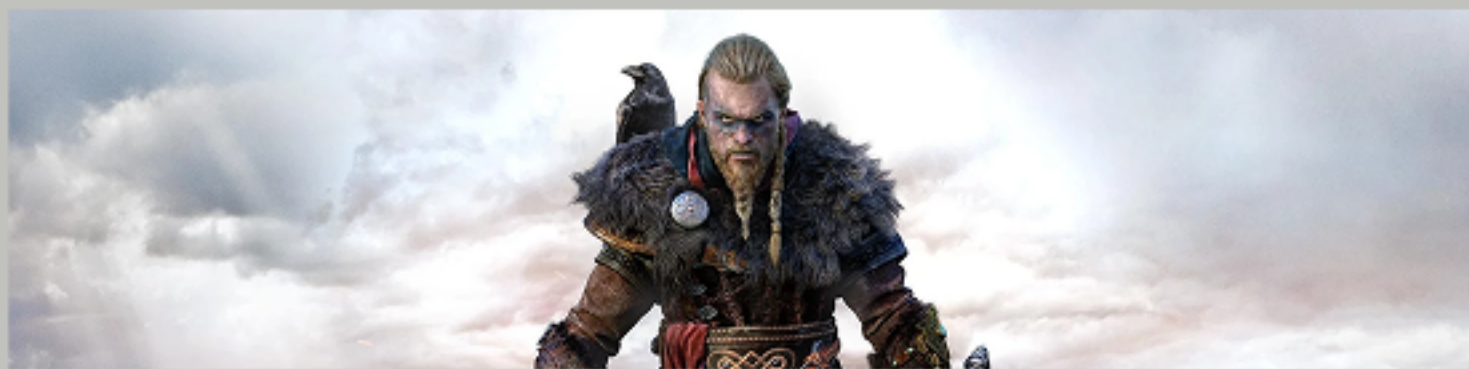


Project : Vik

Core Concept



ARPG มหาเทพฟิฟวีกิ้งที่มีระบบการต่อสู้เป็นเอกลักษณ์ โดยให้ผู้เล่นสามารถ
พลังเทพสายลมในการต่อสู้
และสามารถบังคับขวานได้ตั้งใจเพื่อสร้างคอมโบและเอาชนะปริศนาต่างๆ

Vision



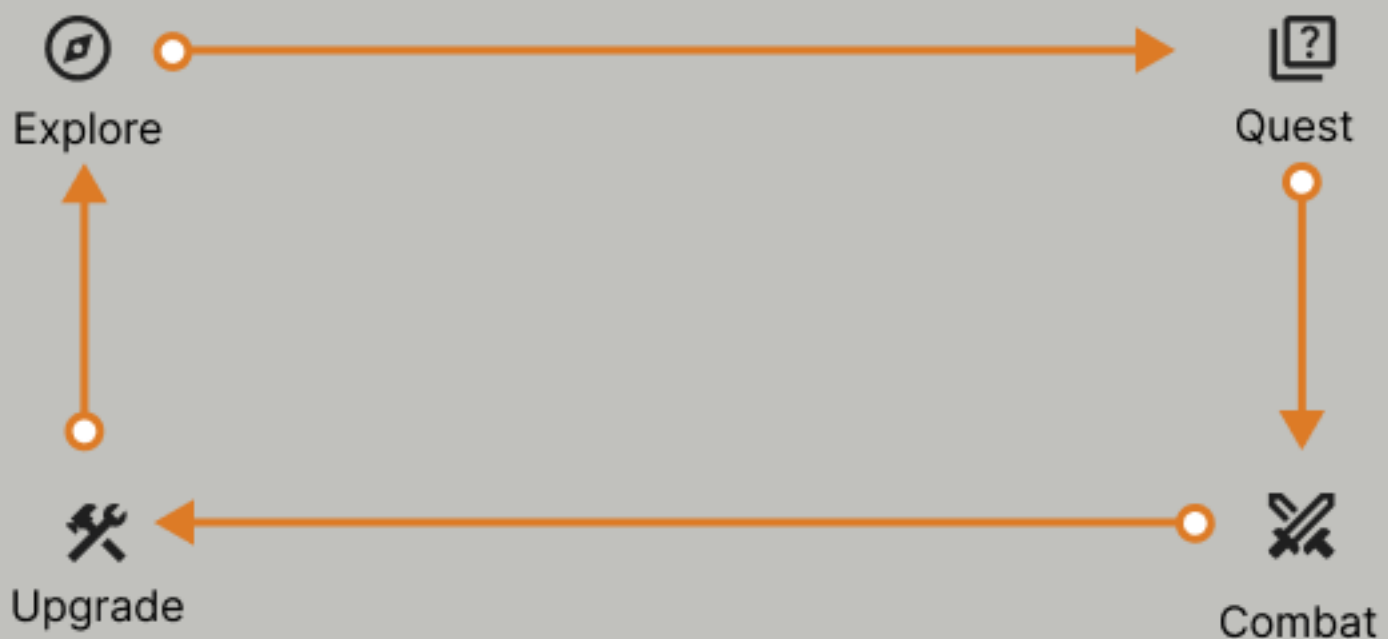
สร้างประสบการณ์การเล่นเรื่องที่นำดึงดูดและสะท้อนอารมณ์
ควบคู่ไปกับระบบการต่อสู้ที่ต้องใช้กลยุทธ์และรู้สึกตื่นเต้นในทุกการเผชิญหน้า

Objectives

Goal

- 1.เอาชนะศัตรูและบอสที่ท้าทาย
- 2.พัฒนาตัวละคร
- 3.สำรวจพื้นที่ใหม่ ๆ เพื่อของรางวัลและ Lore

Game Play Loop



Core Loop / Game Play loop

- 1.สำรวจโลกที่เปิดกว้าง (Semi-Open World) ค้นพบสถานที่ใหม่ๆ และวัตถุดิบ
- 2.รับภารกิจหลัก/รอง เพื่อดำเนินเนื้อเรื่องและปลดล็อกพลัง/อุปกรณ์ใหม่
- 3.เข้าสู่การต่อสู้แบบ Real-Time Action
- 4.อัพเกรดตัวละคร, ปลดล็อกพลัง , และปรับแต่งอุปกรณ์

Gameplay

Player Mechanics



1.ตัวละครมีระบบการเดินแบบ 360-degree analog

- ควบคุมด้วยปุ่ม W, A , S , D,
- Dash
- Run

2.ระบบ Combat ของตัวละคร

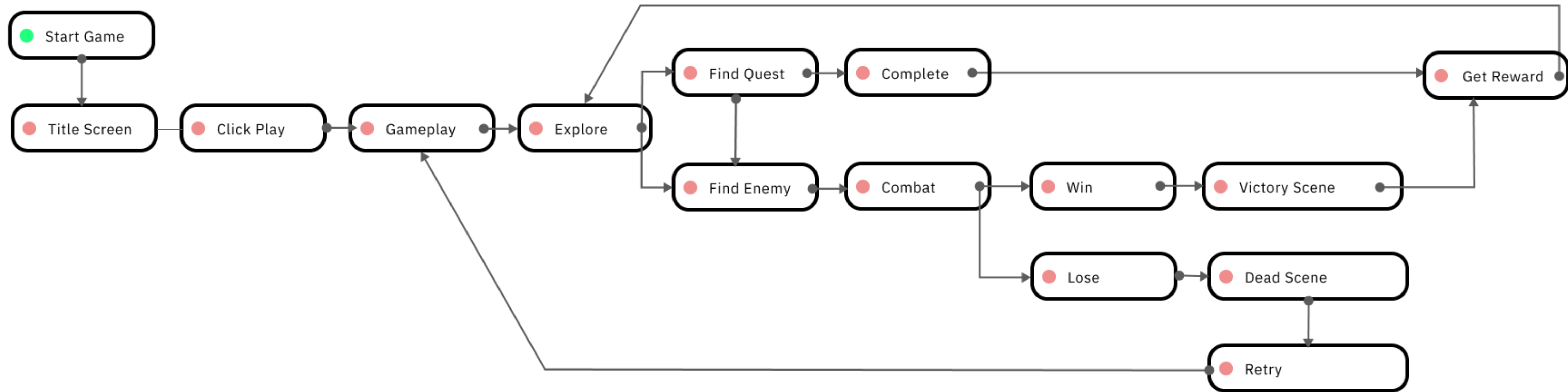
- การต่อสู้พื้นฐานด้วยการ คลิกซ้าย , คลิกขวา
- ระบบ Pary การโจมตีของศัตรู
- สามารถใช้สกิลตามอาวุธที่ถือได้

3.ระบบการพัฒนาตัวละคร

- เพิ่ม status : ค่าพลังโจมตี ป้องกัน พลังชีวิต
- เพิ่มความสามารถอาวุธ : พลังเพิ่มขึ้น ท่าโจมตีใหม่



PlayerFlow



Story Systems

Cutscene & Narrative



มีการเล่าเรื่องหลากหลายรูปแบบ

1.การเล่าเรื่องผ่าน Cutscene

2.การเล่าเรื่องผ่าน Environment ที่มีมิติ เช่นฉากในเกมที่เปลี่ยนไปหลังเกิดสงคราม

3.การเล่าเรื่องผ่าน Dialog & Item ต่างๆภายในเกมเช่น ,คัมภีร์ , Rune ,(ศิลา)

Graphic Game

Art Style



ความสมจริงกึ่งแฟนตาซี (Semi-Realistic / Historical Fantasy)
ความสวยงามและยิ่งใหญ่ของทิวทัศน์ (Stunning World Design)

Challenge

Game Challenge

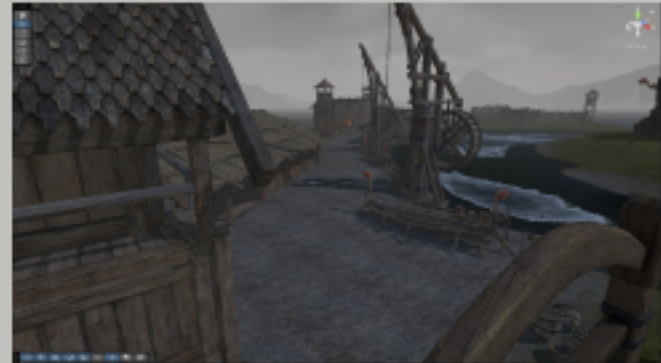


1. ผู้เล่นจะต้องเรียนรู้การควบคุมและทักษะของตัวละคร และ Tactic ของศัตรู เพื่อเอาชนะ
2. ผู้เล่นจะต้องทำภารกิจหลักและควสเสริม พร้อมกับซึมซับโลกของ vik
3. ผู้เล่นจะต้องใช้ระบบ skill ทำให้รูปแบบการเล่นต่างกันไปตามสถานการณ์ที่พบเจอ
4. เมื่อผู้เล่นไปถึงจุดนึง เช่นขอบเขต Level / เนื้อเรื่อง ที่กำหนดจะมี ศัตรูใหม่ มาเพื่อให้ผู้เล่นได้ต่อสู้

Map Layout

Mockup Island

Vik Town หมู่บ้านของ August



Level Design Scope

Vik Island (Macro)



Vik Town

Goal : เป็นเซฟโซนของผู้เล่น

Experince : ปลอดภัย , อบอุ่น , พริ้วไหว/สายลม (ในด้านความรู้สึก)

Scope : เรียนรู้การควบคุมพื้นฐาน , เนื้อเรื่องพื้นฐาน

คือหมู่บ้านที่ตัวละครเอกอาศัยอยู่

โดยคอนเซ็ปการออกแบบหมู่บ้านจะต้องมีความสอดคล้องมาจากเทพลมหที่พวกเค้านับ

ถือเช่น พิธีบูชาลม กังหันลมขนาดเล็ก และสัญลักษณ์ของเทพลม

และร่องรอยการใช้ชีวิต

ที่สอดคล้องกัน

Level Design Scope

Level Flow (Vik Town)

