

Project : Vik

Core Concept



ARPG มหากาพย์พโไว กึ่งที่มีระบบการต่อสู้เป็นเอกลักษณ์ โดยให้ผู้เล่นสามารถ
พลังเทพสายลมในการต่อสู้
และสามารถบังคับหัวน้ำได้ด้วยเพื่อสร้างคอมโบและอาชนาจต่างๆ

Vision



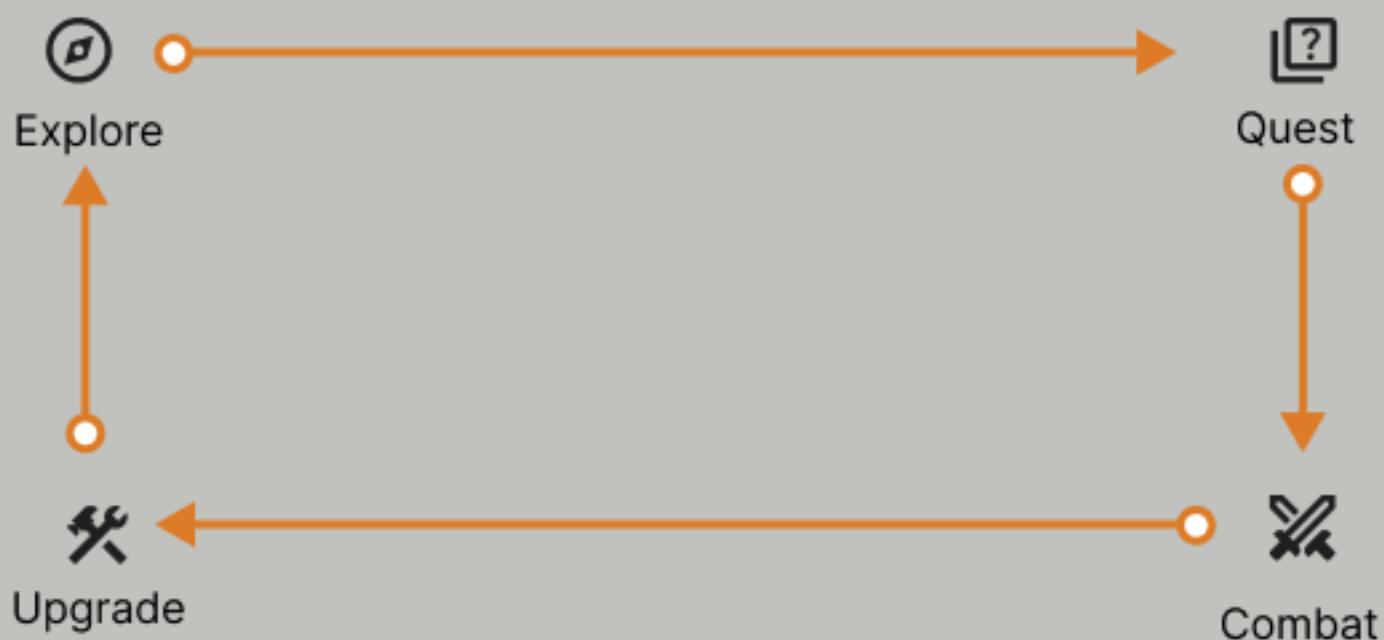
สร้างประสบการณ์การเล่าเรื่องที่น่าตื่นเต้นและสะเทือนอารมณ์
ควบคู่ไปกับระบบการต่อสู้ที่ต้องใช้กลยุทธ์และรู้สึกตื้นเต้นในทุกการเผชิญหน้า

Objectives

Goal

1. เอาชนะศัตรูและบอสที่ก้าว่าย
2. พัฒนาตัวละคร
3. สำรวจพื้นที่ใหม่ ๆ เพื่อของรางวัลและ Lore

Game Play Loop



Core Loop / Game Play loop

1. สำรวจโลกที่เปิดกว้าง (Semi-Open World) ค้นพบสถานที่ใหม่ ๆ และวัตถุอุปกรณ์
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

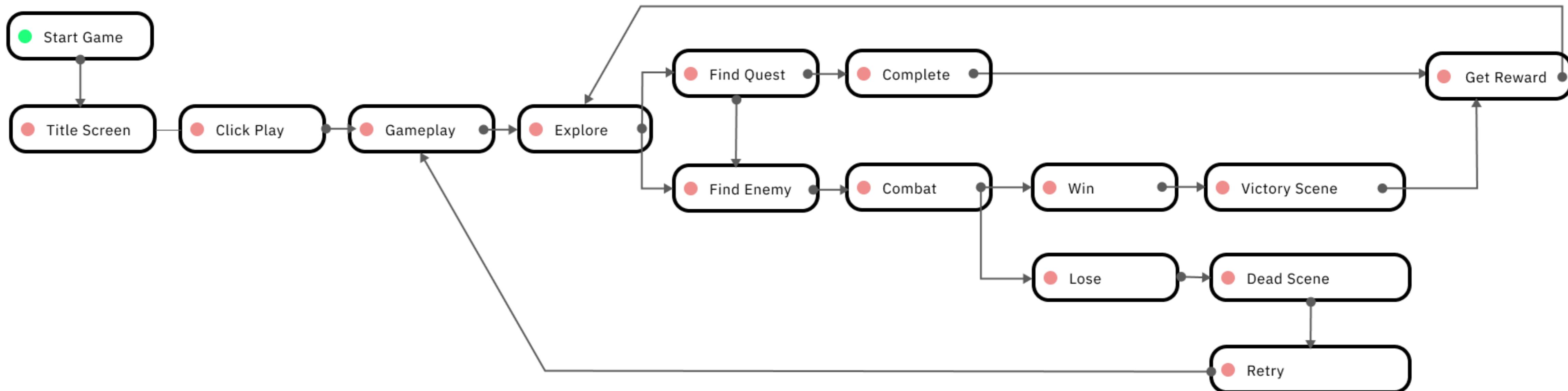
2.ระบบ Combat ของตัวละคร

- การต่อสู้พื้นฐานด้วยการ คลิกซ้าย , คลิกขวา
- ระบบ Party การโจมตีของศัตรู
- สามารถใช้สกิลตามอวุธยที่ถือได้

3.ระบบการพัฒนาตัวละคร

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

PlayerFlow



Story Systems

Cutscene & Narrative

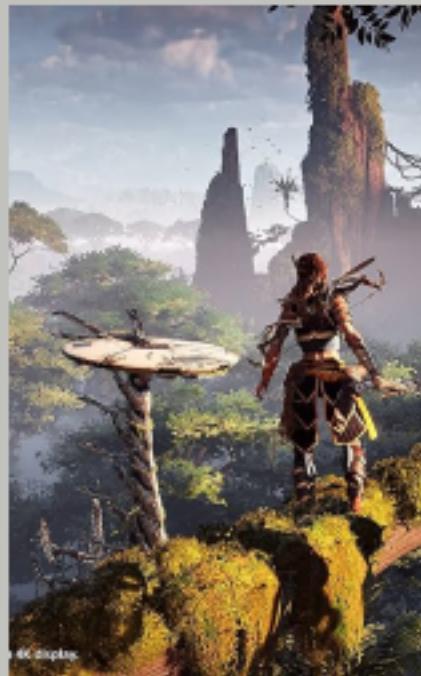


มีการเล่าเรื่องหลากหลายรูปแบบ

1. การเล่าเรื่องผ่าน Cutscene
2. การเล่าเรื่องผ่าน Environment ที่มีปฏิสัมพันธ์ เช่น วิ่งในเกมที่เปลี่ยนไปหลังเกิดสงคราม
3. การเล่าเรื่องผ่าน Dialog & Item ต่างๆภายในเกม เช่น ,คันกีร์ , Rune ,(ศิลปะ)

Graphic Game

Art Style



ความสมจริงกึ่งแฟบตาซี (Semi-Realistic / Historical Fantasy)
ความสวยงามและยิ่งใหญ่ของโลก (Stunning World Design)

Challenge

Game Challenge

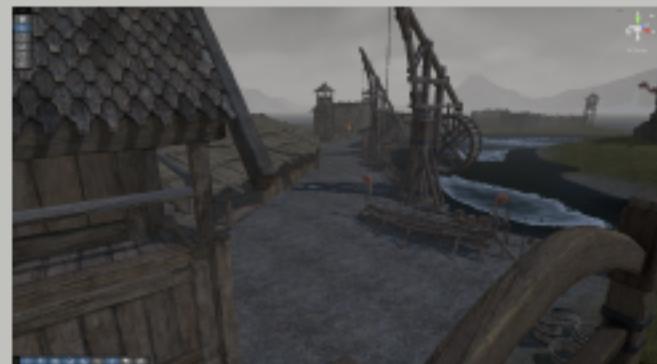


1. ผู้เล่นจะต้องเรียนรู้การควบคุมและทักษะของตัวละคร และ Tactic ของศัตรู เพื่อเอาชนะ
2. ผู้เล่นจะต้องทำการกิจหลักและเคิลเซอร์เบน พร้อมกับซึมซับโลกของ vik
3. ผู้เล่นจะต้องใช้ระบบ skill ทำให้รูปแบบการเล่นต่างกันไปตามสถานการณ์ที่พบเจอ
4. เมื่อผู้เล่นไปถึงจุดนึง เช่นขอบเขต Level / เนื้อเรื่อง ที่กำหนดจะมี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

Map Layout

Mockup Island

Vik Town អ្នកបាននៅថ្ងៃទី August



Level Design Scope

Vik Island (Macro)



Vik Town

Goal : เป็นเซฟโซนของผู้เล่น

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

Scope : เรียนรู้การควบคุมพื้นฐาน , เนื้อเรื่องพื้นฐาน

คือหมู่บ้านที่ตั้งตระหง่านอยู่

โดยตอนเช้าการออกแบบหมู่บ้านจะต้องมีความสอดคล้องมากจากสภาพภูมิประเทศที่พวกรักษาบ้าน

กือ เช่น พิธีบูชาลม กังหันลมขนาดเล็ก และสัญลักษณ์ของเทพลุม

และร่องรอยการใช้ชีวิต

ที่สอดคล้องกัน

Level Design Scope

Level Flow (Vik Town)

