

# GAME DESIGN DOCUMENT

**Project Title:** LAST LIGHT

## GAME OVERVIEW

**Game Title:** LAST LIGHT

**Genre:** 2D Action Fighting

**Theme:** Dark Fantasy - Magic, Mythical Creatures

ผู้เล่นจะเข้าสู่โลกแฟนตาซีที่เต็มไปด้วยอัศวินและเวทมนตร์ ในเริ่มแรก ผู้เล่นสามารถเลือกได้ว่า จะเล่นแบบ Medium หรือ Hard เมื่อเลือกแล้ว ผู้เล่นต้องเผชิญหน้ากับศัตรูในแต่ละระดับ โดยการเผชิญหน้าจะเพิ่มความยากขึ้นเรื่อย ๆ ในแต่ละด่าน ผู้เล่นจะได้พัฒนาทักษะและค้นพบพลังใหม่ ๆ ที่ซ่อนอยู่ในตัวละคร พร้อมทั้งปรับแต่งสกิลให้เหมาะสมกับสไตล์การเล่นของตัวเอง เพื่อเตรียมความพร้อมสำหรับการแก้แค้นในครั้งนี้

นอกจากนี้ ระหว่างการผจญภัย ผู้เล่นยังต้องตัดสินใจเลือกเส้นทางการพัฒนาที่แตกต่างกัน ไม่ว่าจะเป็นการเล่นที่เน้นฝีมือการโจมตีด้วยดาบหรือการใช้เวทมนตร์ที่ซับซ้อน ทุกการต่อสู้คือบททดสอบที่ช่วยเพิ่มประสบการณ์ให้ตัวละครมีทักษะที่พัฒนายิ่งขึ้น

## STORY BACKGROUND

ในดินแดนแห่ง Eldoria ราชวงศ์เคยปกครองด้วยพลังของ Crown of Veyl มงกุฎศักดิ์สิทธิ์ที่มอบพลังแห่งแสงให้แก่ผู้สวมใส่ แต่เมื่อกษัตริย์องค์สุดท้ายทรยศต่อคำสาบาน เขาทำสัญญากับ The Hollow One เทพเจ้าแห่งเงามืดเพื่ออำนาจนิรันดร์ ส่งผลให้แสงของมงกุฎดับลง และความมืดกลืนกินอาณาจักร

ผู้เล่นรับบทเป็น “Ashen Knight” อัศวินที่ครั้งหนึ่งเคยรับใช้กษัตริย์ แต่ถูกทรยศและสังหารโดยเจ้านายของตนเอง ทว่าเขาฟื้นคืนชีพขึ้นมาในฐานะ “Hollow Revenant” นักรบไร้วิญญาณผู้มีเป้าหมายเดียว—ล้างแค้นและปลดปล่อยดินแดนจากคำสาป

## UNIQUE SELLING POINT

### 1. Dynamic Skill Tree with Limited Points

- ระบบ Skill Tree ที่เปิดโอกาสให้ผู้เล่นเลือกผสมผสานสายสกิลได้อย่างอิสระ แต่จำกัดค่าสกิล ทำให้ต้องใช้กลยุทธ์ในการเลือกพัฒนา ทำให้ผู้เล่นสามารถบริหารเองได้

### 2. Elemental Synergy & Adaptive Combos

- ระบบธาตุที่สามารถทำคอมโบข้ามสายกันได้ เช่น Cryo + Force (แช่แข็งแล้วโจมตีแรงขึ้น)

### 3. Permadeath (Optional) Hardcore Players

- ไม่มีการบันทึกความคืบหน้าของเกม หากผู้เล่นตายในระหว่างการเล่น จะต้องเริ่มเล่นใหม่ทั้งหมด ซึ่งเป็นโหมดทางเลือก ให้เกมรองรับทั้ง Casual และ Hardcore Players ได้
- อาจเพิ่ม Perk หรือ Bonus เฉพาะสำหรับคนที่เล่นโหมดนี้สำเร็จ เช่น ไอเทมหายาก หรือสกิลลับ

### 4. Infinite Progression with New Game+

- ระบบ New Game+ ที่ให้ผู้เล่นวนเล่นได้เรื่อย ๆ ในระดับความยากที่เพิ่มขึ้น
- เนื้อหาใหม่ที่ปลดล็อกเฉพาะใน New Game+ เช่น ศัตรูใหม่ หรือเนื้อเรื่องลับ

---

## GAME FLOW SUMMARY

### 1. Prologue – The Fall of Eldoria ( บทนำ - การล่มสลายของแอลโดเรีย )

จากเปิดเกมเล่าถึงอดีตของ Ashen Knight การทรยศของกษัตริย์และพันธมิตรสัญญากับ The Hollow One ตัวเอกถูกสังหาร แต่กลับฟื้นขึ้นมาเป็น Hollow Revenant

### 2. Awakening & First Steps ( การฟื้นคืนชีพและการกิจแรก )

ผู้เล่นตื่นขึ้นใน The Forgotten Crypt และมีระบบแนะนำการเล่นพื้นฐาน (การต่อสู้, การใช้พลัง) เมื่อแนะนำระบบการเล่นขั้นพื้นฐานเสร็จ ผู้เล่นจะได้รับภารกิจแรกทันที

### 3. Exploring the Cursed Lands ( การสำรวจดินแดนต้องคำสาป )

Eldoria เต็มไปด้วยสิ่งมีชีวิตที่ถูกทำให้เป็น Hollow และผู้เล่นต้องเผชิญหน้ากับ The Hollow One's Enforcers และค้นหาวิหารแห่งแสงเพื่อฟื้นฟูพลังของ Crown of Veyl

## GAME FLOW SUMMARY

### 4. Gathering the Lost Relics ( การรวบรวมวัตถุโบราณที่สูญหาย )

ต้องเดินทางออกตามหาวัตถุโบราณที่เรียกว่า Sacred Relics ซึ่งแต่ละ Relic ถูกปกป้อง และกระจายอยู่ในดินแดนที่ถูกสาป เพื่อเปิดเผยเบื้องหลังระหว่างความสัมพันธ์ของผู้เล่น และกษัตริย์ และการถูกทรยศ

### 5. Confrontation with The Hollow One ( การเผชิญหน้ากับ The Hollow One )

ผู้เล่นเผชิญหน้ากับกษัตริย์ใน The Abyssal Throne และเป็นศึกสุดท้ายที่ตัดสินชะตาของ Eldoria

ผู้เล่นชนะ : ไปด้วยต่อไป

ผู้เล่นแพ้ : Eldoria อยู่ในความมืดมนต่อไป และต้องเล่นให้ชนะ เพื่อจบเกม ถึงจะไปต่อ  
ซีซั่นอื่นได้

## GAME SYSTEM

- **Skills Upgrading with Skill Tree System:** ในเกมนี้ผู้เล่นจะสามารถเพิ่มทักษะ โดยการทำภารกิจกับ NPC เพื่อรับค่าสกิล (Skill Points) แต่ค่าสกิลนั้นมีจำกัด ทำให้ผู้เล่นต้องใช้กลยุทธ์ มาปรับใช้ใน Skill Tree ซึ่งจะแบ่งเป็นสกิลด้านต่าง ๆ ให้ผู้เล่นได้เลือกพัฒนา โดยไม่จำเป็นต้องเป็นสกิลด้านใดด้านเดียว โดยจะแบ่งเป็น
  - **Healing** - เน้นทางด้านการรักษา เช่น การฟื้นฟูพลังชีวิตของตัวละคร และเพิ่มความเร็วในการฟื้นฟู
  - **Force** - เน้นทางด้านพลังกำลัง การเพิ่มพลังโจมตีต่าง ๆ และการทนต่อดาเมจ เช่น การเพิ่มดาเมจของอาวุธ และการลดระยะเวลาหน่วง เมื่อถูกศัตรูโจมตีรุนแรง
  - **Wizardry** - เน้นการคิดค้นคาถาใหม่ ๆ ให้ปรับใช้กับศัตรูที่หลากหลาย
    - **Pyro** - สกิลไฟ เช่น การโจมตีรุนแรง การเผาศัตรู
    - **Cryo** - สกิลน้ำแข็ง เช่น การแช่แข็งศัตรู การลดความเร็ว
    - **Electro** - สกิลไฟฟ้า เช่น กระจายดาเมจ การสตัน
- **Leveling System:** ระบบอัพเลเวลตัวละครผู้เล่นจะได้รับค่าประสบการณ์ (EXP) จากการต่อสู้ หรือการทำภารกิจ เพื่อนำมาใช้ในการอัพเลเวลของตัวละคร ซึ่งจะมีสกิลใหม่ ๆ ใน Skill Tree และสกิลการต่อสู้ที่เพิ่มขึ้น

## GAME SYSTEM

- **Combat System:** ในการต่อสู้ผู้เล่นจะสามารถใช้สกิลได้ทุกเมื่อ เช่น หลบหลีกแบบรวดเร็ว, เกาะป้องกันตัว, โจมตีแบบรวดเร็ว และฟื้นฟูพลังงานให้กับตัวละคร เป็นต้น เพื่อให้มีชีวิตรอด ซึ่งทั้งหมดนี้ช่วยเพิ่มความคล่องแคล่วในการวางกลยุทธ์และเอาชนะศัตรูได้ในที่สุด
  - **Skill Combo:** ผู้เล่นสามารถใช้คอมโบที่มีใน Skill Tree มาปรับใช้ในระหว่างการต่อสู้ได้ เช่น การร่ายแช่แข็งศัตรู และตีด้วยดาบ ทำให้ได้ดาเมจที่เพิ่มขึ้น
- **Inventory and Equipment System:** ผู้เล่นจะมีช่องเก็บของที่กำหนด โดยผู้เล่นจะได้รับไอเทมระหว่างการดำเนินเกม ให้ผู้เล่นได้นำมาใช้ เพื่อให้การต่อสู้ง่าย หรือสะดวกมากขึ้น และผู้เล่นสามารถอัปเกรดไอเทมที่มีอยู่ให้มีค่าพลังการโจมตีที่สูงขึ้น
- **Crafting & Enchanting System:** ผู้เล่นสามารถนำไอเทมที่มีอยู่ในช่องเก็บของมาประดิษฐ์เป็นไอเทมใหม่ที่ช่วยให้เล่นเกมได้ง่ายขึ้น
- **Permadeath System (Optional):** หากผู้เล่นตายระหว่างเกม เซฟเกมจะถูกลบ และผู้เล่นต้องเริ่มเล่นใหม่ทั้งหมด สำหรับผู้เล่นที่ต้องการความท้าทาย โดยเป็นโหมดเสริม ซึ่งจะไม่มีผลกระทบกับผู้เล่นกลุ่มอื่น ๆ ให้ผู้เล่นทุกคนสามารถสนุกได้ในแบบของตัวเอง
- **New Game+ System:** เป็นโหมดที่สามารถเข้าเล่นได้หลังจากจบเกมแล้ว โดยสกิลของผู้เล่นจะยังคงเดิม แต่จะเป็นการเล่นใหม่ในระบับความยากที่เพิ่มขึ้น ศัตรูแข็งแกร่งขึ้น เนื้อเรื่อง และเหตุการณ์สำคัญจะถูกรีเซ็ตทั้งหมด และหากจบ New Game+ แล้ว ผู้เล่นสามารถเล่นต่อใหม่ได้อีกใน New Game++ ซึ่ง '+' จะเพิ่มขึ้นเรื่อย ๆ จนถึงจุดที่กำหนด