

# Game Design Document

## **SHOOTING STAR**

Họ và tên: Ma Nhật Biển

## TÓM TẮT

Đây là bản Game Design Document giới thiệu về trò chơi Shooting Star, một tựa game được nghĩ ra khi đang nghĩ vu vơ về xứ sở thần tiên. Với một tân binh chỉ mới tập tành vào con đường Game Designer, bản GDD này có thể chỉ như là một bức vẽ của học sinh tiểu học, tuy vậy em rất mong những ai xem được bản GDD này sẽ chia sẻ những kinh nghiệm, những lỗi sai có trong tài liệu để em có thể học hỏi nhiều hơn. Em xin cảm ơn ạ!

Nội dung của tài liệu gồm có:

- Giới thiệu tóm tắt tựa game.
- Mô tả về lối chơi và các hệ thống trong game.
- Các yếu tố hấp dẫn và tính thương mại, hướng phát triển trò chơi.

# MỤC LỤC

TÓM TẮT.....	2
MỤC LỤC .....	3
I/ GIỚI THIỆU TÓM TẮT.....	4
II/ CÁCH CHƠI.....	5
1. Arcade: .....	5
2. Time Attack: .....	5
III/ HỆ THỐNG TRONG TRÒ CHƠI .....	6
1. Hệ thống nhân vật: .....	6
2. Hệ thống vật phẩm: .....	6
3. Hệ thống điểm: .....	7
4. Hệ thống cửa hàng:.....	7
IV/ CÁC YẾU TỐ HẤP DẪN .....	8
V/ TÍNH THƯƠNG MẠI VÀ HƯỚNG PHÁT TRIỂN .....	9

## I/ GIỚI THIỆU TÓM TẮT



Thời thơ ấu chúng ta luôn được thấy những vì sao trong màn đêm, đặc biệt là sao băng. Và dù cho đã trưởng thành, chúng ta vẫn luôn ước rằng sẽ có ai đó hái những vì sao ấy tặng chúng ta. Với tựa game này, chúng ta sẽ được “bắt” sao, nhưng không chỉ một ngôi sao, mà là rất nhiều!!

Shooting Star là tựa game lấy bối cảnh khi những ngôi sao băng rơi xuống hành tinh chúng ta. Với sự thích thú đối với những vì sao ấy, cùng với một chiếc nồi “thần kì” có thể hứng sao, một cuộc hành trình săn sao bắt đầu.

Với một lối chơi đơn giản nhưng không kém phần kịch tính, liệu người chơi có thể hứng bao nhiêu sao? Liệu căn nhà của người chơi còn nguyên vẹn sau cơn mưa sao băng ấy? Chào mừng đến với Shooting Star.

## III/ CÁCH CHƠI

Với thể loại hyper casual, Shooting Star có cách chơi vô cùng đơn giản: Di chuyển nhân vật để hứng sao.

Sẽ có 2 chế độ chơi trong tựa game này: Arcade và Time Attack

### 1. Arcade:

Là chế độ chơi cơ bản của Shooting Star, người chơi sẽ cố gắng bắt toàn bộ sao và không để cho sao rơi vào nhà mình.

- **Luật chơi:**

Khi bắt đầu, người chơi sẽ di chuyển theo chiều ngang (qua trái hoặc qua phải) để hứng những ngôi sao rơi xuống. Nếu bắt được sao thì sẽ được nhận một điểm, ngược lại thì sẽ trừ một máu của căn nhà của bạn.

- **Điều kiện thua:**

Khi căn nhà của bạn hết điểm máu thì bạn sẽ thua cuộc.

### 2. Time Attack:

Là chế độ cho phép bạn hứng sao mà không phải lo cho căn nhà của mình, thay vào đó bạn phải chú ý một thứ khác - thời gian.

- **Luật chơi:**

Khi bắt đầu, người chơi sẽ có một khoảng thời gian ban đầu để thực hiện hứng sao. Người chơi sẽ cố gắng bắt càng nhiều sao càng tốt trước khi thời gian kết thúc.

- **Điều kiện thua:**

Khi thời gian kết thúc thì bạn sẽ thua cuộc.

Bên cạnh những ngôi sao gây đau thương cho bạn, cũng sẽ có những ngôi sao may mắn. Với những ngôi sao đó sẽ cho bạn những hiệu ứng. Những ngôi sao sẽ được giới thiệu ở phần sau.

### III/ HỆ THỐNG TRONG TRÒ CHƠI

#### 1. Hệ thống nhân vật:

Nhân vật đầu tiên khi vào game sẽ là một cô bé nhỏ với chiếc nôi thần. Nhìn chung thì nhân vật sẽ trông như này:



Sau khi chơi và đạt các thành tựu cũng như điểm sao thì người chơi có thể mở khóa nhiều nhân vật (chó, mèo, gà,...) hay những nôi thần mới, như này:



#### 2. Hệ thống vật phẩm:

- **Sao:** là vật phẩm cốt lõi của game. Gồm những ngôi sao gây sát thương và những ngôi sao mang hiệu ứng, gồm:
  - **Slow Star:** Làm chậm tốc độ rơi của sao.
  - **Blackhole Star:** Làm biến mất tất cả sao đang rơi.
  - **Shield Star** (Chế độ Arcade): Cho bạn một lá chắn bảo vệ căn nhà.
  - **Timeplus Star** (Chế độ Time Attack): Tăng thêm thời gian.

### **3. Hệ thống điểm:**

Điểm cơ bản được tính là một sao ứng với một điểm. Ngoài ra với những combo bắt sao liên tục, người chơi sẽ nhận được điểm thưởng bằng với số combo thực hiện được.

### **4. Hệ thống cửa hàng:**

Điểm sao cũng là đơn vị tiền tệ trong game. Người chơi có thể tích lũy điểm sao qua những vòng chơi để mở khóa những ngoại hình mới hay nâng cấp hiệu quả các hiệu ứng.

#### **IV/ CÁC YẾU TỐ HẤP DẪN**

- Với thể loại Hyper Casual, Shooting Star không yêu cầu kỹ năng cao khi chơi, từ đó mang đến sự giải trí với người chơi.
- Với mong muốn đem đến những thời gian giải trí thú vị, game được đầu tư về mặt hình ảnh dễ thương, sinh động và mang hướng hài hước. Âm thanh cũng được đầu tư chín chu, dễ nghe, khiến người chơi thoải mái.
- Hệ thống chơi rõ ràng, đa dạng trong hệ thống nhân vật, vật phẩm và hiệu ứng khiến người chơi có cảm giác chinh phục hơn với trò chơi.



## V/ TÍNH THƯƠNG MẠI VÀ HƯỚNG PHÁT TRIỂN

Với bất kì trò chơi nào, tính thương mại và hướng phát triển luôn là mục tiêu được đưa lên hàng đầu. Đối với Shooting Star, tựa game có những lợi thế để cạnh tranh với thị trường game sôi động:

- **Thị trường trò chơi:** Thời gian gần đây, thể loại Hyper Casual có sức ảnh hưởng lớn với số lượng lượt tải về cao. Đây sẽ là lợi thế để Shooting Star có thể được nhiều người chơi quan tâm.
- **Nền tảng thân thiện:** Game sẽ được xây dựng trên nền tảng mobile, hỗ trợ nhiều hệ điều hành: Android, Ios,...Từ đó đưa trò chơi dễ tiếp cận với người dùng hơn.
- **Đa dạng thương mại:** Với nhiều nhân vật, vật phẩm trong game, cũng như nhiều phương thức có thể sử dụng chức năng quảng cáo (hồi sinh, mở nhân vật,...), Shooting Star sẽ đảm bảo một nguồn doanh thu ổn định khi được tiếp cận với nhiều người chơi.
- **Khả năng phát triển:** Trong tương lai game có thể sẽ có những bản cập nhật nâng cấp, bổ sung lối chơi cũng như các nhân vật, vật phẩm mới, tăng sự thu hút của game.