

1. Thể loại game

- 2d
- Sinh tồn
- Góc nhìn thứ 3

2. Mô tả game

- Di chuyển nhất đồ
- Nhân vật có thanh trạng thái gồm: thức ăn, độ đói
- Ăn để lấp đầy thanh độ đói, nếu độ đói = 0 thì mất 1 máu/s
- Di chuyển nhanh sẽ tăng tốc độ đói

3. Goal

- Sinh tồn

4. Extensibility

- Chế độ ngày đêm, phòng thủ vào ban đêm (zombie/monster/alien)
- Boss game, Final boss
- Level up
- Tác động lên địa hình (chặt cây, đào đá, xây dựng)
- Open world, sử dụng cơ chế tạo bản đồ ngẫu nhiên
- Dungeon