

Đế Kiếp Truyền Kỳ

(帝劫传奇)

Game Design Document



Revision: 1.0.0

By Jeffrey

BY REVIEWING THIS DOCUMENT, YOU AGREE THAT THE CONCEPTS, MODELS, DESIGNS, TRADE SECRETS, DISTINCTIVE SIGNS, COPYRIGHT AND OTHER INTELLECTUAL PROPERTY, SHALL REMAIN THE PROPERTY OF QUADRATIC GAME STUDIOS, LLC. YOU ARE NOT GIVEN GENERAL LICENSE TO USE ANY UNIQUE TECHNOLOGY, SOFTWARE OR INTELLECTUAL PROPERTY DESCRIBED IN THIS DOCUMENT UNLESS EXPRESSLY ESTABLISHED IN A SIGNED AGREEMENT. YOU MAY NOT USE, COPY, REPRODUCE, ALTER OR MODIFY THE CONTENTS OF THIS DOCUMENT WITHOUT WRITTEN CONSENT.

Contents

OVERVIEW	4
Inspirations	4
The combination of Chinese 古剑奇谭 movie and cultivation short movie on YouTube	4
Classic RPGs	4
Art and Visual Design	5
Target Audiences.....	5
Graphical Projections	5
Core Gameplay Mechanic(s)	5
Number of Players.....	5
Release Platforms	5
Media Release Type	6
Publishing Platforms	6
Physical Media	6
Monetization Model.....	6
Principal Development Costs	6
Development (Human Capital)	6
Hardware/Software Costs and/or Licensing	6
STORY AND GAMEPLAY	6

Name World: Cuu Thien Dai Luc - 九天大陆.....	6
Main Story	7
Gameplay Mechanisms.....	8
Core Gameplay Loop	8
Player Actions	9
Combat System.....	9
Progression	10
Objectives and Missions	10
Monetization	10
DEVELOPMENT CYCLE	11
Design Sprints.....	11
Milestones.....	11
Pre-production.....	11
M1	12
M2	12
M3	12
M4	12
ASSETS NEEDED	13
2D Art.....	13
Sound.....	13
Animations	13
Code.....	13

OVERVIEW

Inspirations

The combination of Chinese 古剑奇谭 movie and cultivation short movie on YouTube

- The game's narrative and aesthetic are inspired by the combination of the Chinese 古剑奇谭 (Gǔ Jiàn Qí Tán) movie and various cultivation-themed short movies found on YouTube. Drawing from 古剑奇谭's mystical swordplay, deep emotional storytelling, and ancient cultivation practices, the game features a world filled with powerful magical artifacts, intense battles, and complex relationships. The short cultivation movies provide additional inspiration for depicting the journey of self-cultivation, inner struggles, and the quest for immortality. Together, they shape a rich and immersive universe where players embark on a transformative journey of growth, power, and overcoming fate. *(Câu chuyện và phong cách nghệ thuật của game được lấy cảm hứng từ sự kết hợp giữa bộ phim Cổ Kiếm Kỳ Đàm của Trung Quốc và các bộ phim ngắn về tu tiên trên YouTube. Lấy cảm hứng từ những màn kiếm hiệp huyền bí, cốt truyện sâu sắc, game mang đến một thế giới đầy những bảo vật huyền bí, những trận chiến gay cấn và các mối quan hệ phức tạp. Các bộ phim ngắn về tu tiên cung cấp thêm cảm hứng cho việc miêu tả hành trình tu luyện bản thân, những đấu tranh nội tâm và cuộc tìm kiếm bất tử. Tất cả kết hợp lại tạo nên một vũ trụ phong phú và đắm chìm, nơi người chơi bước vào hành trình biến đổi, phát triển sức mạnh và vượt qua số phận.)*

Classic RPGs

- The game's progression system and character development are inspired by classic RPGs where the player starts from humble beginnings and advances through leveling, skill enhancements, and unlocking new abilities. Games like "Khi Phách Anh Hùng" (Tea Mobile) and cultivation game styles provide inspiration for an immersive world filled with hidden secrets, challenging combat, and intricate lore. *(Hệ thống tiến trình và phát triển nhân vật của game được lấy cảm hứng từ các game RPG cổ điển, nơi người chơi bắt đầu từ cấp độ khởi đầu và tiến bộ qua các cấp độ, nâng cao kỹ năng, và mở khóa các khả năng mới. Tựa game như "Khí Phách Anh Hùng" (Tea Mobile) và các*

thể loại game tu tiên cung cấp cảm hứng cho một thế giới đắm chìm với những bí mật ẩn giấu, chiến đấu đầy thử thách và cốt truyện phức tạp.)

Art and Visual Design

- The visual style of the game is inspired by traditional Chinese art, especially landscape paintings and ancient scrolls. The artwork in the game will be infused with elements of brush painting, ink wash, and Chinese calligraphy to evoke the mysticism of Eastern aesthetics, while maintaining a modern, sleek design for a visually appealing and engaging experience. *(Phong cách hình ảnh của trò chơi được lấy cảm hứng từ nghệ thuật truyền thống Trung Quốc, đặc biệt là những bức tranh phong cảnh và cuộn giấy cổ. Tác phẩm nghệ thuật trong trò chơi sẽ được kết hợp với các yếu tố vẽ cọ, rửa mực và thư pháp Trung Quốc để gợi lên sự huyền bí của thẩm mỹ phương Đông, đồng thời duy trì thiết kế hiện đại, đẹp mắt để mang lại trải nghiệm hấp dẫn và hấp dẫn về mặt hình ảnh.)*

Target Audiences

- Who loves fantasy games
- Youtube streamers
- Casual gamers

Graphical Projections

- 2D

Core Gameplay Mechanic(s)

- The player will use keyboard number: 1,2,3,4 to use skill on monster
- The system will find nearest monster on screen to take damage
- The player can enter some house, and interact with some NPCs
- Tribulation event will trigger at specific stages when the player's skill reaches a certain level

Number of Players

- Single-player

Release Platforms

- Windows 11 PC
- PlayStation 5

Media Release Type

- Teaser Trailer
- Landing Page (Website)

Publishing Platforms

Physical Media

- Blu-ray Discs, Collector's Editions, Gift Code Cards

Monetization Model

- Retail Purchase
- Downloadable Content (DLC)
- Advertising Revenue
- None / Free

Principal Development Costs

Development (Human Capital)

- Designer (2)
- Environment Artist
- Animator
- 2D Artist (2)
- GUI Artist
- Software Engineer (2)
- Producer
- Project Manager
- Marketing Manager

Hardware/Software Costs and/or Licensing

- Purchase of 3rd party assets

STORY AND GAMEPLAY

Name World: Cuu Thien Dai Luc - 九天大陆

The Nine Heavens Continent was created from the Primordial Divine Disk (元始神盘 - Yuán Shǐ Shén Pán), a supreme treasure that was destroyed in the battle between the gods. Its fragments scattered across the layers of space, forming extraordinary treasures called Primordial Spirit Fragments (元神

碎片 - Yuán Shén Suì Piàn). Whoever collects enough of these fragments will become the Celestial Emperor (天帝 - Tiān Dì), the one who holds the power to rule the Nine Heavens Continent.

(Cửu Thiên Đại Lục được sinh ra từ Nguyên Thủy Thần Bàn (元始神盘 - Yuán Shǐ Shén Pán), một báu vật tối cao đã bị phá hủy trong cuộc chiến giữa các vị thần. Những mảnh vỡ của nó phân tán khắp các tầng không gian, tạo nên các bảo vật tuyệt thế gọi là Nguyên Thần Mảnh (元神碎片 - Yuán Shén Suì Piàn). Ai có thể thu thập đủ các mảnh vỡ sẽ trở thành Tiên Đế (天帝 - Tiān Dì), kẻ có quyền thống trị Cửu Thiên Đại Lục.)

Main Story

The player takes on the role of a mortal (凡人 - Fán Rén) living in a small village, which is being ravaged by the Demon Beast Tide (魔兽潮 - Mó Shòu Cháo). While escaping, the player accidentally discovers a fragment of the Primordial Divine Disk hidden in an ancient cave.

- Special Event: Upon touching the fragment, the player activates a mysterious surge of power. However, this power is unstable, making the player a target of powerful forces from the Demon Realm.
- Main Event: Betrayed by his fiancée, who takes all of his cultivation, the player is left to die. However, thanks to the Primordial Spirit Fragment still inside him, he survives. With the fragment, the protagonist gains the ability to freely enter and exit the space within the Primordial Spirit Fragment (Core) — only the Primordial Spirit Fragment's Core can access this space. Inside, there are various rooms: the starting room contains several magical items on a stone table, while higher floors hold other treasures but require certain cultivation levels to progress. If the player fails to meet the required level, they will be thrown back and injured.
- Side Event: The fiancée returns, bringing people to humiliate the protagonist...

(Người chơi nhập vai một **phàm nhân** (凡人 - Fán Rén) sống trong một ngôi làng nhỏ, nơi đang bị tàn phá bởi **Ma Thú Triều** (魔兽潮 - Mó Shòu Cháo). Trong một lần chạy trốn, người chơi vô tình tìm thấy một **mảnh Nguyên Thủy Thần Bàn** ẩn trong một hang động cổ xưa.

- **Sự kiện đặc biệt:** Khi chạm vào mảnh vỡ, người chơi kích hoạt một luồng sức mạnh bí ẩn. Tuy nhiên, sức mạnh này không ổn định và khiến người chơi trở thành mục tiêu săn đuổi của các thế lực mạnh mẽ: **Ma Giới**.
- **Sự kiện chính:** Bị vị hôn thê phản bội, đoạt hết tu vi nhưng may mắn có **Nguyên Thần Mảnh** còn sót lại trong người nên chưa chết, nhờ có Nguyên Thần Mảnh mà nhân vật chính có thể tự do ra vào không gian trong **Nguyên Thần Mảnh (Core)** - chỉ có Nguyên Thần Mảnh Nguyên Sơ - Core mới có thể ra/vào được không gian đó. Bên trong không gian đó có nhiều phòng khác nhau, phòng khởi đầu sẽ có 1 số pháp bảo được đặt trên bàn đá, những tầng tiếp theo chứa các pháp bảo khác nhau nhưng sẽ yêu cầu 1 số cảnh giới nhất định để bước lên, nếu không người chơi sẽ bị hất tung ra xa và bị thương.
- **Sự kiện phụ:** Vị hôn thê tìm đến dẫn theo người lăng mạ chàng trai)

Gameplay Mechanisms

Core Gameplay Loop

Nhập môn: Người chơi bắt đầu trong vai một nhân vật phàm nhân không có căn cơ, bước vào một thế giới kỳ diệu nơi có tu tiên, ma quái, và các sinh vật huyền bí. Họ sẽ phải tu luyện, chiến đấu, và phát triển qua các cấp độ để đạt được mục tiêu là trường sinh bất tử.

Tu luyện: Người chơi sẽ thực hiện các nhiệm vụ tu luyện để nâng cao sức mạnh, mở khóa kỹ năng mới và cải thiện chỉ số nhân vật.

Chiến đấu: Giao tranh là yếu tố quan trọng trong game, nơi người chơi sẽ đối mặt với các kẻ thù từ quái vật, cho đến những tu sĩ đối địch. Các trận chiến có thể diễn ra theo lượt hoặc theo thời gian thực, tùy thuộc vào hệ thống chiến đấu.

Phát triển: Nhân vật sẽ phát triển theo từng cấp độ, mở khóa các khả năng đặc biệt, tu luyện để tăng cường sức mạnh, và học thêm các kỹ năng mới.

Mục tiêu: Cốt lõi của gameplay là hành trình tu tiên, nơi người chơi trải qua nhiều thử thách để đạt được mục tiêu tối thượng là “Độ Kiếp” và hóa thân thành một tiên nhân.

Player Actions

Movement: Người chơi di chuyển nhân vật bằng các phím điều hướng hoặc các phím cảm ứng (mobile). Các khu vực khám phá trong game rất rộng, từ những thung lũng ẩn giấu đến các đỉnh núi cao vút.

Interaction: Người chơi có thể tương tác với các NPC (non-playable character) để nhận nhiệm vụ, trò chuyện hoặc giao dịch. Có thể khám phá những câu chuyện ẩn giấu và tìm hiểu về thế giới tu tiên.

Combat: Người chơi có thể sử dụng kỹ năng chiến đấu (sword arts, magic) hoặc vũ khí để chiến đấu với kẻ thù. Hệ thống chiến đấu có thể bao gồm combo, né tránh và các kỹ năng đặc biệt.

Cultivation: Cơ chế tu luyện cho phép người chơi luyện tập và nâng cao chỉ số nhân vật (sức mạnh, năng lượng tinh thần, v.v.). Quá trình này cần thời gian, tài nguyên, và đôi khi là việc hoàn thành các thử thách.

Skill Activation: Kỹ năng được kích hoạt qua các tổ hợp phím hoặc nút bấm, và có thể lên cấp theo thời gian khi người chơi nâng cao kinh nghiệm và tu luyện.

Combat System

Basic Combat: Người chơi có thể chiến đấu bằng vũ khí hoặc phép thuật. Các kỹ năng chiến đấu có thể nâng cấp và mở rộng theo thời gian.

Special Abilities: Mỗi nhân vật sẽ có những khả năng đặc biệt như triệu hồi linh thú, sử dụng pháp thuật, hay chuyển hóa năng lượng để gia tăng sức mạnh chiến đấu.

Enemies: Các kẻ thù có thể đa dạng từ các loài yêu ma, ác quái, cho đến những đối thủ là các tu sĩ hoặc nhóm đối địch có mục đích xấu. Mỗi loại kẻ thù sẽ có các đặc điểm và điểm yếu riêng.

Boss Fights: Các trận chiến với boss lớn, có sức mạnh vượt trội. Để chiến thắng, người chơi cần học cách né tránh các đòn tấn công của boss và sử dụng chiến thuật thông minh.

Progression

Leveling System: Người chơi sẽ đạt được cấp độ mới khi tích lũy đủ kinh nghiệm từ việc hoàn thành nhiệm vụ, chiến đấu và tu luyện. Mỗi cấp độ mở khóa các kỹ năng và phép thuật mới.

Skill Trees: Hệ thống kỹ năng cho phép người chơi phát triển theo nhiều hướng khác nhau, từ chiến đấu, phép thuật, cho đến khả năng thu thập và chế tạo vật phẩm.

Cultivation Stages: Qua từng giai đoạn tu luyện, người chơi sẽ phải vượt qua các "Độ Kiếp" để nâng cao sức mạnh và chuyển kiếp. Mỗi giai đoạn là một thử thách lớn, với những yêu cầu về sức mạnh và kỹ năng.

Objectives and Missions

Main Quests: Cốt truyện chính của game xoay quanh hành trình tu tiên và tìm cách đạt được trường sinh bất tử. Người chơi sẽ phải thực hiện các nhiệm vụ chính liên quan đến tu luyện, chiến đấu với quái vật, và khám phá các bí mật của thế giới.

Side Quests: Các nhiệm vụ phụ sẽ giúp người chơi tăng cường sức mạnh, tìm kiếm vật phẩm quý hiếm, hoặc mở khóa các khu vực mới trong game.

Tribulation Events: Khi người chơi đạt đến một mốc sức mạnh cụ thể, sẽ có các sự kiện "Độ Kiếp" xảy ra, nơi người chơi phải vượt qua một thử thách đặc biệt để tiến hóa và nâng cao cấp độ.

Monetization

In-App Purchases: Có thể bao gồm việc mua các vật phẩm giúp tăng tốc quá trình tu luyện, vật phẩm hỗ trợ trong chiến đấu hoặc mở khóa các kỹ năng đặc biệt.

Cosmetic Items: Các trang phục, vũ khí hoặc hiệu ứng kỹ năng đặc biệt có thể được mua để thay đổi diện mạo nhân vật hoặc gia tăng trải nghiệm thẩm mỹ.

DEVELOPMENT CYCLE

Design Sprints¹

- Story Development
- Product Feasibility Study
- GUI² (Graphical User Interface) Design
- Modeling
- Texturing
- Animation
- Level Design
- Coding
- Testing
- Debugging
- Integration
- Release

Milestones

Pre-production

- Development platform and frameworks/SDK(s) installed and integrated
- Version control and project management software setup (e.g., HelixCore and Hansoft)
- Initial project plan complete
- Basic networking/matchmaking connectivity implemented, if appropriate
- Concept art, screen design, GUI mock-ups completed

¹ Sprints are iterative phases of design (and later, testing). They differ from milestones in that milestones typically require completed, “deliverable” work. The order of the sprints in this template is simply an example; for instance, a game reliant on physics and animation might have the animation sprint occur prior to model and environment creation. Likewise, a game with minimal menu options and GUI navigation might place GUI design in a later sprint. The key is to plan sprints such that all core teams (art, design, coding, story, etc.) have minimum downtime, and can work concordantly.

² GUI is a form of User Interface (UI) that allows users to interact with electronic devices through graphical icons and visual indicators. GUI is a *subset* of UI, as UI can also include non-graphical interfaces such as hardware controllers, voice controls, etc.

M1

- Component Design Documents³ (CDD), with pseudo-code⁴, complete
- Feature Design Documents⁵ (FDD), with pseudo-code, complete
- Third-party assets identified and added to project/build

M2

- Art assets completed and added to build
- Code and scripts completed and added to build

M3

- Game has been tested and can load in all projected release platforms
- Third-party integrations have been tested and optimized
- Network connectivity is stable
- Game is in “alpha⁶” state; build is primarily playable

M4

- Game is in “beta⁷” state
- Public (or private demo) available

³ Component Design Documents, or CDDs, are designs describing a core gameplay function. Like atoms, a game “component” is typically a gameplay function or object reduced to its most basic form. Think of a component as a single, red, 2x4 LEGO brick which can be used to build larger, more complex models.

⁴ Pseudo-code is a plain-language description of what a code routine needs to accomplish. A simple example of pseudo-code would be // Determine if a number is an even number or an odd number.

The *actual* code might look like this (depending on the programming language syntax):

```
if lastdigit = 1 OR -1
    print response
    "I am an odd number"
else
    print response
    "I am an even number"
```

Pseudo-code allows designers (e.g. non-coders) to describe the functions that software engineers can then translate to actual code in order to implement a feature.

⁵ Feature Design Documents (FDDs) describe a complete game sub-system that is comprised of inter-connected components (CDDs). For instance, if the goal of the GDD is to build a complete LEGO house, the FDDs would describe how to build windows, doors, and a roof from CDDs (individual LEGO bricks). A window FDD would describe all of the bricks (CDDs) needed to build a window.

⁶ Alpha software is considered to be “feature complete,” but may still be unstable and contain a number of bugs.

⁷ Beta releases – also referred to as a preview, preview release, prototype, technical preview, or early access – have significantly less bugs than Alpha software.

- Bug fixing and optimization

ASSETS NEEDED

2D Art

- Textures
- Fonts
- Concept art, screen design, GUI
- Characters
- Environments
- Effects
- UI: Button, Background, etc.

Sound

- Sound Effects
- Music

Animations

- Players
- Monster
- NPCs
- Skill
- Environmental
- GUI

Code

- Character Scripts (Player Pawn/Player Controller)
- Ambient Scripts (Runs in the background)
- Artificial Intelligence
- Machine states
- NPC Scripts
- UI
- Database
- Save/Load