**TIME RUN OUT**

**Thể loại:** Platformer.

**Nội dung:**

“Marsu ... Mar ... su ... M ...”

Tiếng bộ đàm của vang lên đánh thức tôi sau một giấc ngủ say. Đó là một bữa sáng như mọi ngày, tôi tỉnh dậy trên một hành tinh tạm thời nhưng cũng không kém gì quen thuộc. Mọi thứ đã được như vậy hơn 2 năm kể từ khi chúng tôi di chuyển lên hành tinh này để tìm một nơi khác sinh sống. Tôi cứ nghĩ rằng đó là một ngày yên bình, bình thường như bao ngày khác nhưng không... Tại sao mọi thứ lại hoang tàng thế này, lời nhắn từ Pilami hối thúc tôi hiện lên : “Nhanh lên Marsu, chúng ta không thể nào ở đây thêm được nữa, những con quái vật bên ngoài không gian đã đến. Hẹn gặp cậu ở Tacet Field.”

Tôi hốt hoản, nhanh chóng đem theo khẩu súng đa năng giúp cho việc di chuyển trên hành tinh này tốt hơn và có thể phòng thân. Tôi cũng khoác lên mình một bộ trang phục kiểm soát trọng lục và bắt đầu hành trình trốn thoát của mình.

**Cách chơi:**

Bạn điều khiển nhân vật của mình để vượt các chướng ngại và tiêu diệt những con quái vật đang chực chờ phía trước.

**Kết thúc:**

Marsu sẽ có 6 máu và khi bạn bị va chạm, Boss đánh sẽ mất 1 máu một lần. Hết 6 máu hoặc bị rơi xuống vực sẽ kết thúc trò chơi.

**Màn chơi:**

*Màn 1: Cuộc tháo chạy của Marsu (Độ khó : Trung bình)* ***(Đã thực hiện)***

- Cách chơi đặc trưng của màn:

+ Dùng Lazer để bắn về một hướng bất kỳ nhằm mục đích điều khiển nhân vật theo hướng ngược lại. Lazer sẽ gây sát thương khi chạm vào quái vật.

- Diễn biến:

1. Chạy vượt chướng ngại.

2. Đánh Boss.

- Đặc trưng: Không.

*Màn 2: Chúng ta đang ở đâu? (Độ khó : Cao)* ***(Chưa thể thực hiện)***

- Cách chơi đặc trưng của màn:

+ Chúng ta sử dụng công dụng của bộ đồ đang mặc tạo một lực đẩy để điều hướng liên tục. Nhiệm vụ của bạn là nắm kéo và bắn Marsu theo một hướng bất kỳ mà bạn chọn.

- Diễn biến:

1. Chạy vượt chướng ngại.

2. Đánh Boss.

- Đặc trưng:

+ Có những khối cầu bẻ cong lực hút vào nó khiến cho tia Lazer của bạn sẽ bị bẻ cong theo hướng nhất định.

*Màn 3: Liệu đây là kết thúc của tôi? (Độ khó : Cao)* ***(Chưa thể thực hiện)***

- Cách chơi đặc trưng của màn:

+ Chúng ta sử dụng công dụng của bộ đồ đang mặc tạo một lực đẩy để điều hướng liên tục. Nhiệm vụ của bạn là nắm kéo và bắn Marsu theo một hướng bất kỳ mà bạn chọn.

- Diễn biến:

1. Chạy vượt chướng ngại.

2. Đánh Boss.

- Đặc trưng:

+ Bạn cần tích điện lên bản thân mình để phá hỏng những khu vực bị khóa và nhanh chóng tiến đến khu vực có sẵn để tách sự tĩnh điện khỏi cơ thể chúng ta. Nếu không đủ nhanh Marsu sẽ chết.