# BÁO CÁO THIẾT KẾ GAME "BLINDE"

-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------

## 1. Trang tiêu đề

## 1.1. Tên trò chơi

Blinde

## 1.2. Khẩu hiệu

Xây dựng – Chiến đấu – Sinh tồn

## 1.3. Đội ngũ phát triển

* Phạm Đăng Khuê
* Nguyễn Nhật Quang
* Vũ Anh Tuấn
* Nguyễn Hoàng Thanh Tùng

## 1.4. Ngày cập nhật gần nhất

29/03/2025

-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------

## 2. Tổng quan về trò chơi

## 2.1. Ý tưởng trò chơi

Blinde là một tựa game kết hợp nhiều thể loại như platformer, top-down, tower defense, farm simulator, strategy, coop (LAN), lấy bối cảnh châu Âu thời trung cổ. Người chơi sẽ vào vai con trai cả của một lãnh chúa, xây dựng pháo đài, quản lý tài nguyên và chiến đấu chống lại những đợt quái vật tấn công vào ban đêm.

## 2.2. Đối tượng mục tiêu

* Độ tuổi: 10+
* Đối tượng chính: Người chơi thích thể loại sinh tồn, thủ thành và chiến thuật

## 2.3. Thể loại

* Platformer
* Top-down
* Tower Defense
* Farm Simulator
* Strategy
* Co-op (LAN)

## 2.4. Tóm tắt luồng trò chơi

Người chơi sẽ trải qua các chu kỳ ngày – đêm:

* Ban ngày: Thu thập tài nguyên, xây dựng công trình, trồng trọt, nâng cấp thành trì.
* Ban đêm: Phòng thủ chống lại các đợt tấn công của quái vật.
* Mục tiêu cuối cùng: Thu thập các mảnh vỡ hư không và phong ấn khe nứt – nguồn sinh ra quái vật.

## 2.5. Giao diện và phong cách đồ họa

* Phong cách đồ họa: 2D Pixel Art
* Cảm giác khi chơi: Hòa trộn giữa xây dựng, chiến đấu và quản lý tài nguyên, tạo cảm giác thử thách và thỏa mãn khi vượt qua các đợt tấn công.
* Tham khảo: Kingdom Two Crowns, Stardew Valley

-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------

## 3. Lối chơi

## 3.1. Mục tiêu

* Xây dựng và mở rộng thành trì
* Quản lý tài nguyên và tuyển mộ NPC
* Phòng thủ chống lại các đợt tấn công ban đêm
* Tìm cách phong ấn khe nứt quái vật

## 3.2. Tiến trình trò chơi

* Sáng: Thu thập tài nguyên, nâng cấp thành trì, tuyển mộ NPC
* Tối: Phòng thủ trước đợt tấn công của quái vật
* Mỗi 5 đêm: Mini-boss xuất hiện, rơi mảnh vỡ hư không
* Cuối cùng: Khi đủ tài nguyên và cấp độ, người chơi có thể tiến hành phong ấn khe nứt

## 3.3. Luồng chơi

* Từng ngày trôi qua, độ khó của game sẽ tăng lên theo tài nguyên mà người chơi sở hữu.

## 3.4. Cấu trúc nhiệm vụ/thử thách

* Từng đợt quái vật có độ khó tăng dần
* Mini-boss xuất hiện mỗi 5 đêm
* Mục tiêu cuối cùng: phong ấn khe nứt
* Game có hai điều kiện kết thúc:
* **Thua**: Nếu thành trì bị quái vật phá hủy hoàn toàn hoặc nhân vật chính bị tiêu diệt, người chơi sẽ thất bại.
* **Thắng**: Để phong ấn khe nứt, người chơi cần thu thập các mảnh vỡ hư không—một loại vật phẩm hiếm chỉ rơi ra từ Mini Boss xuất hiện mỗi 5 đêm.
* Khi tòa thành đạt đến một cấp độ nhất định, một Pháp sư sẽ xuất hiện. Ông ta có thể chế tạo công cụ phong ấn khe nứt, nhưng ngay khi vật phẩm hoàn thành, Boss cuối sẽ xuất hiện để ngăn cản người chơi.
* Để phong ấn khe nứt, 3 thợ xây cần phải tiếp cận khe nứt và dựng phong ấn. Tuy nhiên, trong quá trình này, người chơi phải bảo vệ thợ xây khỏi sự tấn công của quái vật, nếu tất cả thợ xây bị tiêu diệt, nhiệm vụ phong ấn sẽ thất bại.
* Người chơi phải sắp xếp chiến thuật hợp lý, điều khiển quân đội và tận dụng tài nguyên một cách thông minh để giành chiến thắng.

**3.5. Động lực người chơi**

* **Thu thập tài nguyên để gacha ra các NPC cấp cao**, mang lại cảm giác thành tựu.
* **Vui chơi cùng bạn bè** thông qua chế độ co-op (LAN).
* **Độ khó tăng dần theo tiến trình của người chơi**, tạo thử thách và cảm giác thành công khi vượt qua.
* **Hệ thống điểm thưởng và trang bị**: Càng chơi giỏi, phần thưởng càng hấp dẫn.

-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------

## 4. Cơ chế trò chơi

## 4.1. Quy tắc

* Người chơi cần thu thập tài nguyên để duy trì thành trì
* NPC có chỉ số khác nhau, ảnh hưởng đến hiệu suất làm việc
* Quái vật ngày càng mạnh hơn dựa trên tài nguyên của người chơi

## 4.2. Mô hình thế giới trò chơi

* Người chơi có thể tự do xây dựng và quản lý tài nguyên trong phạm vi bản đồ

## 4.3. Cơ chế vật lý

* Cơ chế di chuyển và chiến đấu dựa trên sprite 2D

## 4.4. Hệ thống kinh tế

* Gỗ, đá, thực phẩm là tài nguyên quan trọng
* Tuyển mộ NPC thông qua quán rượu (Gacha)

## 4.5. Di chuyển của nhân vật

* Người chơi có thể di chuyển tự do trong bản đồ
* NPC tự động thực hiện nhiệm vụ dựa trên hành vi AI

## 4.6. Vật phẩm – Cách thu thập và sử dụng

* Người chơi thu thập tài nguyên và xây dựng công trình

## 4.7. Hành động và tương tác

* Xây dựng công trình
* Chiến đấu với quái vật
* Tương tác với NPC

## 4.8. Hệ thống chiến đấu

* Người chơi có kỹ năng đặc biệt để hỗ trợ NPC chiến đấu
* NPC có AI riêng để tự động tấn công quái vật

## 4.9. Luồng màn hình

* Màn hình chính → Màn hình chơi game → Màn hình menu nâng cấp

## 4.10. Phân tích SWOT (Điểm mạnh, điểm yếu, cơ hội, thách thức)

**Điểm mạnh (Strengths)**

* Tích hợp thuật toán di truyền để tăng độ khó cho game (Quái vật được sản sinh ra sẽ khó dần dựa trên tài nguyên của người chơi).
* Coop giúp người chơi có thể vui đùa cùng bạn bè.

**Điểm yếu (Weaknesses)**

* Giới hạn về tài nguyên, kinh nghiệm, hoặc rào cản kỹ thuật.
* Thời gian có hạn, ngân sách thiếu thốn.

**Cơ hội (Opportunities)**

* Là game tiên phong với sự kết hợp độc đáo giữa nhiều thể loại.
* Xu hướng người chơi đang nghiêng về game có tính tương tác cao và có thể chơi cùng bạn bè.

**Thách thức (Threats)**

* Bản quyền hình ảnh.
* Rủi ro tài chính, hoặc phản hồi tiêu cực từ người chơi.

## 4.11. Gameplay Loop

* **Sáng**: Thu thập tài nguyên, chăm nuôi cây trồng để tăng điểm tín nhiệm của NPC, xây dựng pháo đài.
* **Tối**: Phòng thủ pháo đài bảo vệ người dân, giết quái thu thập tài nguyên để nâng cấp lính.

## 4.12. Cơ chế cốt lõi

**Hệ thống chiến đấu**

* **NPC**: Áp dụng **cây hành vi** để tấn công mục tiêu.
  + **Xạ thủ**: Tấn công quái ở xa.
  + **Lính cận chiến**: Tấn công quái vật tiếp cận gần.
  + **Tank**: Ngăn quái tiếp cận pháo đài hoặc người chơi.
* **Người chơi**: Sử dụng **skill** để tiêu diệt quái hoặc buff hỗ trợ cho NPC.

**Hệ thống xây dựng**

* Thu thập tài nguyên như **gỗ, đá**.
* Chọn khu vực định sẵn trên sân để xây dựng công trình như:
  + Tường thành, tháp phòng thủ, tháp trinh sát, Ballista, pháo…

**Hệ thống nông trại, NPC, cơ chế rèn vật phẩm, gacha, nghề nghiệp**

* **Nông trại**
  + Người chơi trồng lương **thực để tuyển mộ nhân lực cho pháo đài.**
  + **Mối nguy**: Quạ xuất hiện làm hỏng cây trồng, giảm hiệu suất.
  + Có thể thuê NPC trông nom ruộng vườn.
* **NPC (Tuyển mộ, Danh vọng, Huấn luyện)**
  + **Tuyển mộ NPC**:
    - NPC có thể tuyển bằng **quán rượu (Gacha)**.
    - **Điểm danh vọng** (thu thập bằng thiện cảm, uy tín, sống sót qua các đêm, v.v.) càng cao thì NPC càng chất lượng.
    - Số lượng NPC mỗi cấp thành có hạn, muốn thêm NPC mạnh thì phải loại bỏ NPC yếu (gây giảm danh vọng).
  + **NPC có thể mạnh hơn nhờ trang bị và huấn luyện**, giúp bù lại chỉ số thấp.
* **Hệ thống rèn vật phẩm**
  + Khi thành trì đạt Lv2, sẽ mở khóa thợ rèn.
  + Nâng cấp khu thợ rèn để chế tạo trang bị xịn hơn và tăng số lượng thợ rèn.
* **Hệ thống Gacha NPC**
  + Mỗi đêm, một số NPC sẽ tìm đến thành để an cư, tìm sự bảo vệ.
  + NPC có chức vụ và chỉ số ngẫu nhiên, tỷ lệ thuận với điểm danh vọng của người chơi.
* **Chỉ số của NPC**
  + **Thông thạo nghề nghiệp**:
    - Càng làm việc/huấn luyện nhiều, chỉ số này càng cao.
    - Có giới hạn tùy theo bậc NPC (bậc cao giới hạn cao hơn).
    - Ví dụ: Cung thủ có thông thạo cao thì tỷ lệ bắn trúng cao hơn.
  + **Mức độ tín nhiệm**:
    - Nếu quá thấp, NPC có thể rời bỏ thành trì.
    - Tăng bằng cách trò chuyện với NPC, giảm nếu đuổi NPC nhiều cùng lúc hoặc bắt NPC làm việc quá sức.
  + **Điểm quả cảm**:
    - Nếu thấp, NPC có thể hoảng sợ, không nghe lệnh, dừng tấn công hoặc bỏ chạy.
    - Có thể tạm thời tăng bằng skill hoặc vật phẩm khích lệ của người chơi.

-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------

## 5. Cốt truyện và lối kể chuyện

## 5.1. Cốt truyện nền

Game lấy bối cảnh tại châu Âu thời Trung cổ, nơi nhân vật chính là con trai cả của lãnh chúa. Lãnh địa vốn yên bình, nhưng một khe nứt bí ẩn đột nhiên xuất hiện. Khi màn đêm buông xuống, lũ quái vật từ khe nứt tràn ra, tàn phá mọi thứ và bắt cóc bất cứ sinh vật nào chúng nhìn thấy.

Lãnh chúa đã cùng quân lính và người dân chiến đấu quyết liệt, nhưng sức người có hạn, trước sự áp đảo của quái vật, thành trì nhanh chóng thất thủ. Trong trận chiến hỗn loạn, một người lính thân cận đã nhận lệnh đưa nhân vật chính và một người hầu trốn khỏi chiến trường. Nhân vật chính ngất đi, và khi tỉnh lại vào sáng hôm sau, trước mắt anh chỉ còn lại một đống tro tàn đổ nát.

Không chấp nhận thực tại đau thương, anh cùng những người còn sống sót quyết tâm xây dựng lại tất cả - không chỉ để sinh tồn, mà còn để báo thù, bảo vệ những người dân còn lại, và chấm dứt thảm họa từ khe nứt. Để làm được điều đó, anh phải trở thành một vị lãnh chúa thực thụ, lãnh đạo người dân, quản lý tài nguyên, và xây dựng lực lượng nhằm chống lại sự xâm lăng của quái vật.

## 5.2. Các yếu tố cốt truyện

* Người chơi tìm cách phong ấn khe nứt – nguồn gốc của quái vật

## 5.3. Tiến trình cốt truyện trong trò chơi

* Ban đầu chỉ có một vài NPC hỗ trợ
* Dần dần mở rộng lãnh thổ và tăng sức mạnh để chống lại quái vật

-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------

## 6. Thế giới trò chơi

## 6.1. Tổng quan về thế giới trò chơi

* Thế giới rộng lớn với nhiều khu vực khác nhau
* Thành trì có thể được nâng cấp và mở rộng

## 6.2. Các khu vực

* Thành trì: Nơi chính để xây dựng và quản lý
* Rừng: Khu vực thu thập gỗ và đá
* Khe nứt: Nguồn gốc của quái vật

-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------

## 7. Nhân vật

## 7.1. Nhân vật chính

* Con trai cả của lãnh chúa, lãnh đạo dân cư xây dựng lại thành trì

## 7.2. NPCs

* Cung thủ: Tấn công quái từ xa
* Lính cận chiến: Đánh cận chiến với quái
* Nông dân: Trồng trọt và thu thập thực phẩm

## 7.3. Trí tuệ nhân tạo trong kẻ địch và đối thủ

* Quái vật sử dụng AI để tìm đường tấn công thành trì

-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------

## 8. Các màn chơi

## 8.1. Màn chơi hướng dẫn

* Người chơi làm quen với cơ chế thu thập tài nguyên và phòng thủ

## 8.2. Đối với từng màn chơi

* Càng về sau, quái vật càng mạnh hơn, đòi hỏi chiến thuật hợp lý hơn

-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------

## 9. Giao diện

## 9.1. Hệ thống hình ảnh

* HUD: Hiển thị tài nguyên và chỉ số thành trì
* Menus: Giao diện nâng cấp công trình và tuyển mộ NPC

## 9.2. Hệ thống điều khiển

* Người chơi có thể di chuyển bằng WASD
* Tương tác bằng chuột trái/phím E

## 9.3. Âm thanh, nhạc nền, hiệu ứng âm thanh

* Nhạc nền phong cách trung cổ
* Âm thanh chiến đấu và hiệu ứng môi trường

## 9.4. Đồ họa trò chơi – Phong cách nghệ thuật

* 2D Pixel Art

10. các khu vực trong game:

- khu vực chính : khu thành trì (Platformer), khu trong thành( Top-Down), khu nhiễm, …

- khu vực tài nguyên: khu rừng

Mô tả khu vực:

* Khu thành trì: nơi diễn ra các sự kiện chính của game, phòng thủ và xây dựng các công trình như: nhà dân, tavern, tròi canh, tường thành, mỏ, … và mở rộng khu vực hoạt động.
* Khu trong thành: nơi diễn ra các hoạt động về tài nguyên như:
  + Trồng trọt: ban đầu sẽ là tự nhân vật chính trồng trọt và thu hoạch cần phài chú ý đến đám quạ để không bị mất nông sản
  + Rèn: đây là nơi cung cấp tài nguyên để chiến đấu như vũ khí giáp trụ, sắt để xây dựng, thợ rèn cũng cần được nâng cấp để rèn ra vật phẩm cuối game
  + Khu huấn luyện: đây là nơi người chơi sẽ chọn ra các NPC lính để nâng cấp chỉ số.
  + Kho: tài nguyên người chơi thu thập được sẽ đẩy vào kho để quản lý, người chơi cần chú ý tới tài nguyên còn lại trong kho để có thể chiến đấu hoặc xây dựng
* Khu nhiễm: đây là khu vực bị khe nứt làm ô nhiễm bởi những thứ ô uế có trong khe nứt, nơi này sẽ sinh ra quái vào ban đêm, và sẽ lan tràn khu ô nhiễm ra theo thời gian, quái vật đứng trên khu ô nhiễm sẽ mạnh mẽ hơn bình thường, người chơi cần mở rộng lãnh thổ của mình để ngăn chặn sự lây lan của khu ô nhiễm, khu ô nhiễm sẽ không lây lan tới những nơi có sinh vật sống nên mỗi đêm quái vật sẽ sinh ra và tiêu diệt mọi sinh vật sống và đem về khe nứt để mở rộng quân lực
* Khu rừng: đây là khu vực cung cấp tài nguyên như đá, quặng, gỗ, thịt, … nếu người chơi tiêu diện hết các sinh vật ăn cỏ thì sinh vật ăn thịt như sói, hổ, gấu sẽ tấn công thành trì từ khu rừng(sự kiện sẽ sảy ra khi 3 ngày liên tiếp săn hết thú rừng), sự kiện này có thể sảy ra ở cả ban ngày hoặc ban đêm.
* Sau khu rừng là cây cầu nối liền lãnh địa và lãnh thổ của vương quốc, đây cũng là nơi các dân tị nạn sẽ tới thành trì, danh tiếng lãnh chúa càng cao( sống sót qua nhiều đêm, đối xử tốt với dân thường) thì người tị nạn đến càng đông, từ chối dân tị nạn sẽ giảm điểm uy tín nhưng cũng không thể nhận quá nhiều do dân số phụ thuộc vào độ lớn của lãnh địa