# Tài liệu thiết kế trò chơi - Game Design Document

## Mục 1 – Giới thiệu tổng quan trò chơi – Game Overview

1. Tên trò chơi/Game Title:
2. Thể loại trò chơi/Game Genre:
3. Hình thức trò chơi/Game Mode: (Single/Multi player)
4. Đối tượng người chơi hướng tới/Target Audience:
   * Age:
   * ....
5. Ý tưởng chính/Core Idea
6. Mục tiêu/Goal:
7. Chủ đề trò chơi/Topic of game:

## Mục 2 – Bối cảnh trò chơi – Game Background & Game Flow

1. Câu chuyện bối cảnh trò chơi/Backgound story
2. Câu chuyện về điểm khởi đầu của nhân vật/ Character starting story

## Mục 3 – Game Play

1. Mục tiêu/Objective(s):
2. Game Logic
3. Các quy tắc/Rules
4. Các thống kê/Statistics (High score – cho toàn bộ trò chơi và chơ từng level)
5. Chiến lược ăn điểm/Score Strategy (High Score và Points)
6. Tiến trình trò chơi/Game Progression
7. Game Levels
8. Độ khó của trò chơi/Difficulty Levels

## Mục 4 – Các thành phần trò chơi – Game Elements

1. Environment
   1. Địa điểm/khung cảnh của trò chơi
   2. Phạm vi hoạt động của trò chơi

...

1. Characters
   1. Players Characters: Thời điểm bắt đầu chơi, người chơi có được phép chọn nhân vật không? Nếu có thì là những nhân vật nào?
   2. Non-player characters: liệt kê nếu có
2. Các vũ khí/công cụ/... có thể được thu thập trong quá trình chơi – Collectable Weapons
   1. Level 1: ...
   2. Level 2: ...
   3. Level 3: ...
   4. Level 4: ...

## Mục 5 – Game Play I/O Controls & GUI Interfaces

1. Game Play I/O Controls: Liệt kê thiết bị được sử dụng, nếu là các phím chuyển động cũng cần được liệt kê chi tiết
2. GUI Interfaces: Mô tả các menu, chức năng tương ứng

## Mục 6 – Visual & Audio Features

1. Visual Features: liệt kê cách bố trí các đối tượng hình ảnh
2. Audio Features: Liệt kê các âm thanh – mô tả tương ứng