# Tài liệu thiết kế trò chơi - Game Design Document

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

1. Tên trò chơi: Overcooked3?
2. Thể loại trò chơi: Card Game, Turn based
3. Hình thức trò chơi: Single player kết hợp Multi player
4. Đối tượng người chơi hướng tới:
   * Age: 18 - 35
   * Người có mong muốn tìm hiểu về ẩm thực/ văn hóa Việt Nam
5. Ý tưởng chính
   * Người chơi sử dụng các lá bài nguyên liệu để tạo ra món ăn phù hợp nhất với mong muốn của ban giám khảo
6. Mục tiêu:
7. Chủ đề trò chơi:
   * Các người chơi tham gia vào 1 game show liên quan đến việc nấu ăn

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

1. Câu chuyện bối cảnh trò chơi/Backgound story
   1. Người chơi đóng vai là 1 người thích nấu ăn, đang trên chuyến hành trình khám phá ẩm thực của các vùng miền
2. Câu chuyện về điểm khởi đầu của nhân vật/ Character starting story
   1. Người chơi là 1 một người con của Hà Nội có tình yêu với ẩm thực, với mong muốn phát triển khả năng nấu nướng nên đã đi khắp mọi tỉnh thành để khám phá ẩm thực

## 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
      1. Đường phố các tỉnh thành Việt Nam
   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