Phần 1: Giới thiệu

* High Concept:

Tên game: Math Run

MathRunner là một trò chơi giáo dục và giải đố, nơi người chơi điều khiển một nhân vật đang chạy trên một con đường với hai làn đường. Mỗi làn đường đều chứa một loạt các phép tính toán, với một là tính toán có lợi (ví dụ: phép cộng) và một là tính toán có hại (ví dụ: phép trừ). Cùng với đó là các cạm bẩy ở mỗi làn đường, người chơi sẽ phải lựa chọn phép tính phù hợp để nhận thêm các ván gỗ, dùng nó để ghép lại tạo đường đi vượt qua các nguy hiểm. Người chơi phải điều khiển nhân vật để thu thập phép tính có lợi và tránh phép tính có hại để tiếp tục điều khiển nhà thám hiểm vượt qua được sự truy đuổi của thế lực thù địch.

Phần 2: Tổng quan về game

1. Thể loại game

Game nhập vai, phiêu lưu mạo hiểm.

1. Đặc điểm chính

Tạo ra một trò chơi giáo dục với sự kết hợp giữa giải đố toán học và tốc độ, tạo cơ hội cho người chơi cải thiện kỹ năng tính toán của họ một cách thú vị và thách thức.

Gameplay nhanh, yêu cầu người chơi đưa ra quyết định toán học nhanh chóng.

Môi trường chạy động độc đáo với hai làn đường. Hệ thống điểm cao khích lệ cạnh tranh giữa người chơi.

1. Chủ đề

Game giáo dục, giải đố

1. Đối tượng user nhắm đến

Là các trẻ em lứa tuổi từ 6-15 tuổi. Có thể dựa vào game để vừa chơi vừa học, không chỉ giúp tăng độ phản xạ, phản ứng nhanh mà còn giúp cũng cố các kiến thức toán học. Cùng với đó giúp các em có hứng thú cũng như không cảm thấy khô khan khi học môn học này.

1. Game flow

Tại menu các người chơi sẽ chọn được các mục:

* + Play game: Vào bắt đầu chơi game
  + Setting: Các cài đặt trong game
  + Help: Đến mục trợ giúp
  + Quit: Thoát game

Khi bắt đầu vào màn chơi người chơi sẽ sử dụng phím Space để bắt đầu trò chơi

Khi tham gia trò chơi người chơi sử dụng các phím:

* + A và D để di chuyển nhân vật sang trái hoặc phải
  + Phím Space để thực hiện ghép các tấm gỗ

1. Look & feel

Bối cảnh trong game là một cuộc phiêu lưu kì thú của nhà thám hiểm trẻ. Ở đây nhà thám hiểm đã đi rất nhiều nơi như rừng rậm, xa mạc và cả đại dương, ở mỗi địa hình khác nhau nhà thám hiểm sẽ gặp phải rất nhiều khó khăn làm cản bước cuộc hành trình của mình. Đó là những cung đường nguy hiểm với các khó khăn khác nhau mà nếu lỡ may sẩy chân nhà thám hiểm có thể trả giá bằng cả tính mạng của mình.

1. Mục tiêu trải nghiệm

Giúp người chơi nhập vai vào khung cảnh trong game, tạo ra những cảm xúc

mà không bao giờ có ngoài đời thực. Mang lại những phút giây thư giãn, giải

trí sau những giờ học tập và làm việc căng thẳng. Từ việc chơi game, giúp

người chơi có cái nhìn tích cực hơn về cuộc sống ngoài đời thực, sống cố trách

nhiệm và có ích cho xã hội hơn.

Phần 3: Game play

1. Game Player

Trò chơi mang tính chất phiêu lưu, giải đố. Người chơi chơi từ góc nhìn thứ 3 trong môi trường 3D. Mục tiêu là giúp nhà thám hiểm chinh phục được các đích đến mà bản thân muốn hướng đến. Game bắt đầu khi người chơi nhập vai vào một nhà thám hiểm trẻ vừa tìm ra được một vùng đất mới và muốn chinh phục nó. Ban đầu người chơi sẽ được cung cấp 30 ván gỗ tương tự như trang thiết bị để đi thám hiểm, sau đó khi bắt đầu chạy người chơi sẽ di chuyển trái phải ở 2 làn đường mỗi làn đường sẽ chứa một phép tính trong đó sẽ có 1 phép tính mang lại nhiều ván gỗ hơn. Người chơi sẽ dùng những ván gỗ thu thập được để ghép lại thành đường đi giúp bản thân vượt qua những đoạn đường nguy hiểm, mỗi lần sử dụng ván gỗ sẽ bị trừ dần đi và nếu hết ván gỗ người chơi sẽ thất bại trong chặng đường chinh phục của mình.

1. Level Desgin

Game sẽ có 3 level mỗi level sẽ có một độ khó khác nhau:

* Level 1: Mức độ dễ

Đây là mức độ cơ bản trong game được thể hiện ở việc tốc độ của nhân vật chậm cũng như các pháp tính trong câu hỏi cũng sẽ là những phép tính dễ và mức độ bẫy cũng là những bẫy dễ vượt qua

* Level 2: Mức độ trung bình

Ở mức độ này tốc độ di chuyển của nhân vật cũng như độ khó của các phép tính sẽ được tăng lên, người chơi sẽ phải tính toán và lựa chọn nhanh hơn.

* Level 3: Mức độ khó

Đây là mức độ khó nhất của game nên tốc độ sẽ là cao nhất và phép tính có độ phức tạp cũng là cao nhất.

1. Game Control

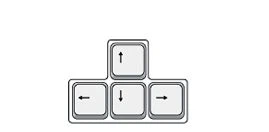
Trò chơi có thể sử dụng 2 cách để điều khiển nhân vật:

* Cách 1: Sử dụng 2 chữ cái A và D để di chuyển trái phải

Phím A: Di chuyển sang trái

Phím D: Di chuyển sang phải

* Cách 2: Sử dụng mũi tên sang trái phải ở bàn phím



Phím ← : Di chuyển sang trái

Phím → : Di chuyển sang phải

1. Win & Lost

* Win: Là khi người chơi vượt qua được cả 3 level trong map
* Lost: Người chơi sẽ bị tính là thua cuộc khi bị rơi khỏi đường chạy, người chơi sẽ bị rơi khỏi đường chạy bởi các khoảng trống(bẫy) được đặt trên đường.

Phần 4: Story

* Vào những năm đầu của thế kỉ 23 sau khi trái đất bị ô nhiễm trầm trọng dẫn đến môi trường sống bị ảnh hưởng, con người đã di cư lên Sao Hỏa để bắt đầu khai phá nơi đây làm hành tinh sống tiếp theo. Chính vì vậy mà còn rất nhiều vùng đất chưa được biết đến, với tính cách nổi loạn cũng đam mê tìm kiếm những vùng đất mới, cậu bé Peter đã lên đường khám phá những vùng đất mà còn là mảng tối trên bản đồ. Không chỉ là một cậu bé năng động, Peter còn rất thông minh và là một học sinh ưu tú, cậu bé gây ấn tượng với khả năng tính toán siêu nhanh và chính xác chính vì vậy mà trên đường đi cậu đã gặp không ít khó khăn trở ngại nhưng nhờ có trí thông minh của mình cậu đã vượt qua hết tất cả chúng.
* Với nhiệm vụ đặt ra là khám phá những vùng đất mới, cậu không ngại đến những khu sa mạc nóng chảy cũng như đại dương mênh mông hay là cả các thành phố bị bỏ hoang là nơi cư trú của các trạm nghiên cứu khoa học trước đây. Ở mỗi bản đồ con đường di chuyển của cậu gặp những khó khăn với mức độ tăng dần và có thể khiến nhà thám hiểm trẻ phải bỏ mạng bất cứ lúc nào nếu sơ xảy.
* Và đến cuối cùng cậu dành cả tuổi trẻ của mình để đi khám phá và không ai biết được rằng khi nào nhà thám hiểm trẻ sẽ dừng lại.

Phần 5: Màn chơi

Phần 6: Giao diện