Game Design Doccument

The Heroes’ Journey

By Huynh Tran Khanh Quynh

**Tóm tắt game và cốt truyện game**

* **Tóm tắt game**

Người chơi điều khiển một nhóm gồm 5 nhân vật với kỹ năng độc đáo. Trò chơi tập trung vào khám phá, chiến đấu, và thu thập các vật phẩm huyền thoại để đánh bại trùm cuối. Người chơi có thể chuyển đổi nhân vật bất cứ lúc nào để tận dụng khả năng đặc biệt của từng nhân vật.

* **Tóm tắt cốt truyện**

Nhóm gồm 5 nhân vật (Zane, Owen, Finn, Gavin, và Kyle) đến vương quốc và gặp Tiên NPC. Cô ấy yêu cầu một nồi lẩu, mở đầu cho phần hướng dẫn. Sau khi hoàn thành nhiệm vụ, binh lính của nhà vua độc ác tấn công và bắt cóc Doonggeuni, chú chó của nhóm.

Tiên tiết lộ một lời tiên tri rằng nhóm phải thu thập 4 vật phẩm huyền thoại để đánh bại nhà vua độc ác và khôi phục hòa bình cho vương quốc.

Nhóm du hành qua nhiều địa điểm khác nhau (làng, lâu đài, lòng đất, hang động) để thu thập các vật phẩm trong khi đối mặt với những thử thách, NPC (ví dụ: Kitsune, Green Dragon, Minic Gate) và các trận đánh trùm.

Sau khi thu thập đủ các vật phẩm và giải cứu Doonggeuni, họ đối đầu và đánh bại nhà vua độc ác.

**Điều khiển**

Sử dụng hệ thống nút ảo trên màn hình để điều khiển các nhân vật. Các nút điều khiển chính bao gồm:

* Di chuyển: Nút ảo trái/phải để điều khiển nhân vật di chuyển sang hai bên.
* Nhảy: Nút để nhân vật nhảy, kết hợp với việc nhảy đôi cho nhân vật Finn.
* Tấn công cận chiến: Nút để thực hiện tấn công cận chiến, có thể spam với thời gian hồi rất ngắn.
* Sử dụng kỹ năng đặc biệt: Mỗi nhân vật có một nút riêng để sử dụng kỹ năng đặc biệt.
* Các nút chuyển đổi nhân vật: Nút cho phép người chơi chuyển đổi giữa 5 nhân vật bất cứ lúc nào. Muốn chuyển đổi thành nhân vật nào thì bấm vào nút của nhân vật đó.

**Design Pillars**

* **Khám Phá**

**Mục tiêu:** Tạo ra một thế giới liên kết với nhiều khu vực khác nhau, nơi người chơi có thể khám phá. Việc phát hiện các khu vực ẩn và giải quyết các câu đố là yếu tố chính trong gameplay.

**Thực hiện:** Trò chơi có nhiều môi trường (làng, lâu đài, ngầm, hang động) với các bức tường giả và các mục tiêu ẩn

* **Đặc Điểm Nhân Vật Độc Đáo**

**Mục tiêu**: Cung cấp một hệ thống chiến đấu vui vẻ và hấp dẫn, cho phép người chơi tận dụng các kỹ năng độc đáo của từng nhân vật.

**Thực hiện:** Mỗi nhân vật có các kỹ năng riêng với thời gian hồi chiêu, cho phép áp dụng nhiều chiến lược chiến đấu khác nhau. Khuyến khích người chơi chuyển đổi giữa các nhân vật một cách linh hoạt, kết hợp các khả năng để tiêu diệt kẻ thù hiệu quả. Các kẻ thù có các cách tấn công dự đoán được, giúp trò chơi dễ tiếp cận cho những người chơi ít kinh nghiệm.

* **Cơ Chế Chiến Đấu Hấp Dẫn**

Cơ chế chiến đấu tập trung vào việc né tránh và tấn công, với thời gian hồi và chiến lược sử dụng kỹ năng để đánh bại kẻ thù. Các trận đánh trùm yêu cầu người chơi phải nắm vững kỹ thuật và phản ứng nhanh.

* **Nội Dung và Kể Chuyện Thông Qua Môi Trường**

Sử dụng storytelling môi trường để kể lại câu chuyện của vương quốc Lavish Celestial Terrace và sự đấu tranh chống lại ông vua độc ác. Những yếu tố này được lồng ghép vào gameplay và thiết kế cấp độ.

* **Thiết Kế Đồ Họa và Âm Nhạc Tương Thích**

Sử dụng nghệ thuật pixel và âm thanh ambient để tạo nên một trải nghiệm thẩm mỹ dễ chịu và hấp dẫn, từ lúc khám phá cho đến những cuộc chiến căng thẳng.

* **Độ Khó Thích Hợp Cho Người Chơi Mới**

Thiết kế độ khó dễ để thu hút người chơi từ 3 tuổi trở lên và có ít kinh nghiệm, giúp họ dễ dàng tiếp cận và thưởng thức trò chơi mà không cảm thấy bị áp lực.

**Mục Tiêu Của Game**

Người chơi chiến đấu với các kẻ thù để thu thập các vật phẩm huyền thoại nhằm có thể tiến đến nơi của trùm cuối và đánh bại hắn. Trò chơi được hoàn thành khi trùm cuối bị đánh bại.

**Vai trò của người chơi**

1. **Người chơi cần phải làm gì?**

* **Khám Phá Vương Quốc:** Người chơi phải khám phá các khu vực khác nhau của vương quốc Lavish Celestial Terrace để tìm kiếm các vật phẩm huyền thoại.
* **Chiến Đấu Với Kẻ Thù:** Người chơi phải đánh bại các kẻ thù và trùm để tiến sâu vào lâu đài cũng như các khu vực khác và thu thập các vật phẩm.
* **Giải Quyết Câu Đố:** Tìm kiếm và khám phá các khu vực ẩn để thu thập vật phẩm và giải quyết câu đố trong trò chơi.
* **Hoàn Thành Nhiệm Vụ:** Hoàn thành các nhiệm vụ từ NPC, như tìm hot pot cho Fairy, để mở khóa cốt truyện và tiến độ trong game.
* **Đánh Bại Trùm Cuối:** Người chơi phải thu thập tất cả các vật phẩm huyền thoại và chiến đấu với Jump King để khôi phục hòa bình cho vương quốc.

1. **Người chơi thực hiện nó như thế nào?**

* **Điều Khiển Nhân Vật:** Người chơi sử dụng các nút ảo trên màn hình để di chuyển, nhảy, tấn công, và chuyển đổi giữa các nhân vật.
* **Tương Tác với NPC:** Nhấn nút tương tác để nhận nhiệm vụ hoặc hoàn thành nhiệm vụ bằng cách thu thập các vật phẩm.
* **Chiến Đấu:** Sử dụng kỹ năng tấn công và né tránh để đánh bại kẻ thù và trùm.
* **Khám Phá:** Tìm kiếm các khu vực ẩn bằng cách kiểm tra tường và môi trường xung quanh để phát hiện các fake wall.
* **Thu thập các vật phẩm huyền thoại:** Người chơi chạm đến các vật phẩm để thu thập chúng.

1. **Người Chơi Thua Cuộc Khi Nào?**

Thua Cuộc: Người chơi sẽ thua cuộc khi:

* Nhân vật của họ mất hết máu (máu chung cho tất cả nhân vật).
* Chết trong các tình huống nguy hiểm, như rơi vào lava, gai nhọn, hố, vực hoặc bị đánh bại bởi kẻ thù.

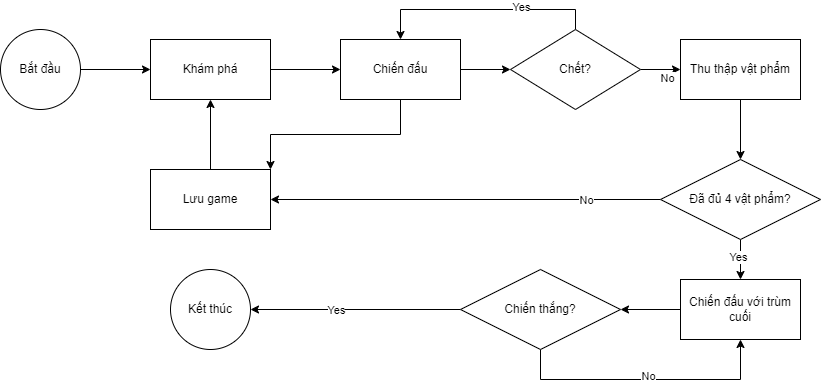
1. **Friend/Enemy?**

* **Bạn Bè (Friend):**
* Nhân vật chính: Zane, Owen, Finn, Gavin, Kyle.
* Nhân vật phụ/ẩn: Pobi (gấu bắc cực).
* Doonggeuni (cún cưng của Kyle).
* Iris (Fairy).
* Mimic Gate.
* Ahi (Kitsune).
* Verdantia (Green Dragon).
* **Kẻ Thù (Enemy):**
* Các loại kẻ thù nhỏ: Knight, Canine, King Pig, Slime.
* Miniboss: Cultist Priest.
* Trùm Cuối: Jump King.

1. **Thời Gian Để Hoàn Thành Nhiệm Vụ Trong Game?**

Trò chơi dự kiến sẽ kéo dài từ 30 phút - 1 giờ để hoàn thành, phụ thuộc vào khả năng khám phá và chiến đấu của người chơi. Thời gian có thể thay đổi dựa trên việc người chơi có tìm kiếm các khu vực ẩn và hoàn thành tất cả các nhiệm vụ hay không.

**Game Loops**



1. **Khám phá thế giới:**

Người chơi điều khiển các nhân vật của mình đi qua các khu vực khác nhau như làng, lâu đài, ngầm và hang động.

Tìm kiếm các khu vực bí mật và các bức tường giả để thu thập các mục tiêu ẩn và các vật phẩm quan trọng.

Người chơi sẽ gặp các NPC để tìm hiểu về nhiệm vụ và cốt truyện.

1. **Chiến đấu với kẻ thù:**

Người chơi sẽ đối đầu với các kẻ thù khi đi qua các khu vực khác nhau.

Sử dụng kỹ năng của từng nhân vật để tiêu diệt kẻ thù và tránh né các đòn tấn công.

1. **Thu thập vật phẩm:**

Người chơi cần phải thu thập 4 vật phẩm huyền thoại.

1. **Đối đầu với trùm cuối:**

Sau khi thu thập đủ bốn vật phẩm huyền thoại, người chơi sẽ mở khóa cổng mimic để tiến đến trận chiến cuối cùng với Jump King.

Chiến đấu với trùm cuối.

**Đồ họa/Âm thanh**

* **Game UI (GUI)**
* **Phong cách nghệ thuật:**

Góc nhìn ngang 2D phong cách pixel art, trung cổ. Phương hướng: Đơn giản, thân thiện, gần gũi. tạo nên cảm giác hoài cổ và dễ tiếp cận đối với cả người chơi có kinh nghiệm lẫn những người chơi mới.

Màu sắc của các khu vực trong game được phối hài hòa để phân biệt rõ ràng giữa các môi trường, từ ngôi làng đầy màu sắc tươi sáng đến lâu đài âm u và ngầm tối tăm.

* **Thiết kế nhân vật:**

5 nhân vật chính (Zane, Owen, Finn, Gavin, và Kyle) sẽ là những con thú có thiết kế dễ thương, phù hợp với đối tượng người chơi trẻ em, và mỗi nhân vật sẽ có những đặc điểm độc đáo để nhận diện nhanh chóng.

Kẻ thù và trùm sẽ có thiết kế đáng sợ hơn, nhưng vẫn giữ phong cách pixel art, không quá ghê rợn để phù hợp với mọi lứa tuổi.

* **Hiệu ứng môi trường:**

Môi trường trong game sẽ bao gồm nhiều loại như làng, lâu đài, lòng đất, và hang động, với mỗi nơi có các chi tiết đặc trưng như cỏ cây; gạch đá, tường lâu đài; hay ánh sáng lập lòe của đèn lồng.

Các bức tường giả trong game sẽ được thiết kế để có vẻ ngoài hơi khác biệt so với các bức tường khác, gợi ý cho người chơi về khu vực ẩn mà họ có thể khám phá.

* **Hiệu ứng hình ảnh trong chiến đấu:**

Hiệu ứng đơn giản như đòn đánh, chiêu thức của các nhân vật sẽ được thể hiện qua các hình ảnh hoặc chuyển động đặc trưng nhưng không gây quá nhiều sự rối mắt.

Hiệu ứng khi bị đánh trúng cũng sẽ đơn giản, không bạo lực, máu me và không quá phức tạp, giữ nguyên phong cách nhẹ nhàng của trò chơi.

* **Âm thanh**
* **Âm nhạc nền (Background Music):**

Nhạc nền trong phần khám phá sẽ mang âm hưởng nhẹ nhàng và bí ẩn, giúp người chơi cảm nhận được sự phiêu lưu và tò mò khi khám phá các khu vực mới.

Trong những khu vực như ngôi làng hoặc hang động, nhạc nền sẽ nhẹ nhàng hơn, tạo không khí yên tĩnh nhưng vẫn đầy cạm bẫy.

* **Âm nhạc trong chiến đấu:**

Khi đối đầu với kẻ thù và boss, nhạc nền sẽ tăng nhịp độ, trở nên mạnh mẽ và đầy kịch tính, tương tự phong cách âm nhạc của Hollow Knight. Điều này tạo sự căng thẳng và phấn khích cho người chơi trong những pha hành động.

* **Hiệu ứng âm thanh (Sound Effects):**

Các âm thanh va chạm khi tấn công kẻ thù, hoặc khi nhảy lên tường, sẽ có các hiệu ứng đơn giản như tiếng đánh, tiếng nổ nhỏ, và tiếng va đập phù hợp với phong cách pixel art.

Âm thanh môi trường như tiếng nước chảy, gió thổi, và âm thanh từ các sinh vật sẽ tạo không khí sống động cho từng khu vực.

* **Âm thanh nhân vật:**

Mỗi nhân vật có thể có một vài tiếng kêu hoặc phản ứng ngắn khi thực hiện kỹ năng đặc biệt, nhưng không có đối thoại dài để giữ cho game nhẹ nhàng và phù hợp với mọi độ tuổi.

Content

*Content section thuộc về design chi tiết, bổ sung vào sau*

Người chơi

* HP:
* Sát thương đòn đánh thường:
* Thời gian hồi đòn đánh thường:
* Tầm đánh:
* Tốc độ chạy:
* Độ cao khi nhảy:

Có variable jump height (giữ nút nhảy càng lâu thì nhảy càng cao), jump buffering, coyote time, …

Xây dựng theo các video sau:

<https://youtu.be/lcw6nuc2uaU?si=0FLolleGYocmwiFJ>

<https://youtu.be/hU39snUDmBs?si=-cpVBcvB63VMSgPr>

<https://youtu.be/2S3g8CgBG1g?si=v5_wLNd0qsK0nabV>

<https://youtu.be/3sWTzMsmdx8?si=KuVdRSOaQ9mKW2yC>

Các nhân vật chính

5 nhân vật chính của trò chơi, mỗi nhân vật có kỹ năng riêng biệt và đóng vai trò quan trọng trong lối chơi, bao gồm:

* Zane (Vịt vàng)
* Đặc điểm: Zane là thành viên nhỏ tuổi nhất trong nhóm, có khả năng giao tiếp với các nhân vật NPC.
* Kỹ năng đặc biệt: Giao tiếp với NPC.
* Mô tả: Zane có thể nói chuyện với NPC để nhận thông tin, chỉ dẫn, hoặc lời khuyên. Kỹ năng này không có thời gian hồi, nhưng chỉ có thể sử dụng khi ở gần một NPC.
* Owen (Hổ cam)
* Đặc điểm: Owen là chiến binh mạnh mẽ của nhóm, chuyên về cận chiến và di chuyển nhanh.
* Kỹ năng đặc biệt: Lao tới
* Mô tả: Owen có thể lao nhanh về phía trước để né tránh hoặc tấn công đối phương. Kỹ năng này có thời gian hồi từ trung bình đến cao.
* Finn (Chú chim cánh cụt - Trưởng nhóm)
* Đặc điểm: Finn là thủ lĩnh của nhóm, với khả năng di chuyển linh hoạt, dẫn dắt cả đội.
* Kỹ năng đặc biệt: Nhảy kép.
* Mô tả: Finn có thể thực hiện nhảy kép để đạt tới những khu vực cao hơn hoặc né tránh các cuộc tấn công. Kỹ năng này có thời gian hồi từ ngắn đến trung bình.
* Gavin (Gấu lai mèo)
* Đặc điểm: Gavin chuyên về tấn công từ xa với khả năng bắn đạn.
* Kỹ năng đặc biệt: Bắn 3 viên đạn.
* Mô tả: Gavin có thể bắn ba viên đạn tầm xa liên tiếp về phía kẻ thù, mỗi viên gây sát thương thấp. Kỹ năng này có thời gian hồi từ ngắn đến trung bình.
* Kyle (Cún trắng)
* Đặc điểm: Kyle khá nhỏ con, đóng vai trò hỗ trợ trong nhóm, có khả năng hồi máu cho cả đội.
* Kỹ năng đặc biệt: Hồi máu.
* Mô tả: Kyle có thể hồi một lượng máu đáng kể cho đội. Tuy nhiên, khi sử dụng kỹ năng này, người chơi sẽ không thể di chuyển, và kỹ năng có thời gian hồi dài để tránh bị OP.

Cả 5 nhân vật này có thể được người chơi chuyển đổi bất kỳ lúc nào trong quá trình chơi, tùy vào tình huống và chiến lược cần thiết.

* Pobi (Gấu bắc cực)
* Đặc điểm: Pobi là một người người em của cả nhóm.
* Kỹ năng đặc biệt: Hồi máu theo thời gian.
* Mô tả: Pobi có thể hồi một lượng máu nhỏ sau một khoảng thời gian nhất định trong quá trình chiến đấu với trùm cuối.
* Được mở khóa khi tìm được tấm vé máy bay đến đảo Jeju.

Các Enemy

Trong trò chơi, kẻ địch đóng vai trò quan trọng. Những đối thủ này được xác định qua các chỉ số cơ bản như Sát thương, HP, tốc độ chạy, tầm truy đuổi, tầm đánh và dần trở nên mạnh mẽ, phức tạp hơn khi người chơi tiến sâu vào các bản đồ khác nhau, phản ánh và thách thức sự tiến bộ và chiến thuật của người chơi.

Phần này sẽ chứa thông tin, hình ảnh và phong cách nghệ thuật của Enemy trong trò chơi.

* ID: 0
* Tên: Cannie.
* Damage:
* HP:
* Tốc độ chạy:
* Tầm truy đuổi:
* Tầm đánh:
* Kĩ năng: Đánh cận chiến.
* ID: 1
* Tên: Knight
* Damage:
* HP:
* Tốc độ chạy:
* Tầm truy đuổi:
* Tầm đánh:
* Kĩ năng: Đánh cận chiến.
* ID: 2
* Tên: King Pig.
* Damage:
* HP:
* Tốc độ chạy:
* Tầm truy đuổi:
* Tầm đánh:
* Kĩ năng: Đánh cận chiến.
* ID: 3
* Tên: Slime.
* Damage:
* HP:
* Tốc độ chạy:
* Tầm truy đuổi:
* Tầm đánh:
* Kĩ năng: Đánh cận chiến.
* ID: 4
* Tên: Cultis Priest (Mini boss).
* Damage:
* HP:
* Tốc độ chạy:
* Tầm truy đuổi:
* Tầm đánh:
* Kĩ năng:
* **Thunderbird**: Tạo ra một con chim sấm bay về phía người chơi. Nếu người chơi bị trúng, sẽ bị làm chậm (rất chậm) trong một khoảng thời gian ngắn, gây sát thương từ thấp đến trung bình.
* **Thunderstrike**: Tạo ra một tia sét đánh xuống vị trí của người chơi, gây sát thương từ trung bình đến lớn.
* Chuyển Phase: Khi ≤ 50% máu, Thunderstrike sẽ tạo ra liên tiếp 3 tia sét xung quanh người chơi.
* ID: 5
* Tên: Jump King (final boss).
* Damage:
* HP:
* Tốc độ chạy:
* Tầm truy đuổi:
* Tầm đánh:
* Kĩ năng:
* **Wind Bullet:** Tạo ra một viên đạn gió bay về phía người chơi. Nếu người chơi bị trúng, sẽ gây sát thương thấp. Viên đạn gió có tốc độ chậm ban đầu, nhưng khi vượt qua một khoảng cách nhất định, tốc độ sẽ tăng nhanh đột ngột.
* **Air Explosion:** Tạo ra các vụ nổ không khí xung quanh vị trí của người chơi, mỗi vụ nổ gây sát thương trung bình.
* **Earth Bump:** Jump King nhảy rất cao lên không trung (với tốc độ rất nhanh, đến mức không còn xuất hiện trong tầm nhìn của người chơi), sau đó rơi xuống (cũng với tốc độ rất nhanh) gần vị trí của người chơi, tạo ra hai cột đất (xéo lên, không dựng đứng) ở hai bên trái và phải của Jump King, gây sát thương trung bình.
* **Rock Fall:** Jump King nhảy rất cao lên không trung (với tốc độ rất nhanh, đến mức không còn xuất hiện trong tầm nhìn của người chơi), sau đó rơi xuống (cũng với tốc độ rất nhanh) gần vị trí của người chơi, triệu hồi nhiều tảng đá lớn rơi từ trên trời xuống với tốc độ vừa phải. Những tảng đá sẽ vỡ khi trúng người chơi và gây sát thương trung bình. Đá cũng sẽ vỡ khi chạm đất.
* **Chuyển Phase**: Nếu Jump King còn ≤ 50% máu, hắn sẽ luôn thực hiện Earth Bump và Rock Fall trong cùng một lần nhảy.

Các NPC

Có thể tương tác

* **Iris** (Fairy)
* Vị trí: Làng.
* Nhiệm vụ giao: kiếm Lẩu (Hot pot).
* Giao nhiệm vụ cho màn tutorial (hướng dẫn) và truyền tải mục tiêu và cốt truyện cơ bản của game.
* Ahi (Kitsune)
* Vị trí: Hang động.
* Nhiệm vụ giao: kiếm đủ 3 món vật phẩm huyền thoại còn lại.
* Đưa cho người chơi Cuốn sách ma thuật Arcane Tome of Eldrathil.
* **Verdantia (Green Dragon)**
* Vị trí: dưới long đất của lâu đài.
* Đưa cho người chơi Lồng đèn Glowroach Aegis.
* **Mimic Gate**
* Vị trí: trung tâm lâu đài.
* Nhiệm vụ giao: tìm đủ 4 món vật phẩm huyền thoại.
* Đưa người chơi đến nơi đánh trùm cuối.
* **Doonggeuni (cún)**
* Vị trí: Ngục giam của lâu đài.
* Tìm lại Doonggeuni để mở khóa đường đi tiếp đến nơi của Cây Lao Youth's Echo.

Trang trí

* Khỉ: Lòng đất dưới lâu đài.
* Mực: Lòng đất dưới lâu đài.
* Củ cải (dân làng): Làng.
* Mèo: Làng.
* Mèo chiến binh: Làng.
* Cam: Hang động.
* Slime dễ thương không bị biến chất: Hang động.

Các item

4 **vật phẩm huyền thoại**

* **Cuốn sách ma thuật Arcane Tome of Eldrathil**
* Vị trí: Hang động.
* Người canh gác: Ahi (Kitsune).
* **Cách thu thập:** ***Chỉ thu thập được khi 3 món còn lại đã được thu thập.***
* **Cây Lao Youth's Echo**
* Vị trí: Tù ngục trong lâu đài của Jump King.
* Không có người canh gác.
* **Cách thu thập:** Chỉ cần vượt qua các kẻ thủ trên đường đi, chạm vào là có thể thu thập.
* **Lồng đèn Glowroach Aegis**
* Vị trí: Dưới lòng đất của lâu đài.
* Người canh gác: Verdantia (Green Dragon).
* Có hào quang ma thuật, giúp mọi thứ xung quanh có sức sống, khỏe mạnh.
* **Cách thu thập:** Nói chuyện với Verdantia (Green Dragon).
* **Sấm của thần Zeus: Aegisstorm**
* Vị trí: Trên đỉnh tháp của lâu đài.
* Người canh gác: Cultis Priest.
* Là sấm của thần Zeus.
* **Cách thu thập:** Hạ gục Cultis Priest.

Các vật phẩm phụ:

* **Lẩu (Hot pot)**
* Vị trí: Làng.
* Người canh gác: Không.
* Dùng để hướng dẫn cho cơ chế thu thập vật phẩm đầu game.
* **Cách thu thập:** Chỉ cần vượt qua các kẻ thủ trên đường đi, chạm vào là có thể thu thập.
* **Vé máy bay đến Jeju**
* Vị trí: Căn phòng ẩn bên trái, ở tầng thứ nhất từ trên đỉnh tháp tòa lâu đài đến xuống.
* Không có người canh gác.
* **Cách thu thập:** Chỉ cần chạm vào là có thể thu thập.

Các khu vực

Làng

Trung tâm lâu đài

Ngục giam của lâu đài

Tháp của lâu đài

Lòng đất dưới lâu đài

Hang động

Đấu trường - nơi đánh trùm cuối.

Camera

Xây dựng theo video sau:  
<https://youtu.be/9dzBrLUIF8g?si=5JA8RdJ2RQJURKhs>

Camera chính đi theo người chơi, có damping, background đi theo camera.

Sẽ chuyển qua các camera khác khi đến các vị trí đặc biệt:

* Hang ẩn ở làng: camera khóa trục y.
* Căn phòng ẩn chứa vé đến Jeju: camera khóa trục y.

Ánh sáng

* Ở các khu vực ngoài trời (làng, đỉnh tháp lâu đài, đường từ lâu đài qua hang động, Đấu trường - nơi đánh trùm cuối).
* Đuốc trong và dưới lòng đất của lâu đài.
* Các checkpoint.
* Các động vật dưới lòng đất.
* Các vật phẩm huyền thoại.
* Lava.

Âm nhạc