

# GAME DESIGN DOCUMENT (GDD) TEMPLATE

Game Name: **Meowvivor**

## Genre:

**Roguelike Survivor, Bullet Heaven.**

## Game Elements:

**Di chuyển, Né tránh**

* Người chơi điều khiển nhân vật di chuyển khắp màn hình để tránh quái vật.

**Tấn công thủ công**

* Người chơi phải nhấn nút tấn công để sử dụng vũ khí hoặc kỹ năng, đòi hỏi sự linh hoạt và chiến thuật trong chiến đấu.

**Thu thập & Nâng cấp**

* Nhặt kinh nghiệm, tiền xu hoặc vật phẩm để nâng cấp sức mạnh, mở khóa kỹ năng hoặc vũ khí mới.

**Chọn Buff & Kỹ năng mới**

* Sau mỗi cấp, người chơi có thể chọn buff hoặc kỹ năng mới để phát triển lối chơi theo hướng mong muốn.

**Đối đầu Boss**

* Sau một khoảng thời gian, Boss xuất hiện, yêu cầu chiến thuật tốt để đánh bại và hoàn thành màn chơi.

**Cơ chế**

* Mỗi màn chơi có thời gian cố định, với độ khó tăng dần theo từng thử thách đặc biệt.

## Player:

**Số lượng người chơi:**

**Solo (1 người chơi):** Trò chơi được thiết kế dành cho **một người chơi** điều khiển nhân vật để chiến đấu và sinh tồn trong thời gian giới hạn.

# TECHNICAL SPECS

## Technical Form:

**2D Pixel Art:** Game sử dụng đồ họa 2D pixel với phong cách retro, mang đến cảm giác hoài cổ nhưng vẫn mượt mà và sống động.

## View:

**Top-down View (Góc nhìn từ trên xuống):** Người chơi quan sát nhân vật và môi trường từ trên cao, giúp dễ dàng di chuyển, né tránh và chiến đấu.

## Platform:

**PC**

## Language:

**C#**

## Device:

**PC**

# GAME PLAY

Bạn điều khiển một chú mèo chiến binh giữa bầy quái vật hung tợn, cố gắng sống sót đến giây phút cuối cùng. Khi trận chiến bắt đầu, bạn lao vào một khu vực hoang tàn, bao quanh là những sinh vật bóng tối như Dơi Bóng Đêm, Ma Cào Cấu, và những con quái vật đáng sợ khác đang lượn lờ chờ vồ lấy bạn.

Bạn phải tấn công thủ công — móng vuốt sắc bén của bạn tự động chém kẻ thù mỗi khi chúng tới gần. Mỗi kẻ địch bị hạ sẽ rơi ra những viên thức ăn hạt cho mèo, giúp bạn tích lũy sức mạnh. Khi bạn nhặt đủ, màn hình hiện lên ba lựa chọn nâng cấp khác nhau một cách ngẫu nhiên — mỗi kỹ năng thay đổi hoàn toàn cách bạn chiến đấu.

Thời gian không chờ đợi. Càng gần đến phút cuối, kẻ địch xuất hiện dày đặc hơn, nhanh hơn. Một tiếng gầm ghê rợn vang lên — trùm cuối xuất hiện! Nó di chuyển nhanh hơn gấp đôi, sức mạnh vượt trội. Bạn có đủ mạnh để chống lại nó và sống sót đến giây cuối cùng?

## Game Play Outline

**1. Opening the Game Application**

* Người chơi mở game và được chào đón bằng màn hình tiêu đề với nhạc nền pixel sôi động.
* Hiển thị các tùy chọn: Bắt đầu, Cài đặt, Thoát game.

**2. Game Options**

* Âm thanh: Bật/Tắt nhạc nền và âm thanh hiệu ứng
* Ngôn ngữ: Lựa chọn ngôn ngữ hỗ trợ (nếu có).

**3. Story Synopsis**

* Một thế lực bóng tối đã thức tỉnh, biến vùng đất thành một đấu trường hỗn loạn.
* Bạn vào vai chiến binh mèo với nhiệm vụ chiến đấu chống lại lũ quái vật và đánh bại những Boss nguy hiểm để khôi phục hòa bình.
* Nhưng thời gian có hạn – bạn phải sống sót đến giây cuối cùng!

**4. Modes**

* Chế độ Thử thách: Mỗi màn chơi có thời gian giới hạn, người chơi phải chiến đấu đến phút cuối.

**5. Game Elements**

* Di chuyển & Né tránh: Điều khiển nhân vật né tránh đòn tấn công của quái vật.
* Tấn công thủ công: Người chơi phải click để tấn công, yêu cầu phản xạ và chiến thuật.
* Thu thập & Nâng cấp: Nhặt Linh Thạch, vàng hoặc vật phẩm để nâng cấp sức mạnh.
* Chọn Buff & Kỹ năng: Sau mỗi cấp, chọn kỹ năng hoặc buff để nâng cấp nhân vật.
* Đối đầu Boss: Khi gần hết thời gian, Boss xuất hiện, buộc người chơi phải tận dụng mọi kỹ năng để đánh bại nó.

**6. Game Levels**

* Các màn chơi có bối cảnh đa dạng như: Tàn Tích Lãng Quên, Thất Meow, Nông Điền.
* Độ khó tăng dần với số lượng quái vật nhiều hơn và Boss mạnh hơn.

**7. Player’s Controls**

* Di chuyển: phím WASD.
* Tấn công: Click chuột.
* Sử dụng kỹ năng: Nút kỹ năng.

**8. Winning**

* Sống sót đến hết thời gian quy định.
* Đánh bại Boss cuối cùng của màn chơi.

**9. Losing**

* Nhân vật hết máu → Trò chơi kết thúc.
* Người chơi có thể thử lại hoặc nâng cấp để mạnh hơn ở lần chơi tiếp theo.

**10. End**

* Hoàn thành tất cả các thử thách.
* Người chơi có thể tiếp tục chơi lại với cấp độ khó hơn.

**11. Why is all this fun?**

* Chiến đấu nhịp độ cao: Tấn công thủ công giúp game kịch tính hơn.
* Cảm giác sinh tồn: Né tránh, phản xạ nhanh để sống sót trong thời gian giới hạn.
* Nâng cấp liên tục: Mỗi lần chơi có thể chọn kỹ năng mới, tạo ra chiến lược khác nhau.
* Đồ họa pixel độc đáo: Phong cách retro nhưng chi tiết, thêm một chút yếu tố dễ thương làm hấp dẫn người chơi.
* Cảm giác chiến thắng: Đánh bại từng đợt quái, đối mặt với Boss mạnh mẽ và sống sót đến giây cuối cùng mang lại sự phấn khích cực độ!

## Key Features

* **Tấn công thủ công** – Phải nhấn nút để tấn công, không auto.
* **Nâng cấp đa dạng** – Chọn kỹ năng, buff sau mỗi màn chơi.
* **Đối đầu Boss** – Quái vật mạnh, thử thách căng thẳng.
* **Đồ họa pixel** – Bản đồ đẹp, phong cách retro.
* **Sinh tồn kịch tính** – Thời gian giới hạn, độ khó tăng dần.
* **Chế độ chơi linh hoạt** – Thử thách, huấn luyện.
* **Âm thanh sống động** – Nhạc nền pixel, hiệu ứng chiến đấu chất.
* **Dễ chơi, khó master** – Gameplay đơn giản nhưng cần kỹ năng.

# DESIGN DOCUMENT

**1. GameObjects & Mechanics**

Các đối tượng trong game và cách chúng hoạt động.

**2. Nhân Vật Chính**

* Di chuyển: 4 hướng bằng phím WASD.
* Tấn công: Phải click để ra đòn, không tự động.
* Kỹ năng: Nhặt buff, mở khóa chiêu đặc biệt.
* Nâng cấp: Tăng sức mạnh sau mỗi màn chơi.

**3. Quái Vật**

* Xuất hiện theo từng đợt, càng về sau càng đông.
* Mỗi loại có cách tấn công riêng.
* Bị hạ sẽ rơi hạt thức ăn để nâng cấp nhân vật.

**4. Boss**

* Xuất hiện khi gần hết thời gian.
* Máu nhiều, tấn công mạnh, có nhiều cơ chế đặc biệt.
* Tiêu diệt để hoàn thành màn chơi.

**5. Màn Chơi**

* Khu vực giới hạn, quái xuất hiện ngẫu nhiên.
* Địa hình có thể ảnh hưởng đến di chuyển.

**6. Điều Khiển**

* **Di chuyển:** WASD
* **Tấn công:** Click chuột
* **Kỹ năng:** Nút kỹ năng.

**7. Cơ Chế Thời Gian**

* Mỗi màn có thời gian giới hạn.
* Càng về cuối quái xuất hiện nhiều hơn.

**8. Hệ Thống Nâng Cấp**

* Nhặt hạt để chọn buff hoặc kỹ năng.
* Buff có thể tăng sát thương, tốc độ, máu,...

**9. Chiến Thắng & Thua Cuộc**

* Thắng: Sống sót đến hết thời gian hoặc tiêu diệt Boss.
* Thua: Hết máu, phải chơi lại.

## Design Guidelines

* Nhấn mạnh vào phản xạ & chiến thuật – Người chơi phải tự tấn công, không có auto, tạo cảm giác kịch tính và chủ động.
* Đơn giản nhưng thử thách – Điều khiển dễ hiểu, nhưng khó thành thạo, yêu cầu kỹ năng né tránh và ra đòn chuẩn xác.
* Pixel art retro – Đồ họa đơn giản nhưng chi tiết, mang phong cách hoài cổ nhưng vẫn sống động.
* Thời gian giới hạn – Không có chế độ endless, buộc người chơi chạy đua với thời gian để sinh tồn.
* Cảm giác phát triển mạnh mẽ – Cơ chế nâng cấp liên tục, giúp mỗi lần chơi đều có sự khác biệt.
* Không có yếu tố Pay-to-Win – Người chơi phải rèn luyện kỹ năng để chiến thắng, không có mua sức mạnh.

## Game Design Definitions

* Mục tiêu chính: Sống sót trong thời gian giới hạn, đánh bại quái vật và Boss.
* Cách thắng:
  + Trụ vững đến hết thời gian quy định.
  + Tiêu diệt Boss xuất hiện cuối mỗi màn.
* Cách thua:
  + Nhân vật hết máu, phải chơi lại từ đầu.
* Chuyển màn:
  + Hoàn thành màn hiện tại sẽ mở khóa màn tiếp theo với độ khó cao hơn.
* Trọng tâm gameplay:
  + Di chuyển & né tránh để sinh tồn.
  + Click để tấn công, yêu cầu phản xạ và chiến thuật.
  + Thu thập & nâng cấp để mạnh hơn sau mỗi màn.

## Game Flowchart

Menu

├── Chơi mới

├── Cài đặt

├── Thoát

Synopsis (Cốt truyện)

├── Giới thiệu nhân vật & thế giới game

├── Mục tiêu: Sống sót, tiêu diệt quái & Boss

├── Nhấn "Bắt đầu"

Game Play

├── Xuất hiện trên bản đồ

├── Quái vật bắt đầu tấn công

├── Di chuyển (WASD/Joystick)

├── Click để tấn công

├── Sử dụng kỹ năng

├── Thu thập Linh Thạch & Nâng cấp

├── Thời gian trôi dần – Quái mạnh hơn

├── Boss xuất hiện khi gần hết thời gian

Player Control

├── Di chuyển – Phím WASD / Joystick

├── Tấn công – Click chuột / Nút trên màn hình

├── Dùng kỹ năng – Phím số / Nút kỹ năng

├── Nhặt vật phẩm – Tự động khi chạm vào

Game Over (Thắng / Thua) 🏆💀

├── Thắng: Sống sót hết thời gian hoặc tiêu diệt Boss → Màn mới / Thua: Hết máu → Hiện menu thử lại

## Player Definition

**1. Mô tả nhân vật**

* Người chơi điều khiển một chiến binh mèo, chiến đấu chống lại bầy quái vật để sống sót đến giây cuối cùng.
* Không có tấn công tự động – người chơi phải click để tấn công, tạo sự chủ động và thử thách.
* Có thể di chuyển, né tránh, nhặt vật phẩm, sử dụng kỹ năng.

**2. Player Properties (Thuộc tính nhân vật)**

| **Thuộc tính** | **Mô tả** | **Tác động** |
| --- | --- | --- |
| **Máu (HP)** | Thanh máu của nhân vật | Hết máu = Thua cuộc |
| **Sát thương** | Sát thương mỗi đòn đánh | Có thể nâng cấp qua buff/kỹ năng |
| **Tốc độ di chuyển** | Tốc độ nhân vật di chuyển | Ảnh hưởng khả năng né tránh |
| **Năng lượng (Mana/SP)** | Dùng để kích hoạt kỹ năng | Giới hạn, cần hồi phục qua buff |

**3. Player Rewards (Phần thưởng & Vật phẩm hỗ trợ)**

| **Vật phẩm** | **Tác dụng** | **Cách nhận** |
| --- | --- | --- |
| **Hạt Thức Ăn** | Dùng để nâng cấp kỹ năng/buff | Rơi ra từ quái vật |
| **Hộp Pate** | Hồi phục một phần HP | Nhặt trên bản đồ hoặc rơi từ quái |
| **Cuộn Len** | Tăng sát thương trong thời gian ngắn | Nhặt trong game |
| **Cỏ Mèo** | Tăng tốc độ di chuyển tạm thời | Nhặt trong game |
| **Khiên** | Giảm sát thương nhận vào trong vài giây | Nhặt trong game |

### Player Definitions

**1. Health (Máu - HP)**

* Thanh máu hiển thị trên màn hình, nếu về 0 thì thua cuộc.
* Hồi phục bằng Hộp Pate hoặc kỹ năng đặc biệt.

**2. Weapons (Vũ khí)**

* Móng Vuốt – Vũ khí cơ bản, cận chiến.

**3. Actions (Hành động)**

* Di chuyển – WASD
* Tấn công – Click chuột
* Dùng kỹ năng – Nút kỹ năng.
* Nhặt vật phẩm – Tự động khi chạm vào.
* Né tránh – Di chuyển linh hoạt để tránh đòn.

### Player Properties

| **Thuộc tính** | **Mô tả** | **Phản hồi khi thay đổi** |
| --- | --- | --- |
| **Máu (HP)** | Thanh máu của nhân vật. Khi về 0 thì thua. | - Khi mất máu: Hiệu ứng nhấp nháy đỏ, âm thanh đau đớn. - Khi hồi máu: Hiệu ứng xanh, âm thanh hồi phục. |
| **Sát thương** | Mức sát thương mỗi đòn đánh. | - Khi tăng: Hiệu ứng ánh sáng quanh móng vuốt  - Khi giảm: Hiệu ứng mờ nhạt |
| **Tốc độ di chuyển** | Mức độ nhanh chậm của nhân vật. | - Khi tăng: Hiệu ứng vệt sáng phía sau  - Khi giảm: Nhân vật di chuyển nặng nề hơn |
| **Năng lượng (Mana/SP)** | Dùng để sử dụng kỹ năng đặc biệt. | - Khi cạn: Thanh năng lượng chớp đỏ  - Khi đầy: Thanh năng lượng phát sáng |
| **Giáp** | Hấp thụ một lượng sát thương trước khi mất máu. | - Khi kích hoạt: Xuất hiện hiệu ứng bảo vệ xung quanh  - Khi vỡ giáp: Hiệu ứng nứt vỡ, âm thanh kính vỡ |

### Player Rewards (power-ups and pick-ups)

| **Vật phẩm** | **Tác dụng** | **Hiệu ứng khi nhặt** |
| --- | --- | --- |
| **Hạt Thức Ăn** | Dùng để nâng cấp kỹ năng/buff. | Nhân vật phát sáng nhẹ, hiệu ứng “level up” |
| **Hộp Pate** | Hồi phục một phần HP. | Hiệu ứng hồi máu xanh lá, âm thanh “meow” |
| **Cuộn Len** | Tăng sát thương trong thời gian ngắn. | Vòng năng lượng đỏ xung quanh nhân vật, hiệu ứng chém mạnh hơn |
| **Cỏ Mèo** | Tăng tốc độ di chuyển tạm thời. | Vệt sáng sau nhân vật, âm thanh gió |
| **Khiên** | Tạo lớp giáp bảo vệ, chặn một đòn tấn công. | Hiệu ứng khiên lấp lánh, âm thanh “clink” |

## User Interface (UI)

**1. Điều Khiển Chính**

| **Hành động** | **PC (Bàn phím & Chuột)** | **Mobile (Cảm ứng)** |
| --- | --- | --- |
| **Di chuyển** | WASD hoặc phím mũi tên | Joystick ảo bên trái màn hình |
| **Tấn công** | Click chuột trái | Nút tấn công bên phải màn hình |
| **Sử dụng kỹ năng** | Phím số (1-3) | Nút kỹ năng bên phải |
| **Nhặt vật phẩm** | Tự động khi chạm vào | Tự động khi chạm vào |
| **Tạm dừng game** | ESC | Nút pause góc trên |

**2. Bố Cục Giao Diện**

* Góc trên trái: Thanh HP và Năng lượng (Mana/SP).
* Góc trên phải: Bộ đếm thời gian và số quái bị hạ.
* Góc dưới phải: Hình kỹ năng .
* Giữa màn hình: Thông báo Level Up khi nâng cấp kỹ năng.

**3. Trải Nghiệm Người Dùng (UX)**

* Thiết kế đơn giản, dễ tiếp cận để không gây rối mắt.
* Hiệu ứng rung/âm thanh khi nhận sát thương hoặc nhặt vật phẩm.
* Màu sắc thay đổi khi HP thấp để cảnh báo nguy hiểm.