**1. Tên game**  
Tình thần & Cái giá

**2. Thể loại**  
Chiến thuật theo lượt (Turn-based Strategy), đồ họa 2D với phong cách tối giản. Tông màu trầm ấm nhấn mạnh chiều sâu cảm xúc. Trò chơi kết hợp nhẹ yếu tố sinh tồn với tài nguyên hạn chế và yêu cầu người chơi quản lý nhóm lính hiệu quả.

**3. Đối tượng người chơi**  
Người chơi từ 15 tuổi trở lên, yêu thích thể loại chiến thuật có chiều sâu tư duy và cảm xúc. Phù hợp với những ai tìm kiếm một trải nghiệm nhẹ nhàng nhưng ám ảnh, khơi gợi suy ngẫm về lý tưởng và sự hy sinh.

**4. Mục tiêu trò chơi**  
Người chơi huấn luyện và điều khiển một tiểu đội gồm 6 đến 8 người lính, chiến đấu vì một lý tưởng mà chính người chơi nhập vào. Mục tiêu là hoàn thành nhiệm vụ với tỷ lệ hy sinh thấp nhất có thể, hoặc chấp nhận hy sinh để đạt được lý tưởng.

Các quyết định chiến thuật gồm di chuyển, phòng thủ, tấn công, và hy sinh bản thân để cứu đồng đội. Trò chơi có hệ thống kết thúc mở, trong đó mỗi mức tỷ lệ hy sinh dẫn đến một kết thúc khác nhau, từ kết thúc hy vọng cho đến bi thương.

**5. Cơ chế gameplay cốt lõi**

Khởi đầu  
Người chơi nhập vào hai giá trị: lý tưởng mà họ tin và điều họ ghét (ví dụ: “Tự do” và “Áp bức”). Dựa trên đó, game sẽ gán chỉ số ảnh hưởng cho tiểu đội và phe địch. Tiểu đội khởi đầu gồm 6–8 lính, được cấp tên ngẫu nhiên, người chơi có thể đổi lại.

Chu kỳ lượt  
Trong mỗi lượt, người chơi và AI sẽ lần lượt ra lệnh cho đơn vị: di chuyển, tấn công, đặt bẫy, ném lựu đạn hoặc hy sinh để mở đường. Mỗi lính có các thuộc tính như HP, tầm di chuyển, sát thương, năng lực đặc biệt.

Hệ thống morale ảnh hưởng đến hiệu suất chiến đấu. Khi một lính hi sinh, morale của toàn đội giảm, làm giảm sát thương, phòng thủ và độ chính xác.

Tài nguyên và sinh tồn  
Tiểu đội khởi đầu với số đạn hạn chế. Mỗi hành động như tấn công hoặc giải cứu đều tiêu tốn tài nguyên. Game có một số ô tiếp tế (Supply Point) mà người chơi có thể chiếm để nạp đạn hoặc hồi máu, giới hạn tối đa 2 lần mỗi trận.

Sự kiện ngẫu nhiên  
Cứ sau vài lượt sẽ có các sự kiện như mìn nổ, chốt kiểm soát thay đổi, hoặc địch tăng cường. Người chơi phải điều chỉnh kế hoạch để thích ứng và giữ vững tiểu đội.

Tương tác nhân vật  
Khi một lính hy sinh để cứu đồng đội, game hiển thị một dòng mô tả ngắn về cái chết của họ, tạo cảm xúc mạnh. Mỗi lính cũng có thể có câu thoại ngắn khi bắt đầu lượt (ví dụ: “Không thể để đồng đội chết!”).

Giao diện người dùng  
Giao diện tối giản, với bản đồ chính ở giữa. Bên trái là thanh thông tin đội (tên, HP, vũ khí, morale). Bên phải là thanh sự kiện. Dưới cùng là thanh hiển thị tỷ lệ hy sinh hiện tại và dự báo kết thúc tạm thời (ví dụ: “15% – Kết thúc ‘Tia sáng cuối chân trời’ khả thi”).

Khi di chuột lên lính hoặc ô trên bản đồ, sẽ hiển thị tooltip với các hành động khả thi và biểu tượng nhỏ đại diện cho lý tưởng.

Luồng trận đấu  
Mỗi trận bắt đầu trên một bản đồ nhỏ (khoảng 12×10 ô), gồm hai khu căn cứ ở hai góc và một ô cờ trung tâm. Mục tiêu của mỗi phe là chiếm cờ trung tâm hoặc tiêu diệt toàn bộ lính đối phương. Trận đấu kéo dài tối đa 15 lượt. Sau 15 lượt nếu chưa bên nào thắng, game chuyển sang giai đoạn chuyển nhượng: lính yếu nhất sẽ dần mất HP và bị loại khỏi trận.

**6. Hệ thống kết thúc đa dạng**

Tỷ lệ hy sinh quyết định kết thúc trận.

Nếu tỷ lệ hy sinh từ 0 đến 10%, người chơi nhận kết thúc “Tia sáng cuối chân trời” với thông điệp hòa bình thắng lợi, morale đội cao, nhạc nền lạc quan và hình ảnh lính vỗ tay trong ánh bình minh.

Nếu tỷ lệ hy sinh từ 11 đến 40%, kết thúc là “Cái giá của niềm tin” với không khí day dứt. Lính ôm nhau nhìn xác đồng đội, nhạc nền buồn nhẹ, có mộ bia nhỏ khắc tên những người đã chết.

Nếu tỷ lệ hy sinh từ 41 đến 70%, kết thúc là “Chiến thắng rỗng tuếch”. Đội gần như tan rã, bản đồ đầy đổ nát, nhạc nền u ám, xác lính rải rác.

Nếu tỷ lệ hy sinh trên 70%, kết thúc là “Nỗi nhớ và máu”. Không còn ai sống sót, màn hình tối đen, danh sách tên những người đã hy sinh hiện trắng trên nền đen, nhạc nền im lặng, chỉ còn tiếng gió.

Sau trận, người chơi có thể chọn chơi lại để tìm kiếm một kết thúc khác, hoặc thoát game.

**7. Gợi ý cải tiến và tính năng mở rộng**

Thêm cấp độ khó. Ở chế độ dễ, có thêm ô tiếp tế, ít sự kiện ngẫu nhiên, đạn dồi dào. Ở chế độ khó, tài nguyên ít, AI địch khôn hơn, mìn xuất hiện nhiều hơn.

Thêm hệ thống nâng cấp vũ khí và trang bị. Người chơi có thể nhặt thêm đạn, thuốc cứu thương, hoặc áo giáp nhẹ. Mỗi trang bị chỉ sử dụng được trong giới hạn nhất định để giữ cân bằng.

Sau khi kết thúc, game lưu bảng xếp hạng gồm tên người chơi, tỷ lệ hy sinh, thời gian hoàn thành và loại kết thúc đạt được. Người chơi có thể xem lại lộ trình và quyết định từng lượt.

Hệ thống thành tựu giúp tăng giá trị chơi lại, ví dụ: “Cứu toàn vẹn đội” khi không có ai hy sinh, “Hy sinh để hoàn thành nhiệm vụ” khi có 1–2 người chết, hoặc “Cuối cùng chỉ còn một” với tỷ lệ hy sinh trên 80%.

Cho phép tùy chỉnh nhóm lính ban đầu. Người chơi có thể chọn 6 người trong số 8–10 lính, mỗi người có vai trò và kỹ năng khác nhau như bắn tỉa, phá mìn, hỗ trợ tầm xa.

Bản đồ chiến trường có địa hình đa dạng như tường, cây cối che tầm nhìn, vùng nước làm chậm, hố bom gây sát thương. Một số khu vực có thể chui qua nhưng tiềm ẩn nguy cơ mìn, buộc người chơi suy tính kỹ càng.

Âm thanh và hiệu ứng hình ảnh giúp tăng trải nghiệm: nhạc nền thay đổi theo giai đoạn trận, hiệu ứng rung khi bom nổ, tiếng la hét ở xa, đạn rít khi bắn.

Game chèn thêm các đoạn văn bản ngắn mang tính kể chuyện, tạo cảm xúc trước và sau trận đấu. Ví dụ: đoạn mô tả tình hình chiến sự trước trận, hoặc dòng mô tả xúc động khi một lính hy sinh.

Sau mỗi trận, người chơi có thể xem lại toàn bộ trận đấu: ai di chuyển ở đâu, ai bị thương khi nào, nếu đi hướng khác thì có thể cứu ai. Tính năng “phản chiếu” này khuyến khích người chơi tự đánh giá chiến thuật của mình.

Game có hỗ trợ cho người chơi đặc biệt như: chế độ màu cho người mù màu, biểu tượng lớn hơn khi bật chế độ zoom, và hỗ trợ chơi hoàn toàn bằng bàn phím.

**8. Giao diện UI/UX sơ đồ cơ bản**

Màn hình khởi động gồm logo game, nút “Bắt đầu” và “Cài đặt”. Trong cài đặt có điều chỉnh âm thanh và các tùy chọn hỗ trợ tiếp cận.

Màn hình nhập lý tưởng gồm hai ô: một ô cho lý tưởng mà người chơi tin tưởng, một ô cho lý tưởng họ phản đối. Sau đó, người chơi chuyển sang màn hình chọn tiểu đội gồm 8 người lính sẵn có.

1. Thêm:

Cho phép chỉ huy lựa chọn vũ khí cho quân lính. Có chỉ số thông thạo vũ khí (nên để randum và tổng chỉ số của các lính phải bằng nhau). tỷ lệ thông thạo vũ khí càng cao thì sát thương gây ra càng lớn và thì lệ bị phản sát thương càng giảm-nếu gắn bom cho lính có độ thông thạo bom quá thấp thì sẽ có gợi ý là lao thẳng vào quân địch không(sẽ sĩ khí nhưng có thể bị hạ trước khi tiếp cận được địch)?