

**Yowamushi Pedal Grande Road**

**Game Document Design**

1. **Giới thiệu chung**
2. Giới thiệu

* Tài liệu **Game Design Document (GDD)** này là bản thiết kế chi tiết toàn diện về trò chơi **Yowamushi Pedal Grande Road**, cung cấp các thông tin cần thiết về cách thức vận hành, phát triển, và định hướng của game. Nó giúp tạo ra sự đồng bộ trong nhóm phát triển, cung cấp thông tin rõ ràng cho nhà đầu tư, đồng thời là tài liệu tham chiếu chính cho mọi khía cạnh của quá trình phát triển game.
* Mục tiêu của tài liệu GDD là:
  + Định hướng phát triển: Đưa ra các chỉ dẫn cụ thể về gameplay, cốt truyện, và thiết kế hình ảnh.
  + Xác định phạm vi dự án: Định nghĩa rõ ràng quy mô của game, bao gồm số lượng tính năng, mức độ phức tạp của hệ thống, và thời gian phát triển.
  + Đảm bảo chất lượng và tính nhất quán: Đảm bảo rằng mọi khía cạnh của trò chơi, từ thiết kế đồ họa, âm thanh, cơ chế chơi, đến trải nghiệm người dùng, đều được phát triển theo tiêu chuẩn cao nhất.
  + Hỗ trợ giao tiếp nội bộ và bên ngoài: Là tài liệu chính cho các nhóm phát triển, nhà đầu tư, và các đối tác, giúp mọi người hiểu rõ về trò chơi và mục tiêu chung.

1. Xác định phạm vi tài liệu

* Nội dung tài liệu sẽ bao gồm:
  + Tóm tắt ý tưởng game:
    - Tổng quan về mục tiêu: Game Yowamushi Pedal sẽ tập trung vào việc tái hiện những cuộc đua xe đạp hấp dẫn, nơi người chơi không chỉ điều khiển tốc độ mà còn phải lập chiến thuật để đối đầu với các đối thủ.
    - Cốt truyện: Game theo chân các nhân vật chính của anime/manga như Onoda Sakamichi, Naruko Shoukichi, và Makishima Yusuke trong hành trình tham gia và cạnh tranh tại các giải đấu xe đạp lớn.
    - Phong cách thiết kế: Phong cách đồ họa lấy cảm hứng từ anime, với màu sắc tươi sáng và phong cách 2D/3D hòa quyện, tạo nên cảm giác chân thực và năng động cho các cuộc đua.
  + Gameplay:
    - Cơ chế điều khiển: Người chơi sẽ điều khiển nhân vật qua các tuyến đường đua khác nhau, sử dụng nút điều khiển để đạp, tăng tốc và thực hiện các kỹ thuật đặc biệt như "đòn tấn công cuối cùng" hoặc "bứt tốc cuối cùng" (final sprint).
    - Lối chơi: Tập trung vào đua xe đạp theo đội, nơi người chơi có thể lựa chọn vai trò thủ lĩnh đội hoặc hỗ trợ đồng đội. Người chơi cần quyết định chiến thuật bứt phá, phối hợp với các thành viên trong đội để giành chiến thắng.
    - Thử thách và giải đố: Các cuộc đua có các đoạn đường khó như đèo dốc, gió lớn hoặc những đối thủ mạnh mẽ, buộc người chơi phải điều chỉnh tốc độ, chiến thuật và kỹ năng điều khiển.
  + Nhân vật:
    - Thiết kế nhân vật chính: Các nhân vật chính bao gồm Onoda Sakamichi, một người mới vào thế giới xe đạp nhưng có tài năng tiềm ẩn; Naruko Shoukichi, với phong cách tấn công quyết liệt; và Makishima Yusuke, người có kỹ thuật leo dốc độc đáo.
    - Nhân vật phụ: Các nhân vật hỗ trợ khác từ Sohoku và các đối thủ từ Hakone Academy sẽ đóng vai trò thách thức người chơi trong các giải đấu.
    - Đối thủ: Những đội đua mạnh như Hakone Academy, Kyoto Fushimi, và các cá nhân xuất sắc như Manami Sangaku sẽ là đối thủ chính mà người chơi phải đối mặt.
  + Thế giới game:
    - Môi trường: Các cuộc đua diễn ra trên những cung đường từ thành phố đến vùng núi, được thiết kế chi tiết với các yếu tố như điều kiện thời tiết, độ dốc và phong cảnh thay đổi. Những cảnh đua xe đầy năng lượng và môi trường đa dạng sẽ tạo nên sự hấp dẫn cho game.
    - Bản đồ: Bản đồ bao gồm các giải đấu lớn như Inter-High, với nhiều chặng đua khác nhau từ đồng bằng đến đồi núi, yêu cầu người chơi phải thích nghi với từng dạng địa hình.
    - Hệ thống thế giới mở: Người chơi có thể tự do tham gia các chặng đua phụ ngoài các giải đấu chính, rèn luyện và nâng cao kỹ năng đua.
  + Cơ chế điều khiển:
    - Hệ thống đua xe: Người chơi sẽ có thể đạp xe, bứt tốc, chuyển đổi giữa các tốc độ khác nhau. Ngoài ra, cơ chế đặc biệt như "đột phá cuối cùng" hoặc "chặn đường đối thủ" sẽ được kích hoạt dựa trên chiến thuật và thời điểm trong cuộc đua.
    - Tương tác với đội hình: Người chơi có thể đưa ra chỉ dẫn cho đồng đội, như "tăng tốc", "giữ vị trí" hoặc "chặn đối thủ", tạo nên yếu tố chiến thuật trong cuộc đua.
    - Điều khiển nâng cao: Các kỹ năng đặc biệt như leo dốc, đổ đèo hoặc "tăng tốc gió" sẽ được sử dụng tùy thuộc vào khả năng của từng nhân vật.
  + Hệ thống nhiệm vụ:
    - Nhiệm vụ chính: Đạt chiến thắng trong các giải đua lớn như Inter-High, đối mặt với các đội mạnh từ nhiều trường khác nhau, giúp đẩy mạnh cốt truyện và tiến trình của game.
    - Nhiệm vụ phụ: Người chơi có thể tham gia các cuộc đua tập luyện, giúp nâng cao kỹ năng và điểm kinh nghiệm, hoặc giúp đồng đội giải quyết các tình huống khác nhau để nâng cao sự phối hợp đội.
    - Phần thưởng: Sau mỗi cuộc đua hoặc nhiệm vụ, người chơi sẽ nhận được các phần thưởng như trang bị mới cho xe đạp, kỹ năng đặc biệt, hoặc mở khóa nhân vật mới.
  + Yếu tố kỹ thuật:
    - Đồ họa: Game sẽ sử dụng công nghệ 3D với chất lượng cao để tái hiện các cuộc đua, đặc biệt tập trung vào các hiệu ứng ánh sáng và tốc độ để mang lại cảm giác căng thẳng và hồi hộp cho người chơi.
    - Âm thanh: Nhạc nền sống động và hiệu ứng âm thanh khi đua xe như tiếng đạp xe, gió rít, và tiếng đối thủ sẽ được thiết kế kỹ lưỡng để nâng cao cảm xúc của người chơi trong từng chặng đua.
    - Công cụ phát triển: Game sẽ được phát triển trên Unity hoặc Unreal Engine để đảm bảo sự linh hoạt trong việc xây dựng đồ họa và cơ chế điều khiển.
    - Nền tảng: Game dự kiến phát hành trên PC, console (PlayStation, Xbox), và phiên bản mobile để tiếp cận đông đảo người chơi.
* Xác định Phạm vi Tài liệu
  + Phạm vi tài liệu này được thiết kế nhằm cung cấp một cái nhìn toàn diện về game đang phát triển. Các đối tượng chính sẽ tiếp cận và sử dụng tài liệu này bao gồm:
    - Nhóm phát triển: Bao gồm lập trình viên, nhà thiết kế đồ họa, và những người làm âm thanh. Tài liệu này sẽ cung cấp các chi tiết về gameplay, cơ chế điều khiển, thiết kế nhân vật, thế giới game, và các yếu tố kỹ thuật cần thiết để phát triển game.
    - Nhà đầu tư: Các nhà đầu tư sẽ dùng tài liệu này để hiểu rõ ý tưởng của dự án, mục tiêu tổng thể, phong cách thiết kế và tiềm năng thị trường. Thông qua tài liệu, họ có thể đánh giá tính khả thi và quyết định tài trợ cho dự án.
    - Người dùng khác: Các bên liên quan khác như người thử nghiệm game (beta testers) hoặc các nhà phân phối cũng có thể sử dụng tài liệu này để hiểu cách trò chơi vận hành và đưa ra phản hồi.

1. Nội dung chính của game (Elevator Pitch)

* **Yowamushi Pedal Grande Road** là một trò chơi đua xe đạp, dựa trên bộ anime/manga **Yowamushi Pedal**. Người chơi sẽ tham gia vào các cuộc đua đầy thử thách, điều khiển các nhân vật nổi tiếng từ bộ truyện, và trải nghiệm cảm giác cạnh tranh căng thẳng trong các giải đua lớn. Trò chơi kết hợp chiến lược với kỹ năng điều khiển để mang lại cảm giác chân thực và hào hứng. Đây là trò chơi dành cho những người yêu thích thể thao, chiến lược và tốc độ.

1. Đối tượng người chơi hướng đến (Target Audience)

* Trò chơi Yowamushi Pedal Grande Road hướng đến đối tượng người chơi từ 12 tuổi trở lên, đặc biệt là:
  + Người hâm mộ anime/manga Yowamushi Pedal: Những người đã quen thuộc với bộ truyện và nhân vật trong anime.
  + Người yêu thích thể thao: Những người đam mê các trò chơi thể thao, đặc biệt là đua xe đạp.
  + Người chơi chiến thuật: Trò chơi có yếu tố chiến lược, yêu cầu người chơi phải lựa chọn chiến thuật hợp lý để thắng cuộc đua.
  + Người yêu thích các game tương tự: Những người đã từng chơi các trò chơi như Tour de France hay Mario Kart, nhưng muốn một trải nghiệm chân thực hơn và tập trung vào đua xe đạp.

1. **Tổng quan về game**
2. Nội dung và mục tiêu của game (Game concept)

* Yowamushi Pedal Grande Road là một trò chơi mô phỏng đua xe đạp, nơi người chơi nhập vai vào các nhân vật từ Yowamushi Pedal và tham gia vào các cuộc đua tại các giải đấu từ địa phương đến quốc gia. Trò chơi không chỉ yêu cầu kỹ năng điều khiển xe đạp mà còn đòi hỏi khả năng quản lý chiến thuật trong việc sử dụng thể lực, phối hợp với đồng đội, và chọn thời điểm để bứt phá.
  + Mục tiêu chính: Người chơi phải thắng các cuộc đua, cải thiện kỹ năng đua xe, và đưa đội của mình đến chức vô địch giải đua xe đạp quốc gia.
  + Trải nghiệm người chơi: Người chơi sẽ trải qua cảm giác căng thẳng trong từng cuộc đua, từ việc tăng tốc bứt phá đến quản lý thể lực. Họ cũng sẽ cảm nhận được tinh thần đồng đội khi phối hợp với các nhân vật trong đội.

1. **Thể loại của game (Genre)**

* **Yowamushi Pedal Grande Road** thuộc thể loại:
  + Thể thao mô phỏng: Đua xe đạp được mô phỏng một cách chi tiết, chân thực.
  + Nhập vai (RPG): Người chơi có thể nhập vai vào các nhân vật từ anime, nâng cấp kỹ năng và trang bị cho nhân vật.
  + Chiến thuật (Strategy): Yếu tố chiến thuật rõ rệt, yêu cầu người chơi phải đưa ra quyết định hợp lý trong suốt cuộc đua.

1. **Bối cảnh của game**

* Trò chơi **Yowamushi Pedal Grande Road** được xây dựng trong thế giới của Yowamushi Pedal, nơi câu chuyện xoay quanh những giải đua xe đạp giữa các trường cấp 3, đặc biệt là đội xe đạp trường Sohoku. Đây là bối cảnh phức tạp, đậm chất thể thao và cạnh tranh, kết hợp với những khung cảnh thiên nhiên hùng vĩ của Nhật Bản. Các cuộc đua diễn ra tại nhiều địa danh đa dạng, từ các khu vực thành phố đông đúc đến những con đường nông thôn vắng vẻ và các con đèo hiểm trở trong các dãy núi.
* **Thành phố và các khu đô thị**
  + Các cuộc đua diễn ra trong lòng thành phố lớn, nơi người chơi phải đối mặt với các chướng ngại vật đô thị như giao thông, đường chật hẹp và góc cua gắt. Những con đường lát nhựa phẳng, những người chơi phải cẩn thận trong việc duy trì tốc độ cao và né tránh các đối thủ.
  + Những tòa nhà cao tầng và khu dân cư đông đúc tạo nên khung cảnh ấn tượng và chân thực cho các cuộc đua.
  + Một số cuộc đua cũng có thể diễn ra vào ban đêm, tạo cảm giác hồi hộp khi đua dưới ánh đèn thành phố lấp lánh.
* **Vùng nông thôn**
  + Ở các khu vực nông thôn, cảnh quan thay đổi đáng kể, với các con đường uốn lượn qua các cánh đồng, làng quê và khu vực đồi núi thấp.
  + Những cuộc đua tại đây thường yêu cầu người chơi phải sử dụng kỹ năng điều khiển xe đạp tốt để vượt qua các địa hình khó khăn như dốc thoải, đường gồ ghề và thỉnh thoảng phải vượt qua những cơn gió mạnh.
  + Khung cảnh thiên nhiên tươi đẹp, với cánh đồng lúa xanh mướt và những khu rừng tĩnh lặng, mang lại cảm giác thư giãn giữa sự cạnh tranh khốc liệt của các cuộc đua.
* **Đồi núi và đèo hiểm trở**
  + Địa hình đồi núi là nơi người chơi gặp phải những thử thách lớn nhất trong game. Các cuộc đua tại đây yêu cầu kỹ năng leo đồi và giữ thăng bằng tốt, đặc biệt khi phải đối mặt với các dốc cao và liên tục.
  + Những con đường đèo quanh co không chỉ đòi hỏi sự kiên nhẫn và sức bền mà còn yêu cầu người chơi phải lựa chọn thời điểm thích hợp để tấn công hoặc phòng thủ.
  + Các cuộc đua trên đèo thường kết thúc bằng các cuộc đua nước rút ở phần đổ đèo, nơi người chơi phải tận dụng mọi cơ hội để vượt qua đối thủ và tăng tốc.
* **Địa điểm nổi tiếng từ anime**
  + Đồi Hakone: Một trong những địa điểm nổi bật trong anime, với những đoạn đèo dốc đứng và cung đường khúc khuỷu nổi tiếng. Đây là nơi thử thách những tay đua leo đồi xuất sắc, đòi hỏi họ phải sử dụng kỹ năng điều khiển tinh tế.
  + Cầu Kasai: Một cung đường trong thành phố, biểu tượng cho những cuộc đua tốc độ cao. Cây cầu dài và thẳng, yêu cầu người chơi phải giữ tốc độ cao và kiểm soát thể lực một cách tối ưu.
  + Đèo Miya: Địa hình hiểm trở, nơi các tay đua phải đối mặt với những con dốc dựng đứng và đổ đèo gắt gao. Đèo Miya không chỉ thách thức thể lực của người chơi mà còn đòi hỏi họ phải có chiến lược hợp lý khi đối mặt với các đối thủ.
* **Sự chuyển đổi giữa các vùng đua**
  + Trong game, người chơi sẽ được trải nghiệm sự thay đổi liền mạch giữa các địa điểm đua, từ thành phố sầm uất, qua vùng nông thôn yên bình, đến các cung đường đồi núi hiểm trở. Mỗi khu vực đua có đặc trưng riêng, yêu cầu người chơi phải điều chỉnh chiến thuật và phong cách đua phù hợp.
* **Thời tiết và môi trường**
  + Thời tiết trong trò chơi cũng đóng vai trò quan trọng trong việc thay đổi trải nghiệm đua xe của người chơi.
    - Nắng: Khi thời tiết nắng đẹp, các cung đường có độ ma sát cao, giúp người chơi dễ dàng tăng tốc. Tuy nhiên, sức nóng từ ánh nắng mặt trời có thể ảnh hưởng đến thể lực của nhân vật.
    - Mưa: Đua dưới trời mưa tạo ra thách thức lớn, với các con đường trơn trượt và tầm nhìn bị giảm sút. Người chơi phải điều chỉnh tốc độ và kỹ năng điều khiển để không bị ngã khi vào cua.
    - Gió mạnh: Những cơn gió lớn tại các khu vực đồi núi có thể ảnh hưởng đến tốc độ và thăng bằng của người chơi. Việc chọn vị trí trên đường đua để tránh gió và duy trì tốc độ sẽ trở thành yếu tố chiến lược quan trọng.
* **Ý nghĩa của bối cảnh đối với gameplay**
  + Địa hình đa dạng: Sự kết hợp giữa địa hình thành phố, nông thôn, và đồi núi giúp trò chơi mang lại trải nghiệm phong phú, đòi hỏi người chơi phải linh hoạt thay đổi phong cách chơi.
  + Tạo sự khác biệt cho các nhân vật: Mỗi nhân vật trong đội đua sẽ có thế mạnh riêng, tùy thuộc vào địa hình. Ví dụ, Onoda Sakamichi sẽ tỏa sáng trong các cuộc leo đồi, trong khi Naruko Shoukichi sẽ vượt trội ở những đường đua tốc độ cao.
  + Chiến thuật đua: Bối cảnh đua xe với các yếu tố như thời tiết và môi trường yêu cầu người chơi không chỉ tập trung vào tốc độ mà còn phải áp dụng các chiến thuật để điều chỉnh khả năng của xe đạp, kiểm soát thể lực, và phối hợp với đồng đội.
* Bối cảnh đa dạng, chân thực và chi tiết của trò chơi Yowamushi Pedal Grande Road giúp tạo nên không khí đua xe sống động và hấp dẫn, không chỉ tái hiện lại những cuộc đua đỉnh cao trong anime mà còn mang lại cảm giác như người chơi đang thực sự tham gia vào những cuộc đua khốc liệt.

1. **Cấu trúc, cách chơi của game**

* **Yowamushi Pedal Grande Road** có một cấu trúc chơi kết hợp giữa tuyến tính (linear) trong chế độ câu chuyện chính và thế giới mở (open-world) trong các chế độ chơi tự do, mang lại sự đa dạng cho trải nghiệm của người chơi. Người chơi sẽ không chỉ tham gia vào các cuộc đua để mở khóa các phần tiếp theo trong cốt truyện, mà còn có thể tự do khám phá thế giới game và tham gia vào các sự kiện đua phụ ngoài cốt truyện chính.
* **Chế độ chơi tuyến tính (Linear Progression)**
  + Trong chế độ câu chuyện chính (Story Mode), người chơi sẽ tiến hành qua từng cuộc đua, được sắp xếp theo thứ tự cụ thể với độ khó tăng dần. Những cuộc đua này sẽ phản ánh các sự kiện nổi bật từ anime và manga Yowamushi Pedal.
  + Cốt truyện chính: Người chơi sẽ điều khiển nhân vật chính của đội Shohoku, như Onoda Sakamichi, trong hành trình chinh phục các cuộc đua, từ cấp địa phương cho đến giải Inter-High nổi tiếng. Cốt truyện sẽ tiến triển theo cách người chơi hoàn thành từng cuộc đua và mở khóa các sự kiện quan trọng trong câu chuyện.
  + Nhiệm vụ chính: Người chơi phải giành chiến thắng trong từng chặng đua để mở khóa các cuộc đua tiếp theo. Mỗi chặng đua sẽ có những thử thách cụ thể, như vượt qua các tay đua đối thủ mạnh mẽ, đối phó với địa hình hiểm trở hoặc áp dụng chiến thuật đặc biệt để chiến thắng.
  + Cơ chế mở khóa: Mỗi khi người chơi hoàn thành một cuộc đua hoặc nhiệm vụ quan trọng, họ sẽ mở khóa các cấp độ mới, nhân vật mới, và những phụ kiện xe đạp mới giúp tăng cường khả năng của nhân vật.
* **Chế độ thế giới mở (Open-world Exploration)**
  + Chế độ chơi tự do cho phép người chơi tham gia các cuộc đua bên lề hoặc luyện tập trên các cung đường đua mở, không bị giới hạn bởi cốt truyện chính. Người chơi có thể khám phá nhiều khu vực khác nhau để tìm kiếm thử thách hoặc nâng cao kỹ năng cá nhân.
  + Khám phá bản đồ thế giới mở: Người chơi có thể di chuyển tự do qua các cung đường đua khác nhau như thành phố, nông thôn, đồi núi, để thực hiện các nhiệm vụ phụ, luyện tập, hoặc tìm kiếm các cuộc đua nhỏ. Những cung đường này được thiết kế chi tiết, phản ánh sự đa dạng về môi trường và địa hình từ anime.
  + Tham gia sự kiện đua tự do: Các cuộc đua không theo cốt truyện sẽ xuất hiện ngẫu nhiên hoặc theo lịch trình nhất định. Người chơi có thể tham gia để kiếm thêm điểm kinh nghiệm, nâng cấp xe đạp, hoặc giành được những phần thưởng đặc biệt.
  + Tương tác với NPC: Trong thế giới mở, người chơi có thể gặp gỡ các nhân vật phụ (NPC) từ anime, những người sẽ cung cấp các nhiệm vụ hoặc thử thách độc đáo cho người chơi.
* **Hệ thống tiến triển (Progression System)**
  + Tiến trình trong game sẽ được đo lường dựa trên việc hoàn thành các cuộc đua, nhiệm vụ, và thành tích cá nhân của người chơi.
  + Hệ thống cấp độ: Người chơi sẽ tăng cấp khi hoàn thành các cuộc đua và nhiệm vụ. Khi lên cấp, người chơi sẽ nhận được điểm kỹ năng để nâng cấp các chỉ số của nhân vật như tốc độ, sức bền, khả năng leo đồi, và kỹ thuật điều khiển xe.
  + Mở khóa xe đạp và phụ kiện: Hoàn thành các nhiệm vụ chính và phụ sẽ mở khóa các loại xe đạp mới hoặc phụ kiện nâng cấp, giúp tăng cường hiệu suất của nhân vật trong các cuộc đua sau.
  + Thể lực và sức bền: Người chơi sẽ phải quản lý thể lực của nhân vật trong suốt cuộc đua. Nếu thể lực giảm quá nhiều, tốc độ và khả năng điều khiển sẽ giảm theo, buộc người chơi phải tìm chiến thuật hợp lý để giữ sức mạnh cho các chặng đua dài.
* **Các loại sự kiện đua và thử thách**
  + Ngoài các cuộc đua trong chế độ câu chuyện và chế độ tự do, Yowamushi Pedal Grande Road còn cung cấp nhiều loại sự kiện và thử thách để người chơi thỏa sức khám phá
  + Sự kiện đua nước rút (Sprint Race): Cuộc đua tập trung vào tốc độ, nơi người chơi phải tranh giành vị trí dẫn đầu trong một quãng đường ngắn. Đây là nơi các nhân vật có kỹ năng đua nước rút như Naruko Shoukichi thể hiện sức mạnh.
  + Sự kiện leo đồi (Climbing Race): Các cuộc đua leo đồi là thử thách lớn, đòi hỏi người chơi phải kiểm soát tốt thể lực và kỹ thuật. Onoda Sakamichi và các nhân vật mạnh về leo đồi sẽ có lợi thế trong những sự kiện này.
  + Thử thách đua đồng đội (Team Race Challenge): Đây là những cuộc đua mà người chơi phải phối hợp với các thành viên trong đội của mình để chiến thắng. Tinh thần đồng đội và chiến thuật nhóm sẽ đóng vai trò quan trọng trong việc vượt qua các đối thủ mạnh.
  + Sự kiện đua marathon (Endurance Race): Những cuộc đua dài hơi, thử thách sức bền của người chơi trong suốt nhiều chặng đua liên tiếp. Người chơi phải quản lý thể lực kỹ càng để đảm bảo duy trì phong độ tốt nhất trong suốt cuộc đua.
* **Chiến thuật và cách chơi (Gameplay Mechanics)**
  + Gameplay của Yowamushi Pedal Grande Road không chỉ tập trung vào việc điều khiển xe đạp, mà còn yêu cầu người chơi sử dụng chiến thuật hợp lý để giành chiến thắng.
  + Quản lý thể lực: Trong mỗi cuộc đua, người chơi phải theo dõi thanh thể lực của nhân vật. Nếu sử dụng quá nhiều sức mạnh ngay từ đầu, nhân vật sẽ gặp khó khăn trong những chặng cuối.
  + Sử dụng gió và kỹ thuật drafting: Người chơi có thể tận dụng gió của các đối thủ bằng cách bám sát phía sau họ, giúp tiết kiệm thể lực và tăng tốc độ trong những đoạn quyết định.
  + Chiến thuật nhóm: Trong các cuộc đua đồng đội, người chơi có thể ra lệnh cho các đồng đội của mình hỗ trợ bằng cách che chắn gió, tấn công hoặc phòng thủ khi cần thiết.
* **Tính năng đặc biệt**
  + Replay Mode: Người chơi có thể xem lại các cuộc đua đã hoàn thành dưới góc nhìn điện ảnh, cho phép họ học hỏi từ các sai lầm hoặc chia sẻ thành tích với bạn bè.
  + Customization: Người chơi có thể tùy chỉnh xe đạp của mình, từ màu sắc đến các bộ phận nâng cấp khác nhau, để tối ưu hóa hiệu suất và thể hiện phong cách cá nhân.
  + Cấu trúc gameplay đa dạng của Yowamushi Pedal Grande Road tạo nên một trải nghiệm phong phú và thử thách, phù hợp với cả những người hâm mộ anime cũng như những game thủ yêu thích thể thao và chiến thuật.

1. **Nhân vật chính, số lượng người chơi**

* **Nhân vật chính**: Người chơi sẽ điều khiển các nhân vật chính từ bộ truyện Yowamushi Pedal, như **Onoda Sakamichi**, **Shunsuke Imaizumi**, **Shoukichi Naruko**, và các nhân vật nổi bật khác.
  + **Onoda Sakamichi:**
    - Nhân vật chính, một người đam mê anime, ban đầu không có ý định tham gia đua xe đạp nhưng lại có khả năng đạp xe leo dốc đáng kinh ngạc. Với tính cách hiền lành và sự kiên trì, Onoda dần trưởng thành và trở thành một trong những tay đua cốt lõi của đội Sohoku.
  + **Imaizumi Shunsuke:** 
    - Là một tay đua tài năng, nghiêm túc và đầy quyết tâm, Imaizumi có phong cách đua cân bằng giữa tốc độ và sự khéo léo. Anh có mâu thuẫn nội tâm và muốn trở thành tay đua xuất sắc nhất, nhưng sau khi gặp Onoda, anh học được ý nghĩa của tinh thần đồng đội và bắt đầu phát triển cả về kỹ năng lẫn tính cách.
  + **Naruko Shoukichi:**
    - Một tay đua nước rút đến từ Osaka, Naruko có tính cách sôi nổi và mạnh mẽ. Anh luôn tự tin vào khả năng nước rút của mình và thường cạnh tranh gay gắt với Imaizumi, nhưng cũng dần nhận ra tầm quan trọng của đồng đội và sự hợp tác.
* **Số lượng người chơi**:
  + **Single-player**: Chế độ chơi chính nơi người chơi điều khiển một hoặc nhiều nhân vật tham gia các cuộc đua trong cốt truyện.
  + **Multiplayer** (dự kiến): Trò chơi có thể phát triển chế độ đua đối kháng nhiều người chơi trong tương lai, cho phép người chơi thách đấu trực tuyến.

1. **Cách chơi, mục tiêu và sự tiến triển trong game**
2. **Mục tiêu chính và mục tiêu phụ trong game**

* **Mục tiêu chính:**
  + Mục tiêu cốt lõi của Yowamushi Pedal Grande Road là chiến thắng các chặng đua và đưa đội của bạn lên vị trí dẫn đầu tại giải đấu Inter-High quốc gia. Người chơi sẽ điều khiển các nhân vật chính của đội Sohoku, đặc biệt là Onoda Sakamichi, khi họ tham gia vào hàng loạt các cuộc đua từ cấp địa phương đến quốc gia. Trong quá trình này, người chơi phải áp dụng chiến thuật, quản lý đội nhóm, và tối ưu hóa hiệu suất cá nhân để vượt qua các đối thủ đáng gờm từ những đội đua khác như Hakone, Kyoto Fushimi, và các đội khác.
  + Các chặng đua lớn như Inter-High là đỉnh cao của mục tiêu chính, nơi người chơi phải giành chiến thắng để đạt được danh hiệu vô địch quốc gia. Mỗi cuộc đua sẽ bao gồm nhiều giai đoạn, đòi hỏi người chơi vận dụng kỹ năng điều khiển và chiến thuật để vượt qua các đối thủ mạnh mẽ và hoàn thành các mục tiêu chiến thắng.
* **Mục tiêu phụ:** Ngoài mục tiêu chính là chiến thắng các chặng đua, game cũng cung cấp nhiều mục tiêu phụ để người chơi theo đuổi, bao gồm:
  + Thu thập trang thiết bị tốt hơn:
    - Người chơi có thể mở khóa và thu thập nhiều loại xe đạp và phụ kiện nâng cấp, chẳng hạn như mũ bảo hiểm, áo đua, bánh xe, khung xe, và các phụ tùng khác. Những trang bị này giúp cải thiện khả năng điều khiển, tốc độ, và độ bền, đồng thời mở rộng khả năng tùy chỉnh nhân vật.
  + Nâng cấp kỹ năng đua:
    - Trong suốt quá trình chơi, người chơi có thể nâng cấp kỹ năng đua của nhân vật như bám đuổi (drafting), nước rút (sprinting), leo đồi (climbing), và chiến thuật đua đường dài (endurance). Kỹ năng của nhân vật sẽ ảnh hưởng đến cách người chơi tiếp cận các cuộc đua, tạo ra những phong cách chơi khác nhau.
  + Hoàn thành các thử thách phụ:
    - Người chơi có thể tham gia các thử thách đặc biệt bên lề ngoài cốt truyện chính như đánh bại đối thủ mạnh, lập kỷ lục thời gian trên một chặng đua cụ thể, hoặc thu thập vật phẩm ẩn trên đường đua. Những thử thách này không chỉ giúp người chơi mở khóa các kỹ năng và trang bị mới, mà còn mở ra các đoạn cắt cảnh hoặc cốt truyện đặc biệt.

1. **Sự tiến triển trong game**

* Sự tiến triển trong Yowamushi Pedal Grande Road được xây dựng xung quanh việc hoàn thành các chặng đua, với độ khó và thử thách tăng dần. Game sẽ đưa người chơi qua các giai đoạn khác nhau, từ các giải đấu địa phương đến những chặng đua quốc gia tại giải Inter-High, với mỗi chặng đua yêu cầu những chiến thuật và kỹ năng riêng biệt.
  + Giai đoạn ban đầu (Early Game):
    - Địa hình: Địa hình đơn giản với các chặng đua ngắn và ít có sự thay đổi về độ cao. Đây là giai đoạn mà người chơi làm quen với cơ chế điều khiển xe đạp, học cách quản lý thể lực, và hiểu rõ các chiến thuật cơ bản như bám đuổi (drafting) và giữ tốc độ.
    - Đối thủ: Đối thủ ở giai đoạn này tương đối yếu, cho phép người chơi dễ dàng vượt qua và tích lũy kinh nghiệm.
  + Giai đoạn trung cấp (Mid Game):
    - Địa hình: Địa hình bắt đầu trở nên phức tạp hơn với sự xuất hiện của những con dốc dài, đòi hỏi người chơi phải nắm vững kỹ thuật leo đồi và quản lý thể lực cẩn thận. Các chặng đua cũng kéo dài hơn, yêu cầu sự bền bỉ và khả năng quản lý thời gian tốt.
    - Đối thủ: Các đối thủ ở giai đoạn này mạnh hơn, với khả năng áp dụng chiến thuật tốt hơn. Người chơi phải phối hợp tốt với đồng đội để vượt qua các đối thủ.
  + Giai đoạn cao cấp (Late Game):
    - Địa hình: Địa hình trở nên khắc nghiệt hơn với những con dốc núi cao và các đoạn đường nước rút dài. Đây là thời điểm mà kỹ năng leo đồi và nước rút của nhân vật cần được nâng cấp cao để có thể vượt qua các thử thách.
    - Đối thủ: Ở giai đoạn này, người chơi sẽ đối đầu với các đội mạnh như Hakone và Kyoto Fushimi, những đối thủ có kỹ năng và chiến thuật tinh vi. Đây là lúc người chơi phải sử dụng tối đa các kỹ năng và chiến thuật để giành chiến thắng.
* Sự kết hợp giữa đường bằng và đường dốc không chỉ giúp đa dạng hóa lối chơi mà còn tạo ra nhiều thử thách về mặt chiến thuật, từ việc chọn thời điểm tấn công, bứt phá đến cách quản lý thể lực của từng nhân vật.

1. **Sự tiến triển của câu chuyện trong game (Progression)**

* Khởi đầu (Beginning)
  + Bối cảnh: Nhân vật chính Onoda Sakamichi là một học sinh trung học yêu thích văn hóa otaku. Cuộc sống của cậu xoay quanh việc đạp xe đến Akihabara để mua sắm những món đồ otaku yêu thích. Nhưng sau khi gặp gỡ và bị thách đấu bởi Imaizumi Shunsuke và Naruko Shoukichi, hai tay đua tài năng của trường trung học Sohoku, Onoda nhận ra khả năng đạp xe của mình và được mời tham gia câu lạc bộ xe đạp của trường.
  + Sự kiện thúc đẩy: Onoda tham gia câu lạc bộ xe đạp trường Sohoku với một mục tiêu mới: tham gia cuộc thi Inter-High, một trong những giải đua xe đạp trung học danh giá nhất. Điều này mở ra cuộc hành trình tập luyện và thi đấu của cậu.
* Hành trình tập luyện và thi đấu (Training and Competitions)
  + Bối cảnh: Sau khi gia nhập câu lạc bộ Sohoku, Onoda bắt đầu hành trình tập luyện cùng với các đồng đội như Kinjou, Makishima, Tadokoro và các đàn anh khác. Những buổi tập luyện giúp cậu cải thiện kỹ thuật, sức bền, và hiểu thêm về chiến lược đua xe.
  + Nhiệm vụ: Người chơi sẽ tham gia các cuộc thi nội bộ và những giải đấu cấp khu vực để tích lũy kinh nghiệm và điểm số. Từng cuộc đua đều có những thử thách riêng, bao gồm các loại địa hình khác nhau như đường đua bằng phẳng, đồi núi, và các chặng đua dài hơi. Trong quá trình này, người chơi sẽ gặp gỡ và đua với những tay đua từ các trường khác như Hakone Academy và Kyoto Fushimi.
  + Phát triển nhân vật: Mỗi thành viên trong đội Sohoku đều có phong cách và vai trò riêng trong đội hình, như người chuyên leo đồi, người nước rút, hay người dẫn đầu. Người chơi phải học cách phối hợp với đồng đội, hiểu rõ điểm mạnh và điểm yếu của từng nhân vật để đưa ra chiến lược tối ưu trong các cuộc đua. Đồng thời, Onoda dần trở nên tự tin và phát triển khả năng của mình từ một tay đua nghiệp dư thành một tay đua chuyên nghiệp.
* Đỉnh điểm và các trận đấu quan trọng (Climax and Major Races)
  + Bối cảnh: Sau nhiều tháng tập luyện và tham gia các giải đấu nhỏ, đội Sohoku chính thức bước vào giải Inter-High, nơi tập trung những đội đua mạnh nhất cả nước. Đội phải đối mặt với các đối thủ nặng ký như Manami Sangaku từ đội Hakone và Midousuji Akira từ Kyoto Fushimi.
  + Sự kiện chính: Người chơi sẽ tham gia vào các cuộc đua đầy căng thẳng và kịch tính tại giải Inter-High. Đây là giai đoạn quan trọng nhất của trò chơi, nơi mà các kỹ năng đã được rèn luyện sẽ phải thể hiện tối đa. Người chơi cần phải quyết định chiến thuật dựa trên tình hình cuộc đua, thời điểm tấn công hoặc phòng thủ để bảo toàn năng lượng cho chặng cuối.
* Trận đấu quyết định (Final Confrontation)
  + Bối cảnh: Cuộc đua cuối cùng của giải Inter-High sẽ quyết định đội chiến thắng. Đây là thời điểm căng thẳng nhất, nơi người chơi sẽ phải tập trung sử dụng mọi kỹ năng và kinh nghiệm đã tích lũy để đưa đội Sohoku lên đỉnh vinh quang.
  + Trận đấu: Người chơi sẽ phải đối mặt với những thử thách lớn nhất trong toàn bộ giải đấu, đặc biệt là từ các đối thủ đáng gờm như đội Hakone và Kyoto Fushimi. Đội Sohoku cần chiến lược phối hợp chặt chẽ giữa các thành viên để giành được vị trí cao nhất. Việc tính toán thời điểm nước rút và sức bền là chìa khóa thành công.
  + Sự lựa chọn quan trọng: Người chơi có thể phải đưa ra những quyết định chiến thuật quan trọng, ví dụ như ưu tiên cho một thành viên nào đó của đội để thực hiện nước rút cuối cùng hoặc thay đổi chiến lược giữa cuộc đua để đối phó với những bất ngờ từ đối thủ.
* Kết thúc và sự hồi phục (Resolution)
  + Bối cảnh: Sau khi cuộc đua kết thúc, đội Sohoku có thể giành chiến thắng hoặc thất bại. Nhưng dù kết quả thế nào, người chơi sẽ thấy sự trưởng thành của Onoda và đội. Các thành viên trong đội nhận ra tầm quan trọng của tình bạn, tinh thần đồng đội và những nỗ lực không ngừng nghỉ.
  + Kết quả: Người chơi sẽ được thấy phản ứng của các nhân vật sau cuộc đua, cũng như việc Onoda và các đồng đội chuẩn bị cho những thử thách tương lai. Đội Sohoku có thể được vinh danh hoặc đặt nền móng cho sự phát triển sau này.
* Hậu truyện (Epilogue - Tùy chọn)
  + Bối cảnh: Sau khi hoàn thành cốt truyện chính, người chơi có thể tiếp tục tham gia các cuộc đua phụ hoặc các sự kiện đặc biệt, khám phá thêm về các nhân vật khác hoặc hoàn thành các nhiệm vụ chưa thực hiện. Người chơi cũng có thể tham gia vào các buổi tập luyện cá nhân để nâng cao kỹ năng đua xe hoặc cải thiện thành tích cá nhân.

1. **Cân bằng độ khó của game**

### **Cấp độ dễ (dành cho người mới)**

* + **Địa hình**: Sử dụng các khu vực bằng phẳng và rộng rãi như sân trường hoặc những đoạn đường thẳng trong công viên Tokyo. Đảm bảo các đoạn cua nhẹ và ít chướng ngại vật.
  + **Điều kiện thời tiết**: Thời tiết thuận lợi như trời nắng hoặc ít gió. Ánh sáng rõ ràng, giúp người chơi dễ dàng điều hướng.
  + **Đối thủ**: Đối thủ có tốc độ vừa phải, tập trung vào đua cơ bản hơn là chiến thuật.
  + **Quản lý thể lực**: Thể lực hồi phục nhanh chóng, giảm thiểu áp lực cho người chơi mới.

### **Cấp độ trung bình (dành cho người chơi quen thuộc)**

### **Địa hình**: Thêm những đoạn đường đua chuyên nghiệp, với các đoạn dốc và cua gắt. Người chơi sẽ phải chú ý đến các đoạn đường hẹp hơn và một số chướng ngại vật như cột đèn hay biển báo đường.

### **Điều kiện thời tiết**: Có thể có mưa nhẹ hoặc gió nhẹ, khiến đường trơn hơn và việc điều khiển xe trở nên khó khăn hơn.

### **Đối thủ**: Đối thủ nhanh nhẹn hơn và sẽ sử dụng một số chiến thuật như chắn đường hoặc bất ngờ tăng tốc.

### **Quản lý thể lực**: Thể lực hồi phục chậm hơn, người chơi phải cân nhắc chiến thuật sử dụng thể lực để về đích.

### **Cấp độ khó (dành cho người chơi kỹ năng cao)**

### **Địa hình**: Đường đua chuyên nghiệp ở Tokyo với nhiều đoạn dốc cao, cua gắt, và thậm chí các đoạn đường hầm. Các chi tiết như giao thông hoặc chướng ngại vật nhỏ trên đường có thể được thêm vào để tăng thách thức.

### **Điều kiện thời tiết**: Gió mạnh, mưa lớn hoặc sương mù, ảnh hưởng đến độ bám đường và tầm nhìn của người chơi, làm tăng khó khăn trong việc duy trì tốc độ cao.

### **Đối thủ**: Đối thủ sẽ sử dụng chiến thuật phức tạp và có thể va chạm hoặc chắn đường người chơi để tạo lợi thế.

### **Quản lý thể lực**: Thể lực hồi phục chậm nhất, đòi hỏi người chơi phải có chiến lược giữ sức bền và sử dụng năng lượng đúng lúc trong suốt đường đua.

1. **Quy tắc và cơ chế vận hành của game**
2. Các quy tắc cơ bản của game

* **Giới hạn Di chuyển của Người chơi**:
  + **Sử dụng năng lượng**: Người chơi cần quản lý mức năng lượng để duy trì tốc độ và đua đường dài.
  + **Tăng tốc và Phanh**: Người chơi có thể tăng tốc hoặc phanh ở những đoạn đường khác nhau, cần chú ý địa hình như dốc lên hoặc xuống để sử dụng chiến thuật hợp lý.
  + **Di chuyển Bên**: Có thể chuyển làn để vượt qua đối thủ, nhưng phải cẩn thận để tránh va chạm.
  + **Đội hình**: Người chơi có thể đua một mình hoặc trong đội, và cần có chiến thuật để giữ vị trí tốt trong đội hình.
* **Điều kiện Thắng:**
  + **Về Đích**: Người chơi hoặc đội về đích đầu tiên sẽ là người thắng cuộc.
  + **Đua Nhiều Chặng**: Trong một số trò chơi, những cuộc đua sẽ diễn ra trong nhiều chặng. Người có tổng thời gian ngắn nhất và về đích sớm nhất sẽ chiến thắng.

1. Hệ thống kinh tế, sự tương tác với NPCs trong game

### **Thế Giới Trong Game**

* + **Môi Trường Đua Xe Đa Dạng**: Thế giới trong game bao gồm các loại địa hình khác nhau như đường phố đô thị, núi non, cánh đồng nông thôn, và khu vực ven biển. Các yếu tố môi trường có thể tác động đến chiến thuật đua, như thời tiết thay đổi, đường trơn trượt khi trời mưa, hoặc khó khăn khi leo dốc.
  + **Các Địa Điểm Quan Trọng**: Người chơi có thể đến các cửa hàng sửa xe, phòng tập thể hình, hay những quán café, nơi người chơi có thể tương tác với NPC và cải thiện kỹ năng hoặc mua trang bị.

### **Hệ Thống Kinh Tế**

### **Tiền Tệ và Tài Nguyên**: Người chơi kiếm được tiền (hoặc điểm thưởng) bằng cách thắng các cuộc đua, hoàn thành nhiệm vụ, hoặc thu thập các vật phẩm trên đường đua. Tiền có thể được sử dụng để nâng cấp xe đạp, mua phụ kiện mới, hoặc cải thiện kỹ năng của nhân vật.

### **Giao Dịch và Nâng Cấp**: Xe đạp có thể được tùy chỉnh và nâng cấp, bao gồm việc cải thiện các bộ phận như bánh xe, khung xe, hay phanh. Các bộ phận này sẽ ảnh hưởng trực tiếp đến tốc độ, khả năng tăng tốc và khả năng kiểm soát của xe.

### **Sự Tương Tác Với NPC**

### **NPC Đồng Đội và Đối Thủ**: NPC là đồng đội hoặc đối thủ, mỗi người có đặc điểm và chiến thuật riêng. Người chơi có thể hợp tác với đồng đội để tạo ra chiến thuật chung hoặc học từ họ. Đối thủ sẽ cố gắng vượt qua bạn bằng cách sử dụng các chiến thuật riêng, làm cho cuộc đua trở nên khó khăn và thú vị hơn.

### **Nhiệm Vụ Phụ**: NPC trong các thị trấn hoặc khu vực khác nhau có thể cung cấp nhiệm vụ phụ. Các nhiệm vụ này có thể liên quan đến việc giúp đỡ nâng cấp xe, đua thử nghiệm, hoặc huấn luyện các kỹ năng mới. Hoàn thành các nhiệm vụ này sẽ giúp người chơi nhận được các phần thưởng bổ sung.

### **Các Yếu Tố Ngoài Tầm Nhìn của Người Chơi**

### **Hệ Thống Thời Tiết và Thay Đổi Môi Trường**: Thời tiết có thể thay đổi bất kỳ lúc nào, từ nắng gắt đến mưa to, và nó ảnh hưởng trực tiếp đến trải nghiệm đua. Ví dụ, mưa có thể làm đường trơn trượt, khiến việc điều khiển xe đạp trở nên khó khăn hơn.

### **Sự Phát Triển của Đối Thủ và Đồng Đội**: NPC đối thủ và đồng đội không đứng yên một chỗ – họ cũng có thể "phát triển" theo thời gian. Khi người chơi nâng cao kỹ năng và thiết bị, đối thủ cũng sẽ trở nên mạnh mẽ hơn.

1. Cách người chơi di chuyển trong game

### **Điều Khiển Xe Đạp**

* + **Đạp xe (Tăng tốc và Giữ tốc độ)**: Người chơi cần điều chỉnh nhịp độ đạp xe để đạt được tốc độ cao nhất có thể. Trong các đoạn đường bằng phẳng, người chơi có thể giữ tốc độ ổn định để tiết kiệm sức lực, trong khi đua leo dốc, cần tăng cường sức mạnh đạp xe để vượt qua đối thủ.
  + **Phanh và Giảm tốc**: Người chơi có thể sử dụng phanh để điều chỉnh tốc độ khi vào các khúc cua gắt hoặc khi cần tránh va chạm với đối thủ.
  + **Đổi làn và Vượt qua đối thủ**: Người chơi có thể di chuyển giữa các làn đường khác nhau để vượt qua đối thủ hoặc tránh chướng ngại vật. Khi di chuyển đúng cách, có thể sử dụng kỹ thuật "slipstreaming" (lợi dụng gió của đối thủ để tăng tốc) và tạo ra cú nước rút ngoạn mục vào cuối cuộc đua.

### **Sử Dụng Kỹ Năng Đua**

### **Nước Rút**: Trong các cuộc đua quyết liệt, người chơi có thể sử dụng tính năng "nước rút" để tăng tốc nhanh chóng trong một khoảng thời gian ngắn, thường vào những giây phút quyết định của cuộc đua. Tuy nhiên, điều này tiêu tốn nhiều năng lượng, vì vậy cần được sử dụng chiến thuật.

### **Kỹ Năng Leo Dốc**: Khi đua ở những đoạn đường đèo dốc, người chơi cần sử dụng kỹ năng leo dốc. Điều này đòi hỏi tốc độ đạp xe nhanh và sự cân bằng để không bị chậm lại khi lên dốc cao.

### **Tăng tốc sau khi rẽ**: Sau khi phanh để vào khúc cua, người chơi có thể thực hiện tăng tốc nhanh để lấy lại tốc độ đã mất. Đây là một kỹ thuật quan trọng giúp không bị tụt lại so với đối thủ.

### **Tương Tác Với Đồng Đội và Đối Thủ**

### **Che chắn gió cho đồng đội**: Người chơi có thể di chuyển phía trước đồng đội để che chắn gió, giúp họ tiết kiệm năng lượng. Đây là một kỹ thuật thường thấy trong đua xe đạp thực tế, và việc phối hợp với đồng đội sẽ giúp cả nhóm đạt thành tích tốt hơn.

### **Đối phó với Chiến thuật của Đối Thủ**: Các đối thủ có thể sử dụng chiến thuật để gây khó khăn cho người chơi, như đột ngột thay đổi tốc độ hoặc cắt làn đường. Người chơi phải sẵn sàng để đối phó bằng cách thay đổi chiến thuật ngay lập tức.

### **Tương Tác Với Môi Trường**

### **Địa hình và Thời tiết**: Người chơi cần điều chỉnh cách đạp xe dựa trên loại địa hình, như tăng lực khi leo đèo, hoặc kiểm soát tốc độ khi đổ dốc. Ngoài ra, thời tiết thay đổi như mưa, gió mạnh cũng sẽ ảnh hưởng đến tốc độ và cách di chuyển. Ví dụ, đường ướt sẽ làm xe khó điều khiển hơn, người chơi phải cẩn thận hơn khi vào cua hoặc tăng tốc.

### **Vật phẩm trên đường đua**: Trong một số trò chơi, có thể có các vật phẩm trên đường như năng lượng bổ sung hoặc tăng tốc độ tạm thời. Người chơi phải nhanh chóng phản ứng để thu thập và sử dụng chúng một cách hiệu quả.

### **Chuyển Động Nhỏ và Chiến Lược**

### **Nghiêng Người Khi Vào Cua**: Để giữ thăng bằng khi vào các khúc cua gắt, người chơi có thể nghiêng người để không bị ngã và có thể duy trì tốc độ tốt. Đây là kỹ thuật cần thực hiện một cách khéo léo để không làm mất quá nhiều tốc độ.

### **Tính Toán Năng Lượng**: Người chơi có một thanh năng lượng mà họ cần theo dõi. Sử dụng quá nhiều năng lượng sớm có thể khiến họ cạn kiệt vào cuối cuộc đua, vì vậy chiến lược đua phải được điều chỉnh hợp lý, cân nhắc giữa việc tăng tốc và duy trì sức bền.

1. Những đối tượng có thể tương tác trong game

### **NPC**

* + **Đồng Đội**: Người chơi có thể tương tác với các đồng đội của mình trong các cuộc đua. Đồng đội có thể hỗ trợ người chơi bằng cách đi theo sau, phối hợp trong chiến thuật vượt lên, hoặc giúp giữ tốc độ ổn định.
  + **Đối Thủ**: Đối thủ NPC là những tay đua cạnh tranh, với mỗi người có chiến thuật và phong cách đua riêng. Họ sẽ tạo ra các thử thách để ngăn cản người chơi thắng cuộc, có thể sử dụng những kỹ thuật như tăng tốc bất ngờ, vượt qua ở những điểm yếu, hoặc gây áp lực bằng cách bám sát người chơi.
  + **Huấn Luyện Viên và Người Quản Lý**: Các nhân vật này có thể xuất hiện bên ngoài cuộc đua, đưa ra nhiệm vụ, bài tập huấn luyện để cải thiện kỹ năng của người chơi. Họ có thể cho lời khuyên về chiến lược đua hoặc chỉ ra những điểm yếu mà người chơi cần khắc phục.
  + **Người Hâm Mộ và Khán Giả**: Những NPC này có thể xuất hiện bên đường đua, cổ vũ và tương tác với người chơi. Trong một số tình huống, họ có thể tặng người chơi vật phẩm đặc biệt hoặc động viên giúp tăng năng lượng tạm thời.

### **Vật Phẩm (Items)**

### **Nước và Thực Phẩm Bổ Sung Năng Lượng**: Trên đường đua, có thể xuất hiện các trạm cung cấp nước hoặc các gói năng lượng mà người chơi có thể thu thập để duy trì sức bền. Nếu không quản lý tốt lượng năng lượng, người chơi có thể kiệt sức giữa cuộc đua.

### **Vật Phẩm Tăng Tốc Tạm Thời**: Có thể có các vật phẩm tăng tốc tạm thời giúp người chơi đạt tốc độ cao trong một khoảng thời gian ngắn. Điều này đặc biệt hữu ích trong những pha nước rút cuối cùng để vượt qua đối thủ.

### **Vật Phẩm Sửa Chữa Xe**: Trong một số trường hợp, xe đạp của người chơi có thể gặp vấn đề (hỏng hóc) khi đua. Người chơi có thể thu thập các vật phẩm sửa chữa hoặc sử dụng chúng ngay trên đường đua để khôi phục tình trạng của xe.

### **Kỹ Năng Đặc Biệt**

### **Kỹ Năng Tăng Tốc Đặc Biệt**: Một số nhân vật có thể có các kỹ năng tăng tốc đặc biệt, cho phép họ đạt tốc độ cao hơn trong một thời gian ngắn mà không tốn nhiều năng lượng. Những kỹ năng này có thể được kích hoạt trong những tình huống nguy cấp để vượt qua đối thủ.

### **Kỹ Năng Leo Dốc**: Người chơi có thể mở khóa hoặc nâng cấp kỹ năng này để dễ dàng vượt qua những đoạn đường dốc khó khăn mà không mất nhiều sức lực.

### **Kỹ Năng Bám Sát**: Một kỹ năng cho phép người chơi bám sát phía sau đối thủ, lợi dụng gió để tiết kiệm năng lượng, sau đó tung ra cú nước rút ở những đoạn thẳng hoặc đoạn về đích.

### **Môi Trường và Chướng Ngại Vật**

### **Chướng Ngại Vật Tự Nhiên**: Trên đường đua, người chơi có thể gặp phải các chướng ngại vật như hố sâu, đường gập ghềnh, hoặc cơn gió mạnh làm ảnh hưởng đến tốc độ. Những yếu tố này buộc người chơi phải điều chỉnh kỹ năng điều khiển xe.

### **Thời Tiết và Môi Trường Biến Đổi**: Thời tiết như mưa, nắng gắt, hoặc gió mạnh có thể làm thay đổi điều kiện đường đua, yêu cầu người chơi thay đổi chiến lược và kỹ thuật lái xe. Ví dụ, trời mưa có thể làm đường trơn, và người chơi phải cẩn thận hơn khi phanh hoặc vào cua.

### **Các Địa Hình Đặc Biệt**: Một số đường đua có thể bao gồm những đoạn đường núi cao, đường ven biển hoặc đoạn đường ngắn có điều kiện đặc biệt như đường đất sỏi. Mỗi địa hình sẽ yêu cầu cách tiếp cận và kỹ năng điều khiển khác nhau.

### **Sự Kiện Ngoài Cuộc Đua**

### **Nhiệm Vụ Phụ**: Người chơi có thể tham gia các nhiệm vụ phụ liên quan đến việc huấn luyện kỹ năng, thử nghiệm xe đạp mới, hoặc tham gia các cuộc đua thử. Những nhiệm vụ này có thể giúp người chơi kiếm được điểm kỹ năng, trang bị mới, hoặc vật phẩm hỗ trợ.

### **Sự Kiện Đặc Biệt**: Ngoài các cuộc đua chính, có thể có những sự kiện đua ngắn hoặc các cuộc thi phụ để người chơi thể hiện khả năng đua xe của mình, như đua nước rút, đua leo núi, hoặc thi thách thức thời gian.

### **Trang Bị và Nâng Cấp**

### **Xe Đạp và Phụ Kiện**: Người chơi có thể tùy chỉnh và nâng cấp xe đạp của mình bằng cách thay đổi các bộ phận như khung xe, bánh xe, phanh, hoặc ghế ngồi để cải thiện tốc độ và khả năng điều khiển.

### **Trang Phục và Trang Bị**: Người chơi có thể thay đổi trang phục đua hoặc mũ bảo hiểm, găng tay, tốc độ hoặc thể hiện phong cách riêng trong cuộc đua.

1. **Hệ thống đồ họa và âm thanh**
2. Phong cách đồ họa của game

### **Phong Cách Anime**

### **Đồ họa 2D kết hợp 3D**: Trò chơi có thể sử dụng sự kết hợp giữa nền tảng 2D cho các nhân vật và một số hiệu ứng, với môi trường và bối cảnh 3D để tạo chiều sâu và không gian động. Điều này giữ đúng tinh thần anime, mang lại hình ảnh sắc nét và sinh động.

### **Thiết kế nhân vật theo phong cách anime**: Nhân vật trong trò chơi sẽ được vẽ theo phong cách anime Nhật Bản với đôi mắt lớn, biểu cảm phóng đại và các kiểu tóc, trang phục đậm chất hoạt hình. Mỗi nhân vật sẽ có những nét đặc trưng riêng, từ cơ thể, khuôn mặt, cho đến cử chỉ.

### **Hiệu ứng đặc biệt trong phong cách anime**: Khi nhân vật thực hiện các động tác đua xe nhanh, nước rút hoặc sử dụng kỹ năng đặc biệt, hiệu ứng ánh sáng, vệt mờ, và chuyển động mạnh mẽ sẽ được phóng đại theo phong cách anime, tăng thêm cảm giác hành động và phấn khích.

### **Màu Sắc Rực Rỡ và Đậm Chất Thể Thao**

### **Tông màu tươi sáng và đậm nét**: Màu sắc trong game sẽ rất sáng và sống động, với sự tương phản mạnh để làm nổi bật các nhân vật và bối cảnh. Màu đỏ, vàng, xanh lá, và xanh dương sẽ là những màu chủ đạo được sử dụng trong trang phục và môi trường, đặc biệt là trong các cuộc đua.

### **Độ tương phản cao**: Phong cách đồ họa này tập trung vào việc tạo ra sự nổi bật giữa các nhân vật và bối cảnh xung quanh, giúp người chơi dễ dàng theo dõi cuộc đua và nhận biết các đối thủ trong môi trường chuyển động nhanh.

### **Thiết Kế Nhân Vật Chi Tiết**

### **Nhân vật phong cách anime hiện đại**: Các nhân vật trong trò chơi, đặc biệt là những tay đua xe đạp nổi tiếng như Onoda Sakamichi, Imaizumi Shunsuke, và Naruko Shoukichi, sẽ được thiết kế với ngoại hình gần gũi với phiên bản anime, giữ nguyên các đặc trưng cá nhân. Trang phục đua xe cũng sẽ phản ánh tính cách của từng nhân vật và đội họ đại diện.

### **Cử động linh hoạt**: Chuyển động của các nhân vật được thực hiện một cách mượt mà nhưng phóng đại, đặc biệt là trong các đoạn đua nước rút hoặc cảnh quay quan trọng, tạo cảm giác mạnh mẽ và đầy năng lượng.

### **Môi Trường Thiết Kế Chi Tiết**

### **Cảnh quan đường đua phong phú**: Các bối cảnh trong game sẽ bao gồm nhiều loại địa hình khác nhau như đồi núi, đường phố thành phố, và ven biển. Mỗi địa hình sẽ được thiết kế kỹ lưỡng với chi tiết về cây cối, tòa nhà, và các yếu tố tự nhiên khác, tạo nên không gian sống động cho các cuộc đua

### **Hiệu ứng thời tiết và thời gian**: Để làm tăng tính chân thực, các hiệu ứng thời tiết như mưa, nắng, hoặc sương mù sẽ được thể hiện theo phong cách anime, với các chi tiết tinh tế nhưng không quá phức tạp, nhằm giữ đúng chất hoạt hình nhẹ nhàng của trò chơi.

### **Hiệu Ứng Động Trong Cuộc Đua**

### **Chuyển động nhanh và mượt**: Trong khi đua xe, các hiệu ứng chuyển động sẽ giúp tạo ra cảm giác tốc độ cao, như vệt sáng phía sau xe, những cử động mạnh mẽ khi leo đồi hoặc vượt qua các tay đua khác.

### **Hiệu ứng đặc biệt**: Khi nhân vật dùng sức mạnh để vượt lên hoặc bước vào những cuộc tranh đấu tay đôi, có thể xuất hiện các hiệu ứng ánh sáng mạnh hoặc chuyển cảnh đặc biệt, tương tự như những cảnh hành động căng thẳng trong anime thể thao.

### **Biểu Cảm Nhân Vật và Cảm Xúc**

### **Biểu cảm khuôn mặt phong phú**: Một đặc điểm của phong cách anime là khả năng truyền tải cảm xúc thông qua biểu cảm khuôn mặt. Trong các cuộc đua, biểu cảm của nhân vật sẽ thay đổi theo tình huống, từ quyết tâm, mệt mỏi, đến niềm vui chiến thắng.

### **Phóng đại cảm xúc**: Những khoảnh khắc kịch tính, đặc biệt là khi các nhân vật bước vào giai đoạn nước rút hoặc chiến đấu căng thẳng, sẽ được phóng đại thông qua biểu cảm và các góc quay cận cảnh, giúp tăng cảm giác hồi hộp và hứng thú cho người chơi.

1. **Góc nhìn của người chơi**

### **Góc nhìn phổ biến nhất**: Góc nhìn thứ ba sẽ là lựa chọn chính, cho phép người chơi nhìn thấy nhân vật của mình từ phía sau hoặc phía trên. Điều này giúp người chơi có cái nhìn bao quát về cuộc đua, dễ dàng theo dõi các đối thủ và kiểm soát tốt hơn các tình huống.

### **Tầm nhìn phía sau nhân vật**: Góc máy đặt ở phía sau lưng nhân vật, cho phép thấy được toàn bộ nhân vật, xe đạp, và cảnh vật xung quanh. Khi nhân vật di chuyển, người chơi sẽ thấy các động tác đạp xe, nghiêng người, và tương tác với địa hình.

### **Điều chỉnh camera**: Người chơi có thể điều chỉnh góc nhìn camera lên xuống hoặc qua trái, phải để tăng khả năng quan sát, giúp họ có thể nhìn được đối thủ hoặc các góc cua.

1. **Hệ thống âm thanh**

### **Âm Thanh Môi Trường**

### **Tiếng gió và tốc độ**: Khi các nhân vật đạp xe với tốc độ cao, đặc biệt trong những pha nước rút, âm thanh của gió rít sẽ trở nên mạnh mẽ hơn. Điều này giúp người chơi cảm nhận rõ tốc độ và sự phấn khích khi tham gia các cuộc đua.

### **Tiếng động của đường đua**: Môi trường đua khác nhau sẽ có âm thanh đặc trưng riêng. Trên các cung đường thành phố, có thể nghe thấy tiếng xe cộ và tiếng ồn của thành phố xung quanh. Trên các cung đường đồi núi, tiếng lá xào xạc, chim hót, và tiếng gió nhẹ sẽ tạo nên cảm giác yên bình, nhưng vẫn đầy thử thách.

### **Hiệu ứng âm thanh thời tiết**: Những thay đổi về thời tiết sẽ ảnh hưởng đến âm thanh, chẳng hạn như tiếng mưa rơi, tiếng nước bắn lên từ bánh xe khi đường ướt, hoặc âm thanh của bão tố, tạo thêm thử thách và độ chân thực cho người chơi.

### **Âm Thanh Xe Đạp**

### **Tiếng đạp xe**: Mỗi khi nhân vật đạp xe, âm thanh phanh, và bánh xe lăn trên đường sẽ được phát ra rõ ràng, giúp người chơi cảm nhận chân thực hơn về việc điều khiển xe đạp. Khi xe đạp đạt tốc độ cao, âm thanh của bánh xe quay sẽ ngày càng lớn và dồn dập.

### **Hiệu ứng khi phanh**: Khi nhân vật giảm tốc độ hoặc phanh, sẽ có âm thanh đặc trưng của hệ thống phanh xe đạp. Tạo cảm giác chính xác và sống động.

### **Âm Thanh Nhân Vật**

### **Tiếng thở và nhịp tim**: Khi nhân vật mệt mỏi, nhịp thở sẽ trở nên nặng nề và dồn dập hơn. Âm thanh của nhịp tim cũng có thể xuất hiện trong những khoảnh khắc căng thẳng, khi nhân vật đua tới mức giới hạn thể lực.

### **Đối thoại và tiếng cổ vũ**: Nhân vật sẽ có các đoạn thoại nội tâm hoặc giao tiếp với các đối thủ, đồng đội trong các tình huống quan trọng của cuộc đua. Ngoài ra, tiếng cổ vũ từ khán giả hai bên đường cũng sẽ giúp tăng thêm không khí sôi động, cảm giác như người chơi đang thực sự tham gia một cuộc đua lớn.

### **Hiệu ứng đặc biệt cho kỹ năng**: Khi nhân vật sử dụng kỹ năng đặc biệt, có thể sẽ xuất hiện những đoạn âm thanh đặc trưng, giúp nhấn mạnh sức mạnh và sự kịch tính của các pha hành động.

### **Âm Nhạc Nền (Soundtrack)**

### **Nhạc nền năng động**: Nhạc nền sẽ là một yếu tố quan trọng giúp tạo cảm xúc cho cuộc đua. Các bản nhạc nền với tiết tấu nhanh, sôi động sẽ phát khi cuộc đua bắt đầu và thay đổi theo tình huống, từ những pha bứt tốc đầy căng thẳng đến những khúc đua chậm hơn, yêu cầu người chơi phải tập trung chiến thuật.

### **Âm nhạc kịch tính theo tình huống**: Khi nhân vật bước vào giai đoạn quan trọng âm nhạc sẽ trở nên nhanh hơn, dồn dập hơn, giúp tăng cảm giác hồi hộp và kịch tính.

### **Nhạc nền trong chế độ cốt truyện**: Trong các phân cảnh cốt truyện hoặc các đoạn nghỉ ngơi giữa cuộc đua, âm nhạc sẽ nhẹ nhàng hơn, giúp người chơi thư giãn và tạo không khí phù hợp cho từng tình huống.

### **Hiệu Ứng Âm Thanh Trong Trạng Thái Khác Nhau**

### **Âm thanh căng thẳng khi nguy hiểm**: Nếu nhân vật gặp khó khăn, có thể xuất hiện những âm thanh báo động nhẹ để tạo cảm giác căng thẳng, cảnh báo người chơi về tình trạng của nhân vật.

### **Âm thanh chiến thắng hoặc thua cuộc**: Khi hoàn thành cuộc đua, âm thanh chiến thắng vang lên với nhạc nền hùng hồn nếu người chơi thắng cuộc, hoặc những giai điệu nhẹ nhàng, đôi chút buồn bã khi thua, giúp tạo cảm xúc tương ứng với kết quả cuộc đua.

1. **Phong cách âm nhạc trong game**

### **Phong Cách Rock và J-Rock Sôi Động**

### **Nhịp điệu nhanh và mạnh mẽ:** Trò chơi sẽ sử dụng nhạc nền có phong cách rock, đặc biệt là J-Rock, phù hợp với tinh thần năng động và quyết liệt của các cuộc đua xe đạp. Các bài hát với guitar điện mạnh mẽ, trống dồn dập và giai điệu phấn khích sẽ tạo nên cảm giác hào hứng, thúc đẩy người chơi tập trung vào cuộc đua.

### **Âm nhạc rock trong các tình huống kịch tính:** Khi người chơi tham gia các cuộc đua căng thẳng, đặc biệt là trong những pha bứt tốc hoặc đối đầu gay gắt với đối thủ, âm nhạc rock sẽ trở nên dồn dập, mang đến cảm giác hứng khởi và tăng nhịp đập của trái tim người chơi.

### **Nhạc Nền Điện Tử Hiện Đại (Electronic Music)**

### **Nhạc điện tử phong cách hiện đại**: Bên cạnh nhạc rock, trò chơi có thể kết hợp với nhạc điện tử, với các giai điệu **synthwave** hoặc **techno**, tạo cảm giác hiện đại và năng động. Nhạc điện tử sẽ được sử dụng trong các đoạn đua tốc độ cao hoặc các bối cảnh công nghệ cao, giúp tăng cường cảm giác nhanh chóng và mạnh mẽ của xe đạp.

### **Biến đổi âm thanh theo tình huống**: Âm nhạc điện tử có thể được sử dụng linh hoạt, từ những giai điệu nhẹ nhàng khi cuộc đua bắt đầu, dần tăng nhịp độ và chuyển biến căng thẳng khi cuộc đua đi vào giai đoạn quyết liệt.

### Phong cách âm nhạc trong trò chơi **Yowamushi Pedal Grande Road** sẽ đóng vai trò quan trọng trong việc tạo nên cảm xúc và bầu không khí cho người chơi. Dưới đây là những đặc điểm chính của phong cách âm nhạc trong game:

### **Phong Cách Rock và J-Rock Sôi Động**

### **Nhịp điệu nhanh và mạnh mẽ**: Trò chơi sẽ sử dụng nhạc nền có phong cách rock, đặc biệt là **J-Rock** (Japanese Rock), phù hợp với tinh thần năng động và quyết liệt của các cuộc đua xe đạp. Các bài hát với guitar điện mạnh mẽ, trống dồn dập và giai điệu phấn khích sẽ tạo nên cảm giác hào hứng, thúc đẩy người chơi tập trung vào cuộc đua.

### **Âm nhạc rock trong các tình huống kịch tính**: Khi người chơi tham gia các cuộc đua căng thẳng, đặc biệt là trong những pha bứt tốc hoặc đối đầu gay gắt với đối thủ, âm nhạc rock sẽ trở nên dồn dập, mang đến cảm giác hứng khởi và tăng nhịp đập của trái tim người chơi.

### **Nhạc Nền Điện Tử Hiện Đại (Electronic Music)**

### **Nhạc điện tử phong cách hiện đại**: Bên cạnh nhạc rock, trò chơi có thể kết hợp với nhạc điện tử, với các giai điệu **synthwave** hoặc **techno**, tạo cảm giác hiện đại và năng động. Nhạc điện tử sẽ được sử dụng trong các đoạn đua tốc độ cao hoặc các bối cảnh công nghệ cao, giúp tăng cường cảm giác nhanh chóng và mạnh mẽ của xe đạp.

### **Biến đổi âm thanh theo tình huống**: Âm nhạc điện tử có thể được sử dụng linh hoạt, từ những giai điệu nhẹ nhàng khi cuộc đua bắt đầu, dần tăng nhịp độ và chuyển biến căng thẳng khi cuộc đua đi vào giai đoạn quyết liệt.

### **Nhạc Giao Hưởng (Orchestral Music) Cho Các Phân Cảnh Cốt Truyện**

### **Nhạc giao hưởng trong cốt truyện**: Trong các phân cảnh cốt truyện hoặc những khoảnh khắc cảm xúc, âm nhạc giao hưởng có thể được sử dụng để tăng thêm tính cảm xúc. Những bản nhạc nhẹ nhàng với dàn nhạc đàn dây, piano hoặc sáo sẽ giúp tạo không khí lắng đọng và sâu sắc.

### **Nhạc giao hưởng hùng tráng**: Ở các phân cảnh quan trọng, như những khoảnh khắc kịch tính hoặc nhân vật phải đưa ra những quyết định lớn, nhạc nền có thể chuyển sang phong cách giao hưởng hùng tráng, tăng thê độ kịch tính và tôn vinh những khoảnh khắc đó.

### **Nhạc Chủ Đề**

### **Bài hát chủ đề mang cảm hứng anime**: Một hoặc nhiều bài hát chủ đề mang phong cách **anime OP/ED** có thể được sáng tác riêng cho trò chơi, với ca từ và giai điệu truyền tải thông điệp của trò chơi. Các bài hát này thường có tiết tấu nhanh, sôi động, và tạo cảm giác động lực, tương tự như những bản nhạc mở đầu (opening) trong các bộ anime thể thao.

### **Nhạc có lời hát**: Bài hát chủ đề chính có thể đi kèm với giọng ca của các ca sĩ J-Pop hoặc J-Rock, giúp tăng thêm sự kết nối cảm xúc với người chơi.

### **Âm Nhạc Tương Tác**

### **Biến đổi theo tình huống trong game**: Âm nhạc trong game sẽ thay đổi linh hoạt tùy vào diễn biến cuộc đua. Khi nhân vật bứt tốc hoặc vượt qua đối thủ, nhạc nền sẽ thay đổi để phù hợp với tốc độ và tình huống, giúp tạo cảm giác hòa mình vào hành động.

### **Âm nhạc tương tác với nhịp đua**: Âm nhạc có thể tăng giảm theo mức độ căng thẳng của cuộc đua, từ những đoạn nhạc nhẹ nhàng khi người chơi đang giữ thế cân bằng, cho đến những đoạn dồn dập hơn khi cuộc đua trở nên quyết liệt.

### **Nhạc Nền Khám Phá**

### **Nhạc nền khi khám phá bản đồ hoặc huấn luyện**: Trong các chế độ chơi không phải cuộc đua chính, như khi người chơi điều khiển nhân vật khám phá bản đồ hoặc luyện tập, nhạc nền sẽ nhẹ nhàng hơn, sử dụng các giai điệu thư giãn để giảm bớt áp lực và mang lại không gian thư thái.

1. **Cốt truyện và nhân vật**
   1. **Câu chuyện nền của game (Back story)**

Sakamichi Onoda, một học sinh mới vào trung học Sohoku, là một otaku đam mê anime, manga và các sản phẩm liên quan. Từ khi còn nhỏ, Onoda thường xuyên đi chiếc xe đạp mamachari cũ (Mamachari nổi tiếng là loại xe dễ sử dụng, không yêu cầu người điều khiển phải có kỹ năng đạp xe cao siêu, và phù hợp với hầu hết mọi người. Trong anime **Yowamushi Pedal**, chiếc mamachari mà Onoda sử dụng là một biểu tượng cho sự giản dị, nhưng lại cho thấy kỹ năng đạp xe tiềm ẩn của cậu.) để đến Akihabara, thiên đường của giới otaku, cách nhà anh nhiều cây số. Nhờ những chuyến đi dài này, anh phát triển một khả năng đạp xe ấn tượng mà không hề nhận ra.

Tại trường Sohoku, Onoda mong muốn tham gia câu lạc bộ anime để tìm bạn đồng hành chia sẻ niềm đam mê, nhưng thất vọng khi biết câu lạc bộ đã giải tán do thiếu thành viên. Để khôi phục câu lạc bộ, anh cần tìm thêm bốn thành viên mới, nhưng đây là một nhiệm vụ khó khăn vì số lượng người yêu thích anime trong trường khá ít.

Shunsuke Imaizumi, một tay đua xe đạp đầy tham vọng, tình cờ chứng kiến Onoda leo dốc một cách dễ dàng trong khi anh đang luyện tập. Ấn tượng với kỹ năng tự nhiên của Onoda, Imaizumi muốn mời cậu vào câu lạc bộ đua xe đạp. Naruko Shoukichi, sau khi gặp Onoda trong một chuyến đi đến Akihabara, cũng nhận ra tài năng đạp xe tiềm ẩn của anh và thuyết phục anh tham gia vào câu lạc bộ. Cả hai tay đua đều nỗ lực lôi kéo Onoda vào con đường đua xe chuyên nghiệp, trong khi Onoda vẫn cố gắng tìm cách hồi sinh câu lạc bộ anime đã mất.

* 1. **Cốt truyện chính của game (Main plot)**

Hành trình phát triển kỹ năng đua xe của Onoda: Sau khi gia nhập câu lạc bộ, Onoda bắt đầu tập luyện nghiêm túc dưới sự hướng dẫn của Kinjou Shingo, đội trưởng tài ba của Sohoku. Kinjou, cùng với Makishima Yusuke và Tadokoro Jin, nhanh chóng nhận ra tiềm năng của Onoda, đặc biệt là khả năng leo dốc tự nhiên của anh. Tuy nhiên, để trở thành một tay đua hoàn hảo, Onoda cần phải học thêm nhiều kỹ năng khác, từ việc cải thiện tốc độ nước rút, chiến thuật trong cuộc đua cho đến sự phối hợp đồng đội.

Người chơi sẽ theo chân Onoda qua nhiều bài tập và các cuộc thi lớn nhỏ, từ các cuộc đua nội bộ của Sohoku đến những giải đấu cấp quốc gia. Mỗi chặng đường là một cơ hội để Onoda hoàn thiện bản thân, từ việc rèn luyện sức mạnh thể chất đến tinh thần kiên trì, không bao giờ bỏ cuộc. Người chơi sẽ giúp Onoda vượt qua những thử thách cá nhân, như đối mặt với nỗi sợ thất bại và áp lực từ kỳ vọng của đồng đội.

Những đối thủ mạnh mẽ từ các trường khác: Không chỉ phải phát triển kỹ năng, Onoda còn phải đối đầu với nhiều đối thủ mạnh mẽ từ các trường khác. Mỗi đối thủ mang một cá tính và phong cách đua xe riêng biệt, từ phong cách leo núi điêu luyện của Toudou Jinpachi, đến tốc độ nước rút siêu phàm của Naruko. Đặc biệt, cuộc cạnh tranh giữa Onoda và các đối thủ như Toudou không chỉ là sự tranh tài về thể lực, mà còn là về chiến thuật và tinh thần thể thao. Những cuộc đua kịch tính và căng thẳng sẽ là cơ hội để Onoda chứng tỏ bản thân và khẳng định vị trí trong đội Sohoku.

Sự cân bằng giữa đam mê anime và trách nhiệm với đội đua xe: Trong suốt hành trình, Onoda phải đối mặt với mâu thuẫn nội tâm giữa đam mê anime và trách nhiệm ngày càng lớn với đội đua xe. Người chơi sẽ giúp Onoda tìm cách cân bằng giữa hai mặt của cuộc sống này. Có những lúc anh phải đưa ra những lựa chọn khó khăn: tham gia một sự kiện anime mà anh rất mong đợi, hoặc tập trung cho cuộc thi sắp tới. Những tình huống này không chỉ thử thách quyết tâm của Onoda mà còn khiến người chơi phải suy nghĩ về cách giữ vững bản thân trong những áp lực cuộc sống.

Xây dựng mối quan hệ với các thành viên trong đội và đối thủ: Ngoài việc cải thiện kỹ năng đua xe, câu chuyện còn xoay quanh sự phát triển của Onoda trong việc xây dựng mối quan hệ với các đồng đội và đối thủ. Với Kinjou, người đội trưởng điềm tĩnh và có trách nhiệm, Onoda học được cách lãnh đạo và tinh thần đồng đội. Với Makishima, anh tìm thấy nguồn cảm hứng từ phong cách đua núi điêu luyện. Còn với Tadokoro, Onoda học cách vượt qua giới hạn thể lực và sức bền. Mỗi thành viên trong đội đều mang đến cho Onoda những bài học quý giá về tinh thần thể thao và sự đoàn kết.

Đồng thời, những cuộc đụng độ với các đối thủ mạnh như Toudou Jinpachi không chỉ tạo ra sự cạnh tranh khốc liệt mà còn giúp Onoda nhận ra giá trị của sự tôn trọng và tinh thần thể thao cao thượng. Qua mỗi trận đấu, Onoda không chỉ ngày càng trưởng thành hơn với tư cách là một tay đua mà còn là một con người biết trân trọng mối quan hệ và đối thủ của mình.

Mâu thuẫn, cạnh tranh và tình bạn: Một yếu tố quan trọng xuyên suốt câu chuyện chính là những mâu thuẫn nội tâm của Onoda, khi anh đối diện với áp lực từ kỳ vọng của đồng đội, trách nhiệm với đội đua, và niềm đam mê cá nhân. Những cuộc đua không chỉ là nơi để thể hiện kỹ năng, mà còn là nơi thử thách lòng can đảm, ý chí chiến đấu và khả năng vượt qua chính mình.

Sự cạnh tranh không chỉ diễn ra giữa Onoda và các đối thủ từ những đội đua khác, mà còn tồn tại ngay trong lòng Sohoku, khi các thành viên cố gắng chứng tỏ bản thân và dành vị trí trong đội hình chính thức. Tuy nhiên, tình bạn và sự đoàn kết là yếu tố then chốt giúp đội Sohoku vượt qua mọi khó khăn. Câu chuyện sẽ không chỉ dừng lại ở những chiến thắng cá nhân, mà còn là chiến thắng của tinh thần đồng đội, nơi mỗi thành viên đều góp phần quan trọng vào thành công chung.

Trong suốt trò chơi, người chơi sẽ không chỉ trải qua những cuộc đua căng thẳng và đầy thử thách, mà còn trải nghiệm sự trưởng thành của Onoda từ một cậu bé yêu thích anime trở thành một tay đua xuất sắc, người có thể cân bằng giữa đam mê và trách nhiệm, đồng thời xây dựng được những mối quan hệ sâu sắc với đồng đội và đối thủ.

* 1. **Nhân vật chính và nhân vật phụ**
* Nhân vật chính:
  + Sakamichi Onoda
    - Ngoại hình: Onoda có dáng người nhỏ nhắn, hơi gầy với mái tóc đen ngắn và đeo kính cận. Cậu luôn mặc bộ đồng phục học sinh và thường đi kèm với chiếc xe đạp mamachari cũ kỹ.
    - Tính cách: Onoda là người thân thiện, tốt bụng và có phần nhút nhát. Cậu rất đam mê anime và thường hay hát bài "Love Hime" để tạo động lực. Dù không phải là người tự tin trong các hoạt động thể thao, cậu có tinh thần kiên trì và không từ bỏ dễ dàng.
    - Kỹ năng: Kỹ năng leo dốc đáng kinh ngạc nhờ những năm tháng đạp xe đến Akihabara. Cậu có sức bền tốt và khả năng điều khiển xe rất mượt mà. Khi bị thúc đẩy, khả năng của cậu vượt xa kỳ vọng.
    - Mối quan hệ: Onoda có mối quan hệ phức tạp với Imaizumi và Naruko, hai người bạn và cũng là những tay đua tài năng, luôn muốn lôi kéo cậu vào đội đua xe đạp. Dù vậy, Onoda vẫn rất gắn bó với niềm đam mê anime của mình.
  + Shunsuke Imaizumi
    - Ngoại hình: Imaizumi có dáng cao, mạnh mẽ với mái tóc đen vuốt ngược, mang một vẻ ngoài nghiêm túc và đầy quyết tâm. Anh thường mặc đồng phục của câu lạc bộ đua xe đạp Sohoku.
    - Tính cách: Imaizumi là người rất nghiêm túc, kiên định và luôn nhắm đến việc trở thành tay đua xe đạp giỏi nhất. Anh khá lạnh lùng và ít nói, nhưng có tinh thần trách nhiệm cao và sẵn sàng giúp đỡ bạn bè.
    - Kỹ năng: Anh có kỹ năng toàn diện trong đua xe, đặc biệt là khả năng duy trì tốc độ trên đường dài và leo dốc. Imaizumi có chiến thuật rõ ràng và khả năng đọc trận đấu rất tốt.
    - Mối quan hệ: Imaizumi luôn xem Onoda như một người bạn và là tài năng tiềm ẩn. Anh cố gắng thuyết phục Onoda gia nhập đội đua xe, nhưng cũng tôn trọng đam mê anime của cậu.
  + Shoukichi Naruko
    - Ngoại hình: Naruko có mái tóc đỏ rực nổi bật, dáng người nhỏ bé nhưng nhanh nhẹn. Anh luôn tỏ ra hoạt bát và thường xuyên nở nụ cười tự tin.
    - Tính cách: Naruko là người vui vẻ, nhiệt tình và yêu thích những điều mới mẻ. Anh rất tự tin vào khả năng của mình và thích cạnh tranh, nhưng cũng rất biết quan tâm đến bạn bè.
    - Kỹ năng: Naruko chuyên về tốc độ nước rút và kỹ năng đua trên những đoạn đường thẳng. Anh có phong cách đua mạnh mẽ và linh hoạt, luôn tìm cách gây ấn tượng với đối thủ.
    - Mối quan hệ: Naruko coi Onoda là một "đồng đội" tiềm năng và luôn thúc đẩy cậu gia nhập câu lạc bộ. Anh thân thiết với Onoda hơn Imaizumi nhờ tính cách vui vẻ và dễ gần.
* Các nhân vật phụ khác:
  + Makishima Yusuke
    - **Ngoại hình**: Makishima có mái tóc dài màu xanh lá, dáng người cao và gầy. Anh thường để tóc xõa tự nhiên, trông khá lập dị và luôn giữ một thái độ điềm tĩnh.
    - **Tính cách**: Makishima là người ít nói, khá lạnh lùng nhưng vô cùng tinh tế và sâu sắc. Anh thích sự yên tĩnh và thường đắm chìm trong suy nghĩ của mình. Tuy bề ngoài có vẻ xa cách, anh lại rất quan tâm đến đồng đội và luôn sẵn sàng giúp đỡ.
    - **Kỹ năng**: Makishima nổi tiếng với khả năng leo dốc vượt trội. Anh có phong cách leo dốc "đứng" độc đáo, tạo sự khác biệt và gây ấn tượng mạnh mẽ. Anh có khả năng giữ thăng bằng và tốc độ rất tốt khi leo núi, giúp đội vượt qua những đoạn đường khó khăn nhất.
    - **Mối quan hệ**: Makishima xem Onoda như một người kế thừa tiềm năng trong việc leo dốc và luôn âm thầm theo dõi sự tiến bộ của cậu. Anh có mối quan hệ khá tốt với Toudou Jinpachi, đối thủ truyền kiếp của mình trong những cuộc leo dốc.
  + Kinjou Shingo:
    - **Ngoại hình**: Kinjou có dáng người cao lớn và vạm vỡ, mái tóc đen ngắn và khuôn mặt nghiêm túc. Anh luôn giữ phong thái điềm đạm và quyết đoán, tạo cảm giác mạnh mẽ và đáng tin cậy.
    - **Tính cách**: Kinjou là người lãnh đạo quyết đoán và có trách nhiệm. Anh luôn đặt lợi ích của đội lên hàng đầu và không ngần ngại hy sinh cá nhân để đạt được mục tiêu chung. Kinjou rất điềm tĩnh, kiên nhẫn, và luôn biết cách khích lệ đồng đội vượt qua giới hạn của bản thân.
    - **Kỹ năng**: Kinjou là tay đua mạnh mẽ và toàn diện, đặc biệt giỏi trong việc kiểm soát tốc độ và chiến thuật trong cuộc đua. Anh có khả năng chịu đựng cao và luôn giữ được phong độ ổn định trong suốt cuộc đua, đóng vai trò là chỗ dựa vững chắc cho cả đội.
    - **Mối quan hệ**: Kinjou là đội trưởng của Sohoku và luôn là người dẫn dắt tinh thần cho toàn đội. Anh có mối quan hệ tốt với cả Onoda, Naruko và Imaizumi, thường xuyên động viên và hướng dẫn họ trong việc phát triển kỹ năng. Kinjou là người mà các thành viên trong đội đều tôn trọng và tin tưởng tuyệt đối.
  + **Jin Tadokoro**
    - **Ngoại hình**: Tadokoro có dáng người cao lớn, vạm vỡ và cực kỳ cơ bắp, thể hiện rõ sức mạnh của mình. Anh có mái tóc ngắn màu đen, khuôn mặt nghiêm nghị và thường xuyên biểu lộ sự quyết tâm. Tadokoro trông giống một vận động viên mạnh mẽ, không chỉ qua ngoại hình mà còn qua phong cách đua của mình.
    - **Tính cách**: Tadokoro là người mạnh mẽ, thẳng thắn và rất nhiệt tình. Anh có tính cách hướng ngoại, thường xuyên cổ vũ đồng đội và tạo bầu không khí tích cực. Mặc dù có vẻ ngoài dữ dội, Tadokoro lại rất quan tâm đến những người xung quanh và luôn sẵn lòng bảo vệ đồng đội trong những thời điểm khó khăn.
    - **Kỹ năng**: Tadokoro là một tay đua nước rút với sức mạnh thể chất vượt trội. Anh có khả năng duy trì tốc độ cao trên những đoạn đường thẳng, dùng sức mạnh để vượt qua đối thủ. Tadokoro nổi tiếng với khả năng đẩy toàn đội tiến lên bằng những pha nước rút ấn tượng, trở thành một trong những mũi nhọn tấn công quan trọng của đội Sohoku.
    - **Mối quan hệ**: Tadokoro luôn quan tâm và bảo vệ Onoda như một người anh lớn. Anh cũng có mối quan hệ tốt với Naruko, cả hai thường hợp tác ăn ý trong những pha đua tốc độ. Tadokoro rất tôn trọng Kinjou và luôn sẵn sàng hỗ trợ đội trưởng để giữ vững sự đoàn kết trong đội.
  1. Các kẻ thù chính
* **Midousuji Akira**
  + **Mô tả**: Midousuji là một tay đua xe đạp xuất sắc và là đối thủ chính của đội Sohoku. Anh nổi tiếng với phong cách đua không chính thống và tinh thần chiến thắng bằng mọi giá. Midousuji thường sử dụng các chiến thuật tinh vi, lừa dối đối thủ và không ngần ngại dùng mánh khóe để giành lợi thế.
  + **Ngoại hình**: Midousuji có dáng người gầy guộc, cao với khuôn mặt nhợt nhạt, mắt sắc lạnh và nụ cười quái dị. Anh thường mặc trang phục của đội Kyoto Fushimi, màu trắng và tím.
  + **Kỹ năng**: Midousuji là một tay đua thông minh, có thể tận dụng điểm yếu của đối thủ để vượt lên. Anh có kỹ năng "Kỳ Hình Biến" (Creepy Crawly), thay đổi tư thế cơ thể để tăng tốc độ và độ ổn định khi đua trên các đoạn dốc hoặc đường bằng.
  + **Vai trò trong game**: Midousuji là một boss lớn trong các cuộc thi đua xe và là thử thách lớn nhất mà người chơi sẽ phải đối mặt. Anh có các chiến thuật thay đổi tùy theo tình huống trong cuộc đua, buộc người chơi phải sử dụng các kỹ năng đua xe đa dạng để đối phó.
* **Kuroda Yukinari**
  + **Mô tả**: Một tay đua có phong cách khá khác biệt và là thành viên của đội Hakone Academy. Kuroda là một chiến thuật gia lạnh lùng, luôn phân tích đối thủ kỹ lưỡng trước khi tấn công.
  + **Ngoại hình**: Anh có dáng người cao, cơ bắp vừa phải, tóc màu bạc và thường mặc đồng phục đen-trắng của đội Hakone Academy. Khuôn mặt Kuroda luôn giữ nét bình thản và lạnh lùng.
  + **Kỹ năng**: Anh nổi bật với khả năng "Phân Tích Chiến Thuật" (Tactical Insight), giúp anh hiểu rõ đối thủ và lựa chọn thời điểm tấn công hoặc phòng thủ hiệu quả. Điều này khiến anh trở thành đối thủ khó lường.
  + **Vai trò trong game**: Kuroda thường đóng vai trò một tay đua tấn công trong các cuộc đua nhóm, khiến người chơi phải liên tục phòng ngự hoặc tìm cách phản đòn bằng chiến thuật hợp lý.
* **Toudou Jinpachi**
  + **Mô tả**: Toudou là một trong những tay đua leo dốc nổi tiếng của đội Hakone Academy và là đối thủ của Makishima Yusuke trong các cuộc thi leo dốc. Anh tự tin vào khả năng của mình và rất kiêu ngạo.
  + **Ngoại hình**: Toudou có mái tóc đen dài buộc thành đuôi ngựa, dáng người cao và gầy, gương mặt luôn toát ra vẻ tự mãn. Trang phục của anh là đồng phục truyền thống của đội Hakone.
  + **Kỹ năng**: "Leo Dốc Thần Tốc" (Climber's Spirit) là kỹ năng nổi bật của Toudou, cho phép anh duy trì tốc độ cao trong suốt quá trình leo dốc mà không mất sức. Anh thường tận dụng kỹ năng này để bỏ xa đối thủ trên các chặng đua núi.
  + **Vai trò trong game**: Toudou sẽ là một trong những kẻ thách thức lớn trong các chặng đua leo dốc. Người chơi sẽ phải đối mặt với khả năng leo núi xuất sắc của anh và tìm cách vượt qua anh bằng cách lựa chọn chiến thuật và kỹ năng hợp lý.
  1. Thiết kế hình ảnh nhân vật, bối cảnh, quái vật trong game, các bản đồ trong game
* **Thiết kế chi tiết hình ảnh nhân vật, bối cảnh**

Chi tiết hình ảnh nhân vật:

| **Onoda Sakamichi** | **Shunsuke Imaizumi** |
| --- | --- |
| **Naruko Shoukichi** | **Makishima Yuusuke** |
| **Tadokoro Jin** | **Kinjou Shingo** |

* **Chi tiết hình ảnh thiết kế bản đồ trong game**
  + **Ngọn núi sau trường ( Cung đường bắt đầu của game ).**

****

* + **Chào mừng năm nhất (Cung đường làm quen với lối chơi)**

****

* + **Trung tâm thể thao xe đạp ( Nơi tập luyện nâng cao kỹ năng )**

****

1. **Chi tiết về thế giới game và cấp độ**
2. Giao diện và cảm giác của thế giới game

* **Phong Cách và Bối Cảnh**: Thế giới trong game là sự kết hợp giữa khung cảnh tự nhiên và các khu đô thị hiện đại. Từ các con đường trong khuôn viên trường học, người chơi sẽ dần tiến vào những tuyến đường chuyên nghiệp lấy cảm hứng từ Nhật Bản, và thậm chí là dãy núi Fuji. Mỗi khu vực đều có phong cách và màu sắc riêng biệt, mang lại cảm giác tươi mới và đầy sức sống. Đồ họa 2.5D hoạt hình không chỉ giúp người chơi cảm thấy gần gũi mà còn mang đến một cái nhìn sáng tạo và sống động về môn thể thao này.

1. Các địa điểm chính trong game

* **Sân Trường**: Đây là nơi bắt đầu hành trình của người chơi. Với những con đường rộng, các khúc cua nhẹ và khung cảnh thân thuộc, sân trường là địa điểm lý tưởng để người chơi làm quen với các kỹ năng cơ bản như đạp tăng tốc, phanh, và điều hướng xe. Người chơi sẽ có thể khám phá các ngóc ngách trong sân trường, từ sân bóng rổ cho đến các khu vườn, tạo ra sự phong phú và mới mẻ ngay từ những cấp độ đầu tiên.
* **Tuyến Đường Đua Nhật Bản**: Khi đã sẵn sàng, người chơi sẽ di chuyển đến những tuyến đường đua chuyên nghiệp hơn, được lấy cảm hứng từ Nhật Bản. Đường phố Tokyo với các toà nhà cao tầng và đèn neon sáng rực vào ban đêm mang lại một không khí sôi động, trong khi các con đường hẹp uốn lượn qua các ngôi làng yên bình ở vùng nông thôn sẽ thách thức khả năng kiểm soát tốc độ của người chơi.
* **Địa Hình Dãy Núi Fuji**: Được thiết kế như một thử thách lớn với địa hình dốc đứng, đường đua này đòi hỏi sự khéo léo và khả năng kiểm soát tốt khi phải điều chỉnh tốc độ để tránh va chạm vào các vách đá hay cây cối. Khung cảnh thiên nhiên hùng vĩ xung quanh với những đám mây trắng, các thác nước chảy xiết và đường mòn gập ghềnh sẽ khiến cho người chơi không chỉ cảm nhận được sự hồi hộp mà còn là một trải nghiệm ngắm cảnh thú vị.

1. Các cấp độ trong game

* **Cấp độ Hướng Dẫn (Tutorial Level)**: Ở cấp độ này, người chơi sẽ được làm quen với các thao tác cơ bản thông qua các bài tập đơn giản. Hướng dẫn sẽ chỉ rõ cách đạp xe để đạt tốc độ tối ưu, cách xử lý các khúc cua nhẹ, và sử dụng phanh đúng lúc để không bị trượt khi vào cua. Người chơi còn được tập cách nhảy qua các chướng ngại vật nhỏ, như cành cây hay bậc thềm.
* **Cấp độ Chính (Main Levels)**: Đây là phần chính của trò chơi, nơi người chơi tham gia vào các cuộc đua chính thức với những đối thủ khác. Các cấp độ này có thể bao gồm các cuộc đua đồng loạt, nơi người chơi phải cạnh tranh với nhiều tay đua khác để về đích, hoặc các cuộc đua vượt chướng ngại vật trên địa hình khó khăn. Mỗi cấp độ mang đến một thử thách khác nhau, từ đua trên đường thẳng và cần tăng tốc nhanh chóng, đến các đoạn đường uốn lượn cần kiểm soát tốc độ và phanh một cách chính xác.
* **Cấp độ Phụ (Optional Levels)**: Các cấp độ phụ này là nơi người chơi có thể thử sức với những thử thách phức tạp hơn. Ví dụ, người chơi có thể phải vượt qua một cung đường đặc biệt gập ghềnh, với các đoạn đường hẹp và đòi hỏi phải di chuyển chính xác để không bị rơi khỏi đường đua. Ngoài ra, cấp độ phụ có thể có các chướng ngại vật đặc biệt như gió mạnh hoặc mưa lớn, khiến cho việc điều khiển xe đạp trở nên khó khăn hơn nhưng cũng đầy hứng khởi. Những cấp độ này thưởng cho người chơi các phần thưởng đặc biệt như xe đạp mới, trang bị nâng cấp hoặc điểm số để cải thiện kỹ năng.

1. **Tối ưu hóa cách chơi (Game play) và quản lý độ khó. Kế hoạch phát triển game, kiểm thử bảo đảm chất lượng và phát hành game ra thị trường**
2. Tối ưu hóa luồng chơi trong game (Game flow optimization)

* **Tối ưu hóa luồng chơi (Game Flow Optimization)**
  + **Mục tiêu:** Đảm bảo người chơi có trải nghiệm mượt mà từ đầu đến cuối, không bị gián đoạn hoặc khó chịu bởi cơ chế phức tạp.
  + **Giải pháp:**
    - Điều chỉnh các yếu tố di chuyển: Trong game đua xe đạp dựa trên Yowamushi Pedal, việc điều chỉnh cơ chế chạy, nhảy, tăng tốc là rất quan trọng. Tăng tốc sẽ được kết hợp với việc quản lý năng lượng, sao cho người chơi cảm nhận rõ sự mệt mỏi của nhân vật sau khi đua liên tục.
    - Phân đoạn hợp lý: Tạo sự cân bằng giữa các phân đoạn căng thẳng (đua xe tốc độ cao) và những khoảnh khắc thư giãn (quản lý nhân vật, nâng cấp xe).
    - Tương tác cảnh quan: Người chơi có thể tương tác với môi trường như các đoạn dốc, đường gồ ghề để nâng cao trải nghiệm chơi.

1. Cân bằng độ khó của game dựa trên phản hồi của người chơi

* **Mục tiêu:** Đảm bảo rằng độ khó trong game không chỉ dựa vào cấp độ của nhân vật mà còn vào phản hồi của người chơi, đảm bảo tính thách thức nhưng vẫn công bằng.
* **Giải pháp:**
  + Điều chỉnh theo cấp độ: Độ khó sẽ tăng dần theo cấp độ của nhân vật, với mỗi màn chơi mới sẽ có thêm thử thách như địa hình phức tạp hơn, đối thủ mạnh hơn, hoặc yêu cầu kỹ thuật đua cao hơn.
  + Dựa vào phản hồi của người chơi: Thu thập phản hồi từ người chơi trong giai đoạn thử nghiệm beta. Ví dụ: nếu một số chặng đua quá khó khăn, chúng sẽ được điều chỉnh lại về tốc độ đối thủ, khoảng cách cuộc đua, hoặc độ khó của địa hình.
  + Phân tích hành động của người chơi: Nếu người chơi thường xuyên thua ở một đoạn nhất định, game có thể cung cấp gợi ý hoặc giảm nhẹ thử thách ở đoạn đó.

1. Tối ưu hóa cơ chế chiến đấu, hệ thống kỹ năng, môi trường (Mechanics refinement)

* **Mục tiêu:** Tối ưu hóa các cơ chế chiến đấu, kỹ năng, và tương tác với môi trường sao cho thú vị và dễ tiếp cận.
* **Giải pháp:**
  + Tối ưu hóa cơ chế đua: Người chơi sẽ điều khiển xe đạp với những cơ chế chân thực như kiểm soát tốc độ, đường cua, hoặc tránh va chạm với đối thủ. Mỗi nhân vật sẽ có những kỹ năng đặc biệt để tăng tốc hoặc phục hồi nhanh chóng.
  + Hệ thống kỹ năng: Các nhân vật có thể học kỹ năng mới khi thăng cấp. Những kỹ năng này có thể giúp người chơi kiểm soát tốt hơn khi đua, ví dụ: sử dụng "Slipstream" để tận dụng luồng không khí của đối thủ.
  + Tương tác với môi trường: Môi trường đóng vai trò quan trọng trong việc điều chỉnh chiến thuật. Ví dụ: khi đua trên đường đồi núi, người chơi phải chú ý đến địa hình, sử dụng chiến thuật leo dốc hợp lý và tránh trượt ngã.

1. Kế hoạch phát triển game

| **TT** | **Công việc** | **Bắt đầu** | **Kết thúc** | **Thành viên** | **Tình trạng** |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **1** | **Lập kế hoạch và chuẩn bị** | **27/09/2024** | **03/10/2024** | **Cả nhóm** | Hoàn thành |
| 1.1 | Xác định yêu cầu dự án | 27/09/2024 | 28/09/2024 | Ngọc (PM) | Hoàn thành |
| 1.2 | Phân tích yêu cầu | 29/09/2024 | 01/10/2024 | Toàn, Tân, Sang | Hoàn thành |
| 1.3 | Xây dựng kế hoạch dự án | 2/10/2024 | 03/10/2024 | Ngọc (PM) | Hoàn thành |
| **2** | **Thiết kế và tạo tài nguyên** | **04/10/2024** | **17/10/2024** | **Cả nhóm** | **Đang tiến hành** |
| 2.1 | Thiết kế đồ họa (nhân vật, môi trường) | 04/10/2024 | 10/10/2024 | Sang | Đang tiến hành |
| 2.2 | Phát triển âm thanh (hiệu ứng, nhạc nền) | 04/10/2024 | 10/10/2024 | Tân, Nhựt | Đang tiến hành |
| 2.3 | Tạo prototype game | 11/10/2024 | 17/10/2024 | Tân, Toàn, Tin | Đang tiến hành |
| 3 | Phát triển và lập trình | 18/10/2024 | 20/11/2024 | Toàn, Tân, Sang, Nhựt | Chưa bắt đầu |
| 3.1 | Lập trình tính năng chính | 18/10/2024 | 05/11/2024 | Toàn, Tân | Chưa bắt đầu |
| 3.2 | Tích hợp đồ họa và âm thanh | 06/11/2024 | 15/11/2024 | Sang, Nhựt, Tin | Chưa bắt đầu |
| 3.3 | Phát triển giao diện UI/UX | 16/11/2024 | 20/11/2024 | Sang, Tin | Chưa bắt đầu |
| 4 | Kiểm tra và cải thiện | 21/11/2024 | 05/11/2024 | Nhựt, Tin, Ngọc (PM) | Chưa bắt đầu |
| 4.1 | Kiểm tra chất lượng sản phẩm | 21/11/2024 | 25/11/2024 | Nhựt, Tin | Chưa bắt đầu |
| 4.2 | Sửa lỗi và tối ưu | 26/11/2024 | 05/12/2024 | Toàn, Tân, Sang | Chưa bắt đầu |
| 5 | Phát hành | 06/12/2024 | 05/01/2025 | Ngọc (PM), Toàn, Tân, Sang | Chưa bắt đầu |
| 5.1 | Chuẩn bị marketing và phát hành | 06/12/2024 | 15/12/2024 | Ngọc (PM) | Chưa bắt đầu |
| 5.2 | Phát hành và hỗ trợ sau phát hành | 16/12/2024 | 05/01/2025 | Toàn, Tân, Sang, Nhựt, Tin | Chưa bắt đầu |
| 6 | Hỗ trợ và bảo trì | 06/01/2025 | 27/01/2025 | Nhựt, Tin, Ngọc (PM) | Chưa bắt đầu |
| 6.1 | Sửa lỗi sau phát hành và cập nhật | 06/01/2025 | 27/01/2025 | Toàn, Tân, Sang, Nhựt, Tin | Chưa bắt đầu |

1. Kiểm thử và bảo đảm chất lượng

* **Giai đoạn Tiền sản xuất (Pre-production)**
  + Kiểm thử ý tưởng (Concept Testing):
    - Mục tiêu: Đảm bảo rằng ý tưởng ban đầu về game có tiềm năng và khả thi cho thị trường, đặc biệt là với đối tượng người chơi yêu thích đua xe đạp và chiến thuật từ anime/manga Yowamushi Pedal.
    - Quy trình:
      * Phân tích thị trường: Xem xét đối tượng người chơi mục tiêu, độ tuổi, sở thích và thói quen chơi game của họ.
      * Thử nghiệm cốt truyện: Đưa ra các kịch bản, các tình huống chiến thuật trong đua xe và xem xét phản ứng từ đội ngũ phát triển và một nhóm người chơi thử nghiệm ban đầu.
      * Đánh giá cơ chế gameplay: Thảo luận về các yếu tố chiến thuật, quản lý đội đua, kỹ thuật tăng tốc, và cách thay đổi xe đạp có đủ hấp dẫn và đa dạng hay không.
      * Điều chỉnh: Thu thập phản hồi và thực hiện các thay đổi dựa trên tính khả thi và sự hấp dẫn của ý tưởng.
  + Kiểm thử nguyên mẫu (Prototype Testing):
    - Mục tiêu: Tạo một phiên bản nguyên mẫu ban đầu để kiểm tra các cơ chế cốt lõi của game.
    - Quy trình:
      * Xây dựng nguyên mẫu: Phát triển nguyên mẫu cơ bản với các tính năng chính như cơ chế đua xe, tăng tốc, điều chỉnh xe đạp, và tương tác với NPC.
      * Kiểm tra tính năng:
        + Đua xe: Kiểm tra cách người chơi điều khiển nhân vật và xe đạp, đặc biệt là khả năng điều khiển mượt mà trong các tình huống đua căng thẳng.
        + Tăng tốc và phanh: Đảm bảo cơ chế tăng tốc không quá phức tạp nhưng vẫn có yếu tố chiến thuật. Kiểm tra khả năng phanh và tương tác với môi trường xung quanh.
        + Điều chỉnh xe đạp: Kiểm tra các tùy chọn nâng cấp và tùy chỉnh xe đạp có ảnh hưởng đến hiệu suất đua như thế nào.
      * Thử nghiệm phản hồi người chơi: Mời một nhóm nhỏ người chơi thử nghiệm và đưa ra phản hồi về tính trực quan, độ dễ hiểu, và mức độ hấp dẫn của gameplay.
      * Đánh giá: Dựa trên phản hồi để điều chỉnh lại hệ thống trước khi bước vào giai đoạn sản xuất chính thức.
* Giai đoạn Sản xuất (Production)
  + Kiểm thử chức năng (Functional Testing):
    - Mục tiêu: Đảm bảo tất cả các tính năng trong game hoạt động chính xác và không có lỗi.
    - Quy trình:
      * Thử nghiệm các thao tác điều khiển đua xe: Kiểm tra các nút điều khiển cho việc đạp xe, tăng tốc, phanh, và các thao tác nâng cao như thay đổi hướng và vượt chướng ngại vật.
      * Kiểm tra giao diện: Kiểm tra sự hoạt động của các phần như menu tùy chỉnh xe đạp, chọn nhân vật, nhiệm vụ và bản đồ.
      * Kiểm thử AI đối thủ: Đảm bảo đối thủ máy (AI) có thể đua với các chiến thuật hợp lý và không bị lỗi như đứng yên hoặc chạy ra khỏi đường đua.
  + Kiểm thử tích hợp (Integration Testing):
    - Mục tiêu: Đảm bảo các tính năng của game tương tác tốt với nhau và hoạt động mượt mà khi kết hợp.
    - Quy trình:
      * Thử nghiệm tích hợp cơ chế đua xe và AI: Kiểm tra xem AI đối thủ có tương tác tốt với môi trường và người chơi hay không, đảm bảo không có lỗi như AI chạy sai đường hoặc không phản ứng.
      * Tích hợp âm thanh và đồ họa: Đảm bảo âm thanh và hiệu ứng hình ảnh không gây xung đột hoặc ảnh hưởng đến hiệu suất game. Ví dụ, tiếng bánh xe, tiếng gió, và hiệu ứng ánh sáng khi đạp xe cần đồng bộ với nhau.
      * Kiểm tra hệ thống nâng cấp và tương tác NPC: Đảm bảo các hệ thống nâng cấp xe đạp và tương tác với nhân vật NPC (như huấn luyện viên hoặc đối thủ) hoạt động liền mạch, không gây sự cố trong quá trình chơi.
  + Kiểm thử khả năng chơi (Playtesting):
    - Mục tiêu: Đảm bảo trải nghiệm chơi game hấp dẫn, cân bằng, và không có lỗi lớn.
    - Quy trình:
      * Thử nghiệm với người chơi bên ngoài: Mời một nhóm người chơi bên ngoài thử nghiệm và thu thập phản hồi về độ khó, phản hồi điều khiển, và trải nghiệm tổng thể.
      * Kiểm tra sự đa dạng trong chiến thuật: Đảm bảo các chiến thuật trong game (ví dụ như chiến thuật tăng tốc hoặc sử dụng draft từ các tay đua khác) thực sự mang lại lợi thế và phù hợp với phong cách chơi của người chơi.
      * Đánh giá khả năng phản hồi và hành động nhanh: Thử nghiệm độ nhạy của các phím điều khiển và phản ứng của game đối với các hành động nhanh như chuyển hướng đột ngột hoặc tăng tốc bất ngờ.
  + Kiểm thử hiệu suất (Performance Testing):
    - Mục tiêu: Đảm bảo game hoạt động tốt trên nhiều cấu hình phần cứng.
    - Quy trình:
      * Kiểm tra tốc độ khung hình (FPS): Đảm bảo game chạy mượt mà ở mức khung hình cao (60FPS hoặc hơn) trên các hệ thống mạnh, đồng thời không tụt dưới mức 30FPS trên các máy yếu hơn.
      * Thử nghiệm tải game và các màn chơi: Kiểm tra thời gian tải game, các cuộc đua, và khả năng lưu lại tiến trình một cách nhanh chóng, không gây gián đoạn trải nghiệm chơi.
* Giai đoạn Kiểm thử Alpha và Beta (Alpha and Beta Testing)
  + Kiểm thử Alpha (Alpha Testing):
    - Mục tiêu: Thực hiện kiểm thử nội bộ trước khi phát hành game cho người chơi thử nghiệm bên ngoài.
    - Quy trình:
      * Phát hiện lỗi lớn: Các vấn đề lớn như lỗi phần mềm, lỗi cơ chế đua xe, và các vấn đề về hiệu suất sẽ được kiểm tra và sửa chữa.
      * Kiểm thử tính năng gameplay: Kiểm tra lại tất cả các tính năng từ cơ bản đến nâng cao, đảm bảo chúng hoạt động đúng cách.
  + Kiểm thử Beta (Beta Testing):
    - Mục tiêu: Mở rộng quy mô thử nghiệm ra cộng đồng game thủ.
    - Quy trình:
      * Thử nghiệm cộng đồng: Phát hành một phiên bản beta giới hạn, cho phép cộng đồng tham gia trải nghiệm và cung cấp phản hồi.
      * Thu thập phản hồi: Ghi nhận ý kiến về độ khó, cơ chế đua xe, tính năng tùy chỉnh, và các vấn đề kỹ thuật từ người chơi thực tế.
      * Sửa chữa và tối ưu hóa: Dựa trên phản hồi từ bản beta, điều chỉnh các tính năng, sửa lỗi và tối ưu hóa trải nghiệm.
* Giai đoạn Phát hành (Release)
  + Kiểm thử hồi quy (Regression Testing):
    - Mục tiêu: Đảm bảo rằng các lỗi đã được sửa không gây ra sự cố mới.
    - Quy trình:
      * Kiểm tra lại toàn bộ game: Sau khi sửa lỗi, toàn bộ game cần được kiểm tra lại để đảm bảo không có tính năng nào bị ảnh hưởng hoặc phát sinh lỗi mới.
  + Kiểm thử tuân thủ (Compliance Testing):
    - Mục tiêu: Đảm bảo game tuân thủ các quy định và tiêu chuẩn của nền tảng phát hành (Steam, PlayStation, Xbox).
    - Quy trình:
      * Kiểm tra kỹ thuật và nội dung: Đảm bảo game tuân thủ các tiêu chuẩn về nội dung, kỹ thuật và quyền riêng tư mà các nền tảng yêu cầu.
  + Kiểm thử bảo mật (Security Testing):
    - Mục tiêu: Đảm bảo bảo mật cho game, đặc biệt với yếu tố chơi mạng.
    - Quy trình:
      * Bảo vệ dữ liệu người chơi: Kiểm tra hệ thống bảo vệ dữ liệu cá nhân và giao dịch trong game, đảm bảo không xảy ra lỗ hổng bảo mật hoặc bị tấn công từ hacker.

1. Chiến dịch phát hành game

* **Giai đoạn Tiền Phát Hành (Pre-Release Phase)**
  + Ngày 6/12 - Tung Teaser
    - Mục tiêu:
      * Gây tò mò, tạo ra sự kỳ vọng đối với trò chơi trong cộng đồng người chơi và truyền thông.
      * Đánh giá phản ứng của người xem qua các nền tảng xã hội (Facebook, YouTube, Twitter, TikTok, Instagram...).
    - Hành động:
      * Tạo một đoạn teaser ngắn từ 30 - 60 giây, chứa các hình ảnh hấp dẫn nhưng không tiết lộ quá nhiều chi tiết.
      * Teaser cần tập trung vào yếu tố hình ảnh mạnh mẽ, các cảnh nổi bật trong game như đua xe, nhân vật nổi tiếng (nếu có), hoặc các yếu tố độc đáo của trò chơi.
      * Tung ra trên các nền tảng truyền thông lớn, liên kết đến trang web hoặc nền tảng chơi game để người dùng đăng ký trước hoặc theo dõi.
    - Đo lường:
      * Số lượt xem, số lượt chia sẻ và bình luận trên các nền tảng.
      * Số lượng người đăng ký trước (pre-registration) nếu có.
  + Ngày 15/12 - Các Bản Trailer
    - Mục tiêu:
      * Cung cấp thêm thông tin về trò chơi, giới thiệu chi tiết hơn về gameplay, các tính năng độc đáo, chế độ chơi và mục tiêu tổng thể.
      * Thu hút thêm sự chú ý từ báo chí game, cộng đồng streamer, YouTuber.
    - Hành động:
      * Phát hành một đoạn trailer từ 1-2 phút, nhấn mạnh vào gameplay, cơ chế chơi chính như đua xe, cách điều chỉnh xe đạp, nhân vật và chiến thuật.
      * Thực hiện chiến dịch truyền thông trên các mạng xã hội, kêu gọi cộng đồng game thủ và báo chí game review trailer.
      * Phát động cuộc thi hoặc sự kiện livestream để tăng tính tương tác.
    - Đo lường:
      * Tăng số lượt chia sẻ, bình luận tích cực.
      * Đo lường lượng thảo luận về game trên các diễn đàn game lớn (Reddit, NeoGAF, Discord...).
      * Số lượng bài báo, bài review trên các trang tin game.
  + Ngày 20/12 - Beta Testing
    - Mục tiêu:
      * Kiểm tra tính ổn định và hiệu năng của trò chơi trên các nền tảng phần cứng khác nhau.
      * Thu thập phản hồi từ người chơi thử nghiệm về độ khó, trải nghiệm đua xe, hiệu suất trò chơi và những lỗi phát sinh.
    - Hành động:
      * Phát hành phiên bản Closed Beta (Beta kín) cho một số lượng giới hạn người chơi được chọn (có thể dựa trên đăng ký trước).
      * Cung cấp khảo sát sau mỗi lần chơi để thu thập ý kiến về gameplay, độ ổn định và vấn đề gặp phải.
      * Thiết lập kênh hỗ trợ nhanh cho người chơi qua Discord hoặc diễn đàn hỗ trợ để ghi nhận lỗi nhanh chóng.
    - Đo lường:
      * Số lượng lỗi phát hiện và thời gian sửa chữa.
      * Đánh giá mức độ hài lòng của người chơi qua khảo sát.
      * Phản hồi tích cực/tiêu cực từ người chơi thử nghiệm.
* **Giai đoạn Phát Hành (Release Phase)**
  + Ngày 5/1 - Các Bản Phát Hành
    - Early Access (Truy cập sớm):
      * Mục tiêu: Phát hành bản truy cập sớm để một nhóm nhỏ người chơi có thể trải nghiệm và tiếp tục thu thập phản hồi. Điều này giúp cải thiện game trước khi phát hành chính thức.
      * Hành động:
        + Giới thiệu trò chơi cho những người chơi đã tham gia beta hoặc những người đã đăng ký trước.
        + Kêu gọi cộng đồng feedback về trải nghiệm truy cập sớm và tiếp tục cải thiện lỗi.
      * Đo lường:
        + Số lượng người tham gia chơi thử nghiệm truy cập sớm.
        + Phản hồi từ cộng đồng về tính năng và gameplay.
    - Soft Launch (Phát hành giới hạn):
      * Mục tiêu: Phát hành giới hạn trên một vài khu vực hoặc nền tảng trước khi chính thức phát hành toàn cầu, giúp kiểm tra thêm về khả năng tương thích và hiệu suất.
      * Hành động:
        + Phát hành game tại một vài quốc gia hoặc khu vực có lượng người dùng ít hơn để kiểm tra hiệu suất game trên diện rộng.
        + Tiếp tục thu thập dữ liệu về độ ổn định, phản hồi từ cộng đồng người chơi tại khu vực giới hạn.
      * Đo lường:
        + Độ ổn định của game trên các nền tảng.
        + Sự hài lòng của người dùng tại khu vực soft launch.
    - Official Release (Phát hành chính thức):
      * Mục tiêu: Đưa trò chơi đến với công chúng trên toàn thế giới và thu hút lượng lớn người chơi ngay từ ngày đầu ra mắt.
      * Hành động:
        + Phát hành chính thức trên tất cả các nền tảng (PC, console, mobile tùy theo kế hoạch ban đầu).Thực hiện các sự kiện livestream, tổ chức giveaway hoặc sự kiện in-game để thu hút người chơi.
      * Đo lường:
        + Số lượng lượt tải về và đăng ký mới trong ngày phát hành.
        + Lượng người chơi online và thời gian chơi trung bình.
        + Phản hồi tích cực từ báo chí game, cộng đồng game thủ, và người chơi trực tiếp.
* Giai đoạn Hậu Phát Hành (Post-Release Phase)
  + Kiểm tra hồi quy (Regression Testing)
    - Mục tiêu: Đảm bảo mọi lỗi đã được sửa chữa không gây ra vấn đề mới, và tất cả tính năng vẫn hoạt động đúng.
    - Hành động:
      * Đội ngũ kiểm thử tiếp tục kiểm tra toàn bộ game để phát hiện các lỗi phát sinh sau các bản vá lỗi.
      * Đảm bảo không có lỗi nào mới xuất hiện từ quá trình sửa chữa.
  + Kiểm thử bảo mật (Security Testing)
    - Mục tiêu: Bảo vệ thông tin cá nhân và dữ liệu người chơi.
    - Hành động:
      * Thực hiện các bài kiểm tra bảo mật để bảo vệ hệ thống khỏi các cuộc tấn công từ bên ngoài, đặc biệt nếu game có yếu tố chơi mạng.
      * Đảm bảo an toàn cho hệ thống giao dịch và dữ liệu người dùng.
  + Duy trì và Hỗ trợ người chơi (Post-launch Support)
    - Mục tiêu: Liên tục cải thiện trải nghiệm người chơi sau khi phát hành chính thức.
    - Hành động:
      * Theo dõi và cập nhật thường xuyên các bản vá lỗi, điều chỉnh độ khó, bổ sung tính năng mới dựa trên phản hồi của người chơi.
      * Tổ chức các sự kiện đặc biệt, tung ra nội dung DLC hoặc các gói mở rộng để duy trì sự quan tâm của người chơi.