| **HỌC VIỆN CÔNG NGHỆ THÔNG TIN & THIẾT KẾ VTC ACADEMY****ĐỒ ÁN HỌC KỲ 2** **CAPSTONE PROJECT****“JLOST BETWEEN REALMS”** Ngành: **CÔNG NGHỆ THÔNG TIN** Chuyên ngành: **LẬP TRÌNH GAME** **Giảng viên hướng dẫn:** Thầy Nguyễn Ngọc Chấn **Học viên thực hiện:** Nhóm 06 **Lớp:** K23GD-01 TP.Hồ Chí Minh, Tháng 05 năm 2025 |
| --- |

# **HỌC VIỆN CÔNG NGHỆ THÔNG TIN & THIẾT KẾ VTC ACADEMY**

# **ĐỒ ÁN HỌC KỲ 2**

# **CAPSTONE PROJECT**

# **“JLOST BETWEEN REALMS”**

# Ngành: **CÔNG NGHỆ THÔNG TIN**

# Chuyên ngành: **LẬP TRÌNH GAME**

# **Học viên đồng thực hiện:** Lê Minh Hoàng, Phạm Trọng Hậu, Phạm Gia Khang, Huỳnh Tuấn Kiệt, Nguyễn Việt Khoa

# **Mã số viên đồng thực hiện:**

# **Lớp:** K23GD-01

# TP.Hồ Chí Minh, Tháng 05 năm 2025

# 

**MỤC LỤC**

**LỜI MỞ ĐẦU**

**NHẬN XÉT CỦA GIẢNG VIÊN**

………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………

Giáo viên hướng dẫn ký, ghi rõ họ tên

**NHẬN XÉT CỦA HỘI ĐỒNG PHẢN BIỆN**

………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………

Hội Đồng phản biện ký, ghi rõ họ tên

**PHẦN 1 – GAME DESIGN DOCUMENT**

**1. Giới thiệu chung**

**1.1. Giới thiệu**

**"Lost Between Realms"** là một tựa game 3D RPG Singleplayer Rogue-like cực kỳ hấp dẫn, đưa bạn vào hành trình đầy mạo hiểm của Zino, một nhà thám hiểm trẻ tuổi và dũng cảm. Trong thế giới nơi các thực tại song song giao thoa, bạn sẽ khám phá những bí ẩn sâu thẳm và đối mặt với những thách thức không tưởng.

Khi bước vào trò chơi, người chơi sẽ được chọn một nghề nghiệp duy nhất, mỗi nghề nghiệp đều có những đặc điểm riêng biệt ảnh hưởng đến phong cách chiến đấu và loại vũ khí mà Zino sở hữu. Sự lựa chọn này không chỉ định hình cách chiến đấu của bạn, mà còn mở ra những khả năng độc đáo để bạn khám phá và phát triển.

Bản đồ trong "Lost Between Realms" được thiết kế cố định, nhưng điều thú vị nằm ở chỗ các quái vật sẽ xuất hiện ngẫu nhiên, tạo nên một trải nghiệm đầy bất ngờ và thử thách. Mỗi lần chơi là một cuộc phiêu lưu mới, nơi bạn phải vận dụng chiến thuật và kỹ năng của mình để vượt qua những kẻ thù mạnh mẽ. Từng ngóc ngách của thế giới này đều ẩn chứa những bí mật và kho báu chờ đợi bạn khám phá.

Ngoài việc chiến đấu, bạn cũng sẽ có cơ hội tương tác với các nhân vật trong game, mỗi người đều có câu chuyện riêng và những nhiệm vụ thú vị để bạn thực hiện. Những lựa chọn của bạn sẽ ảnh hưởng đến mạch truyện, tạo ra những trải nghiệm đa dạng và phong phú.

Trò chơi được tạo nên nhằm phát triển cộng đồng Furry tại Việt Nam và vương đến Fandom chung trên thế giới. Các nhân vật được tạo nên bởi nét độc đáo, có cá tính riêng. Cộng đồng Furry Việt hiện nay đang trong đà phát triển mạnh trong theo các năm. Bắt nguồn từ một nhóm nhỏ được hình thành vào năm 2010 tại Hồ Chí Minh.

Hãy chuẩn bị cho những cuộc chiến đầy kịch tính, những quyết định khó khăn và những khoảnh khắc hồi hộp khi bạn bước vào "Lost Between Realms". Liệu bạn có đủ dũng cảm để khám phá những thế giới bí ẩn này và trở thành một huyền thoại? Hãy tham gia ngay hôm nay và viết nên câu chuyện của riêng bạn!

### Furry là gì?

"Furry" là thuật ngữ dùng để chỉ một cộng đồng hoặc một nhóm người yêu thích các nhân vật động vật có tính cách và hành vi của con người. Các nhân vật này thường được gọi là "furry" hoặc "furries", và chúng thường xuất hiện trong các tác phẩm nghệ thuật, truyện tranh, phim hoạt hình, và trò chơi. Những nhân vật furry có thể là bất kỳ loài động vật nào, từ chó, mèo, đến các loài thú hoang dã như cáo, sói, hoặc cả những sinh vật huyền thoại như rồng.

**Furry: Một Cộng Đồng Đa Sắc Thái**

Cộng đồng Furry là một hiện tượng văn hóa độc đáo và đa sắc thái, nơi mọi người đến với nhau để chia sẻ tình yêu và sự sáng tạo dành cho các nhân vật động vật có tính cách của con người. Từ những người yêu thích nghệ thuật, truyện tranh, đến những người đam mê hóa trang, cộng đồng furry đã trở thành một nơi đầy sáng tạo và kết nối.

### Nguồn gốc và sự phát triển của cộng đồng Furry

### Cộng đồng furry có nguồn gốc từ những năm 1980 tại Mỹ, khi một nhóm người yêu thích các nhân vật hoạt hình và truyện tranh động vật quyết định tổ chức các cuộc gặp mặt để chia sẻ sở thích của mình. Từ những cuộc họp nhỏ bé ban đầu, cộng đồng này đã phát triển mạnh mẽ và lan rộng ra khắp thế giới. Ngày nay, có rất nhiều sự kiện và hội nghị furry được tổ chức, thu hút hàng ngàn người tham gia.

### Sự sáng tạo không giới hạn

Một trong những điểm nổi bật của cộng đồng furry chính là sự sáng tạo không giới hạn. Các nghệ sĩ furry tạo ra những bức tranh, truyện tranh, và phim hoạt hình với các nhân vật furry đầy màu sắc và sinh động. Những nhân vật này không chỉ có ngoại hình độc đáo mà còn mang trong mình tính cách và câu chuyện riêng, tạo nên một thế giới đầy phong phú và hấp dẫn.

Ngoài ra, cộng đồng furry cũng có sự đóng góp của các nhà văn, những người viết truyện với nhân vật furry là trung tâm. Những câu chuyện này có thể là những cuộc phiêu lưu kỳ thú, những mẩu truyện hài hước, hoặc những câu chuyện tình cảm đầy cảm động. Tất cả đều phản ánh sự đa dạng và phong phú của cộng đồng furry.

### Hóa trang và kết nối xã hội

Một khía cạnh đặc biệt khác của cộng đồng furry là thú chơi hóa trang, hay còn gọi là "fursuiting". Những người tham gia sẽ mặc những bộ trang phục hóa trang thành các nhân vật furry của mình và tham gia vào các sự kiện, hội nghị, hoặc thậm chí là các hoạt động từ thiện. Việc hóa trang không chỉ là một cách để thể hiện sự sáng tạo mà còn là một phương tiện để kết nối và tạo dựng tình bạn với những người có cùng sở thích.

Những sự kiện furry như hội nghị (convention) là nơi mà mọi người trong cộng đồng có thể gặp gỡ, giao lưu và chia sẻ đam mê của mình. Đây cũng là nơi để thể hiện các tác phẩm nghệ thuật, tham gia vào các buổi thảo luận, và trải nghiệm những hoạt động thú vị. Tại các hội nghị này, tình bạn và sự đoàn kết trong cộng đồng furry được thắt chặt, tạo nên một môi trường thân thiện và ấm áp.

### Sự đón nhận và đánh giá của xã hội

Mặc dù cộng đồng furry vẫn còn nhiều tranh cãi và hiểu lầm từ bên ngoài, những người trong cộng đồng luôn tự hào về sự sáng tạo và niềm đam mê của mình. Họ thường xuyên phải đối mặt với sự kỳ thị và định kiến, nhưng điều đó không ngăn cản họ tiếp tục phát triển và khẳng định bản thân.

Cộng đồng furry không chỉ là một nơi để giải trí và sáng tạo, mà còn là một môi trường để mọi người học hỏi, chia sẻ và hỗ trợ lẫn nhau. Tình bạn và sự gắn kết trong cộng đồng furry là minh chứng rõ ràng cho thấy sự đa dạng và phong phú của con người, bất kể xuất phát điểm hay sở thích cá nhân.

### Kết luận

Cộng đồng furry là một phần quan trọng của văn hóa đương đại, nơi mà sự sáng tạo, tình bạn và niềm đam mê được đề cao. Mặc dù còn nhiều tranh cãi và hiểu lầm, nhưng những người trong cộng đồng furry luôn tự hào và tiếp tục phát triển, mang đến những giá trị tích cực và ý nghĩa cho xã hội.

**1.2. Phạm vi tài liệu**

Tài liệu này được lưu hành nội bộ cho các bên liên quan đến dự án và có thể chia sẽ hạn chế cho khách hàng hoặc người dùng cuối. Cụ thể như sau:

**a. Nhà phát triển (Developer)**

* Lập trình viên (Programmer), Nhà phát triển vật lý (Physics Programmer), Nhà phát triển UI, Nhà phát triển Backend, Nhà phát triển mạng,…: Họ cần hiểu rõ các cơ chế hoạt động của trò chơi, từ hệ thống gameplay, điều khiển nhân vật, kẻ thù, cấu trúc màn chơi,… để triển khai chính xác các yêu cầu trong tài liệu.

**b. Nhà thiết kế (Designer)**

* Nhà thiết kế trò chơi (Game Designer): GDD là công cụ chính, nơi họ nắm rõ từng chi tiết của trò chơi để có thể theo dõi và điều chỉnh thiết kế trò chơi trong suốt quá trình phát triển.
* Nhà thiết kế đồ họa (Graphic Artist): Họ cần biết về phong cách nghệ thuật, thiết kế nhân vật, môi trường, các yêu cầu được đề cập trong GDD để tạo ra các thiết kế phù hợp.
* Nhà thiết kế UI/UX (UI/UX Designer): Họ cần biết các tương tác trong game để thiết kế giao diện sao cho phù hợp với yêu cầu của GDD.

**c. Nhà quản lý dự án (Project Manager)**

* Producer: Người phụ trách điều phối dự án sẽ dùng GDD để theo dõi tiến trình phát triển, lên lịch, phân bổ tài nguyên, đảm bảo rằng trò chơi được phát triển theo đúng kế hoạch và đạt được chất lượng mong muốn.
* Scrum Master/Team Leader: Trong các quy trình phát triển Agile (Ví dụ: Scrum), người quản lý đội nhóm cần hiểu rõ phạm vi công việc để chia nhiệm vụ cho các thành viên trong nhóm một cách hợp lý.

**d. Đội kiểm thử (Testers)**

* QA/Tester: Đội kiểm thử dùng GDD để nắm rõ cách vận hành của trò chơi phải đáp ứng, giúp họ tạo ra những kịch bản kiểm thử phù hợp, đảm bảo các tính năng của trò chơi được kiểm tra kỹ lưỡng và hoạt động hoàn hảo.

**e. Nhà sản xuất âm thanh (Audio Designer)**

* Đội ngũ phát triển âm thanh cần dựa vào GDD để nắm bắt bối cảnh, môi trường, cảm xúc của các phân cảnh mà trò chơi muốn truyền tải, từ đó tạo nên các bản nhạc, âm thanh, hiệu ứng âm thanh phù hợp.

**f. Nhà xuất bản (Publisher)**

* Nếu dự án đang hợp tác với một nhà xuất bản thì họ cần xem GDD để hiểu rõ kế hoạch phát triển, tầm nhìn của trò chơi và đánh giá được tiềm năng thương mại.

**g. Nhà đầu tư (Investor)**

* Nếu có các nhà đầu tư hoặc tài trợ cho dự án, họ được cung cấp GDD để nắm bắt được ý tưởng tổng thể, chiến lược phát triển và các mốc quan trọng trong quá trình phát triển.

**h. Đội Marketing và truyền thông (Marketing, PR Teams)**

* Họ cần GDD để hiểu rõ nội dung chính của trò chơi, từ đó xây dựng chiến lược quảng bá, truyền thông, giới thiệu sản phẩm đến công chúng.

**i. Nhà phân phối sản phẩm (Distributor)**

* Nếu trò chơi được phân phối thông qua nhà phân phối (Garena, VNG, Steam, Epic,…) hoặc các cửa hàng ứng dụng, các nhà phân phối có quyền yêu cầu truy cập vào GDD để đảm bảo trò chơi tuân thủ các yêu cầu trên nền tảng phân phối.

**j. Khách hàng hoặc người dùng cuối (Customer/End\_User)**

* Tài liệu GDD thường không được chia sẻ công khai với khách hàng hoặc người chơi trừ khi cần thiết. Nếu có, chỉ một phần nhỏ của GDD (như tầm nhìn hoặc mục tiêu chính của trò chơi) sẽ được tiết lộ qua các chiến dịch truyền thông hoặc giới thiệu sản phẩm.

1.3 **Tổng quan nội dung tài liệu**

* **Tóm tắt ý tưởng game:** "Lost Between Realms" là một tựa game 3D RPG Singleplayer Rogue-like cực kỳ hấp dẫn, đưa bạn vào hành trình đầy mạo hiểm của Zino, một nhà thám hiểm trẻ tuổi và dũng cảm. Trong thế giới nơi các thực tại song song giao thoa, bạn sẽ khám phá những bí ẩn sâu thẳm và đối mặt với những thách thức không tưởng.
* **Cốt truyện:**  Zino, một nhà thám hiểm trẻ tuổi và dũng cảm. Trong thế giới nơi các thực tại song song giao thoa, bạn sẽ khám phá những bí ẩn sâu thẳm và đối mặt với những thách thức không tưởng. Khi bước vào trò chơi, người chơi sẽ được chọn một nghề nghiệp duy nhất, mỗi nghề nghiệp đều có những đặc điểm riêng biệt ảnh hưởng đến phong cách chiến đấu và loại vũ khí mà Zino sở hữu. Sự lựa chọn này không chỉ định hình cách chiến đấu của bạn, mà còn mở ra những khả năng độc đáo để bạn khám phá và phát triển. những điều thú vị nằm ở chỗ các quái vật sẽ xuất hiện ngẫu nhiên, tạo nên một trải nghiệm đầy bất ngờ và thử thách. Mỗi lần chơi là một cuộc phiêu lưu mới, nơi bạn phải vận dụng chiến thuật và kỹ năng của mình để vượt qua những kẻ thù mạnh mẽ. Từng ngóc ngách của thế giới này đều ẩn chứa những bí mật và kho báu chờ đợi bạn khám phá. Ngoài việc chiến đấu, bạn cũng sẽ có cơ hội tương tác với các nhân vật trong game, mỗi người đều có câu chuyện riêng và những nhiệm vụ thú vị để bạn thực hiện. Những lựa chọn của bạn sẽ ảnh hưởng đến mạch truyện, tạo ra những trải nghiệm đa dạng và phong phú.
* **Phong cách thiết kế:** Phong cách đồ họa 3D RPG Singleplayer Rogue-like

**1. RPG (Role-Playing Game)**

**Nhập vai**: Người chơi sẽ vào vai một nhân vật cụ thể, thường có tên, tính cách và câu chuyện riêng.

**Phát triển nhân vật**: Người chơi có thể nâng cấp kỹ năng, chỉ số và trang bị cho nhân vật qua thời gian, giúp họ trở nên mạnh mẽ hơn.

**Cốt truyện**: Thường có một cốt truyện phong phú, với các nhiệm vụ chính và phụ mà người chơi có thể thực hiện.

**2. Singleplayer**

**Chơi đơn**: Game được thiết kế để người chơi trải nghiệm một mình. Điều này cho phép người chơi tập trung vào câu chuyện và nhân vật mà không bị phân tâm bởi các yếu tố từ người chơi khác.

**Trải nghiệm cá nhân**: Người chơi có thể tự do khám phá thế giới, đưa ra quyết định và phát triển theo cách riêng của mình.

**3. Rogue-like**

**Ngẫu nhiên**: Các yếu tố trong game thường được tạo ra ngẫu nhiên, từ bản đồ đến quái vật, điều này tạo ra trải nghiệm mới mẻ mỗi lần chơi.

**Chết và bắt đầu lại**: Khi nhân vật chết, người chơi thường phải bắt đầu lại từ đầu, nhưng có thể giữ lại một số tiến bộ nhất định, như kỹ năng hoặc vật phẩm.

**Thách thức cao**: Game thường có độ khó cao, yêu cầu người chơi phải phát triển chiến thuật và kỹ năng để vượt qua.

**4. 3D**

**Đồ họa ba chiều**: Thế giới game được thiết kế trong không gian ba chiều, giúp tạo ra trải nghiệm hình ảnh chân thực và sống động.

**Khám phá không gian**: Người chơi có thể di chuyển tự do trong không gian 3D, khám phá các ngóc ngách và tương tác với môi trường.

### Sự kết hợp giữa các yếu tố này tạo ra một trải nghiệm phong phú và đa dạng. Người chơi không chỉ chiến đấu với quái vật mà còn khám phá thế giới, tương tác với nhân vật khác, và phát triển kỹ năng của mình. Mỗi lần chơi là một cuộc phiêu lưu mới, đầy bất ngờ và thử thách, khiến cho thể loại này luôn giữ được sức hấp dẫn.

**- Gameplay:**

* **Cơ chế điều khiển:**
  + *Non-target control, free looking mouse*
* **Lối chơi:**
  + *Rouge-like RPG Single Player*

**- Nhân vật:**

* **Thiết kế nhân vật chính:**
  + **Tóc:** …….
  + **Khuôn mặt:** ……..
  + **Trang phục:** *......*
* **Thiết kế nhân vật phụ:**
  + *………*
* **Các kẻ thù:**
  + *………*

**- Thế giới game:**

* **Môi trường:**
  + *……...*
* **Bản đồ:**
  + *……….*
* **Hệ thống thế giới:**
  + *……….*
  + *………..*

**- Cơ chế điều khiển:**

* **Điều khiển nhân vật và tương tác với môi trường:**
  + *Khi cần tương tác với môi trường xung quanh, NPC thì nhấn phím E*.
* **Cơ chế chiến đấu và tương tác vật phẩm:**
  + *Dùng skill có sẵn (nhận được từ nhiệm vụ).*
  + *Vật phẩm mua thông qua cửa hàng.*

**- Hệ thống nhiệm vụ:**

* **Nhiệm vụ chính:**
  + *Loại nhiệm vụ này sẽ đạt được khi người chơi qua đủ số màn chơi yêu cầu, tặng cho các vật phẩm và lượng kinh nghiệm lớn.*
  + *Ngoài ra nhiệm vụ chính còn cho người chơi một số cutscene cốt truyện.*
* **Nhiệm vụ phụ:**
  + *Diễn ra trong màn chơi, yêu cầu người chơi làm một số việc nhất định để hoàn thành nhiệm vụ phụ.*
  + *Chủ yếu các nhiệm vụ này yêu cầu người chơi phải diệt bao nhiêu quái, sử dụng bao nhiêu tiền,... trong màn chơi.*
* **Cách thức hoàn thành và phần thưởng:**
  + *Nhiệm vụ chính sẽ tự hiện trong bảng nhiệm vụ ở menu chính, và khi hoàn thành người chơi có thể nhận.*
  + *Nhiệm vụ phụ sẽ hiện lên màn hình gốc bên trái để người chơi biết, nếu hoàn thành, chúng sẽ tự đánh dấu và mất đi.*

**- Yếu tố kỹ thuật**

* **Các yêu cầu về đồ họa:**
  + *Game sử dụng phong cách nghệ thuật 3D.*
  + *Áp dụng thuật toán AI*
* **Âm thanh:**
  + Sử dụng các bài hát điện tử phù hợp với từng bản đồ.
  + Thể hiện được không gian của từng bản đồ. Bình yên với làng mạc, thảo nguyên. Kịch tính với thành phố đổ nát, khi giao tranh với kẻ địch.
  + Hiệu ứng âm thanh phù hợp với các trụ súng, kỹ năng nhân vật khi sử dụng vũ khí.
* **Công cụ phát triển:**
  + Phát triển bằng Game Engine Unity và ngôn ngữ lập trình C#.
* **Nền tảng:**
  + Game được dự kiến phát hành trên PC thông qua các nền tảng như Steam, itch.io, Unity Play.

**1.4. Nội dung chính của game**

*"Lost Between Realms"* là một tựa game hành động - phiêu lưu kết hợp lối chơi Roguelike, nơi người chơi phải đưa ra quyết định ảnh hưởng trực tiếp đến câu chuyện. Người chơi sẽ chiến đấu với những quái vật bí ẩn, khám phá các vùng đất đầy thử thách và tìm cách thu thập các mảnh ghép của một cổ vật hùng mạnh.

**1.5. Đối tượng người chơi hướng đến**

* **Nền tảng: PC & Giả lập**
* **Độ tuổi:** Thanh thiếu niên và người lớn (16+).

#### **1. Đặc Điểm Tâm Lý**

* **Khám Phá và Mạo Hiểm**: Thanh thiếu niên thường tìm kiếm cảm giác mới lạ và mạo hiểm. Thể loại game 3D RPG Singleplayer Rogue-like với nhiều yếu tố hành động và đánh đấm đáp ứng nhu cầu này bằng cách tạo ra những cuộc phiêu lưu đầy bất ngờ.
* **Khả Năng Tương Tác**: Họ thích tương tác với nhân vật và cốt truyện, điều này khuyến khích sự tham gia sâu hơn vào trải nghiệm game.

#### **2. Thói Quen Chơi Game**

* **Thời Gian Chơi Dài**: Nhóm tuổi này thường dành nhiều thời gian cho việc chơi game, từ vài giờ mỗi ngày đến hàng tuần. Điều này tạo cơ hội cho các nhà phát triển game xây dựng nội dung phong phú và đa dạng.
* **Tìm Kiếm Thử Thách**: Thanh thiếu niên thích những trò chơi có độ khó cao. Yếu tố ngẫu nhiên trong game Rogue-like mang lại thử thách mới mẻ mỗi lần chơi, giữ cho họ luôn hứng thú.

#### **3. Thị Trường Game**

* **Tăng Trưởng Nhanh Chóng**: Thị trường game cho thanh thiếu niên đang tăng trưởng mạnh mẽ, với doanh thu toàn cầu dự kiến sẽ đạt hàng tỷ đô la. Các game hành động và RPG chiếm phần lớn trong danh sách các tựa game phổ biến.
* **Nền Tảng Phân Phối**: Nền tảng như Steam, PlayStation, và Xbox rất phổ biến trong nhóm tuổi này, với nhiều game 3D RPG được phát hành thường xuyên, tạo ra một thị trường cạnh tranh.

#### **4. Xu Hướng Game**

* **Đồ Họa và Gameplay**: Thanh thiếu niên hiện nay yêu cầu đồ họa cao và gameplay mượt mà. Các nhà phát triển cần chú trọng đến chất lượng hình ảnh và cơ chế điều khiển để thu hút người chơi.
* **Cộng Đồng và Multiplayer**: Mặc dù là game singleplayer, nhưng việc xây dựng cộng đồng xung quanh game thông qua diễn đàn và mạng xã hội cũng rất quan trọng. Người chơi thích chia sẻ kinh nghiệm và chiến thuật với nhau.

#### **5. Chiến Lược Tiếp Thị**

* **Quảng Cáo Trực Tuyến**: Sử dụng mạng xã hội và các nền tảng streaming như Twitch để tiếp cận thanh thiếu niên. Video gameplay và livestream rất hiệu quả trong việc thu hút sự chú ý.
* **Tương Tác với Người Chơi**: Các sự kiện trong game và cập nhật thường xuyên giúp giữ chân người chơi lâu dài. Khuyến khích người chơi tham gia vào việc phát triển nội dung (như ý tưởng nhiệm vụ mới) cũng là một chiến lược tốt.

2. Tổng quan về game

2.1. Nội dung và mục tiêu

* **Nội Dung Trò Chơi**

Trong **"Lost Between Realms,"** người chơi sẽ nhập vai vào **Zino**, một nhà thám hiểm trẻ tuổi và đầy nhiệt huyết. Trong một lần phiêu lưu, Zino tình cờ phát hiện ra một **cánh cổng kỳ bí**, đưa anh đến một thế giới song song bí ẩn. Thế giới này không chỉ đẹp đẽ mà còn ẩn chứa vô số **bí ẩn** và **nguy hiểm**. Từng góc nhỏ trong thế giới này đều có câu chuyện riêng, với những điều kỳ diệu và cả những mối đe dọa rình rập.

Zino sớm nhận ra rằng thế giới mới này không chỉ mang lại cơ hội khám phá mà còn đầy rẫy những **thế lực bí ẩn**. Những thế lực này dường như không có lý do rõ ràng nhưng luôn tìm cách ngăn cản Zino trở về nhà. Chúng có thể là những sinh vật huyền bí, những thực thể bóng tối hoặc thậm chí là những nhân vật phản diện có mục tiêu riêng. Mỗi bước đi của Zino đều phải đối mặt với những **thử thách** và **câu hỏi** khó khăn, khiến anh không chỉ phải chiến đấu mà còn phải **suy nghĩ** và **lựa chọn**.

* **Mục Tiêu và Cách Chơi**

Người chơi sẽ phải thực hiện nhiều nhiệm vụ để tiến triển trong cốt truyện. Cụ thể, mục tiêu của Zino là:

1. **Giải Quyết Câu Đố**: Thế giới song song chứa đựng nhiều câu đố phức tạp, từ những bài toán logic đến những thử thách dựa trên tính sáng tạo. Mỗi câu đố giải quyết không chỉ mở ra con đường mới mà còn mang lại những thông tin quý giá về thế lực đang ngăn cản Zino.
2. **Tương Tác với NPC**: Zino sẽ gặp gỡ nhiều nhân vật không phải người chơi (NPC), mỗi người đều có câu chuyện riêng và có thể cung cấp manh mối hoặc nhiệm vụ bổ sung. Sự tương tác này không chỉ giúp người chơi hiểu rõ hơn về thế giới mà còn tạo ra những mối quan hệ có thể ảnh hưởng đến cốt truyện chính.
3. **Quyết Định Quan Trọng**: Trong hành trình, người chơi sẽ phải đưa ra những quyết định mang tính bước ngoặt. Những lựa chọn này không chỉ ảnh hưởng đến Zino mà còn tác động đến các NPC và toàn bộ thế giới xung quanh. Một quyết định sai lầm có thể dẫn đến hậu quả nghiêm trọng, trong khi một lựa chọn khôn ngoan có thể mở ra những cơ hội mới.
4. **Đối Đầu Thế Lực Đen Tối**: Cuối cùng, Zino sẽ phải đối mặt với những thế lực đen tối đang cố gắng ngăn cản anh trở về. Những cuộc chiến cam go không chỉ cần sức mạnh mà còn cần sự khéo léo và chiến lược, buộc người chơi phải vận dụng tất cả những gì đã học được trong suốt hành trình.

2.2. Thể loại

* RPG Singleplayer Rogue-like, kết hợp chiến đấu hành động và phiêu lưu.

#### **1. Định Nghĩa Thể Loại**

* **RPG (Role-Playing Game)**: Là thể loại game trong đó người chơi nhập vai vào một nhân vật cụ thể, phát triển kỹ năng và tham gia vào một câu chuyện phong phú. Người chơi thường đưa ra quyết định ảnh hưởng đến cốt truyện và nhân vật.
* **Singleplayer**: Game được thiết kế để chơi một mình, cho phép người chơi tập trung vào trải nghiệm cá nhân mà không bị ảnh hưởng bởi người chơi khác.
* **Rogue-like**: Đặc trưng bởi việc tạo ra nội dung ngẫu nhiên, cái chết có thể dẫn đến việc bắt đầu lại từ đầu, và thường yêu cầu người chơi phải áp dụng chiến thuật và kỹ năng để tiến xa hơn.

#### **2. Các Thành Phần Chính Của Game**

* **Cốt Truyện và Thế Giới**: Một thế giới phong phú với cốt truyện sâu sắc, nơi người chơi có thể khám phá và tương tác với các yếu tố khác nhau.
* **Nhân Vật và Phát Triển**: Người chơi có thể tùy chọn nhân vật và phát triển các kỹ năng, chỉ số trong quá trình chơi.
* **Bản Đồ Ngẫu Nhiên**: Các bản đồ và môi trường thường được tạo ra ngẫu nhiên, tạo ra trải nghiệm mới cho mỗi lần chơi.
* **Khó Khăn và Thử Thách**: Độ khó cao, với các kẻ thù và thử thách đa dạng, yêu cầu người chơi phải điều chỉnh chiến thuật liên tục.

#### **3. Cách Thực Hiện Thể Loại Game**

* **Xây Dựng Cốt Truyện**: Tạo ra một câu chuyện hấp dẫn với nhiều nhánh và lựa chọn. Cốt truyện nên bao gồm các yếu tố kịch tính và bất ngờ.
* **Thiết Kế Nhân Vật**: Phát triển các nhân vật đa dạng với kỹ năng và khả năng riêng. Người chơi cần cảm thấy sự phát triển của nhân vật qua từng cấp độ.
* **Tạo Bản Đồ Ngẫu Nhiên**: Sử dụng thuật toán để tạo ra các bản đồ mới mỗi lần chơi. Điều này giữ cho người chơi luôn cảm thấy mới mẻ và thú vị.
* **Hệ Thống Chiến Đấu**: Thiết kế cơ chế chiến đấu hấp dẫn, nơi người chơi phải sử dụng chiến thuật thông minh để đánh bại kẻ thù. Có thể bao gồm kỹ năng đặc biệt, combo và yếu tố chiến thuật.
* **Cơ Chế Chết và Bắt Đầu Lại**: Khi nhân vật chết, người chơi có thể bắt đầu lại nhưng vẫn giữ lại một số tiến bộ. Điều này khuyến khích việc học hỏi từ những sai lầm và cải thiện kỹ năng.
* **Khám Phá và Tương Tác**: Cung cấp nhiều cơ hội cho người chơi khám phá thế giới và tương tác với các nhân vật khác, tạo ra các nhiệm vụ phụ và câu chuyện phong phú.

2.3. Bối cảnh

* **Thế giới trung cổ:** Nhiều vùng đất bí ẩn với thiết kế đa dạng
* **Thông tin bối cảnh:**

### **Rừng Quỷ Dị**

* + **Rừng Quỷ Dị**, nơi mà ánh sáng không bao giờ chạm tới. Những cây cổ thụ khổng lồ vươn cao như những cánh tay ma quái, che khuất mọi ánh sáng và tạo ra bóng tối dày đặc. Âm thanh thì thầm của những linh hồn lạc lối vang vọng trong không gian, như những lời nguyền rủa và lời kêu gọi từ quá khứ. Phép thuật bóng tối len lỏi giữa những tán lá, khiến cho mọi sinh vật trở nên điên cuồng và hung bạo. Những quái vật kỳ dị, với hình dáng và âm thanh ghê rợn, ẩn nấp sau những gốc cây, chờ đợi cơ hội để vồ lấy kẻ xâm phạm. Ai dám bước vào thế giới này sẽ không chỉ chiến đấu với những sinh vật quái dị, mà còn phải đối mặt với chính nỗi sợ hãi của bản thân.

### **Tàn Tích Cổ Đại**

* + **Tàn Tích Cổ Đại** là một thành phố đã mất, nơi thời gian ngừng trôi và ký ức trở thành những bóng ma. Những bức tường đổ nát đứng sừng sững như những chứng nhân âm thầm của một vương quốc hùng mạnh đã sụp đổ. Mê cung của những con đường uốn lượn đầy cỏ dại và đá lởm chởm dường như dẫn lối mọi kẻ xâm lăng vào những cạm bẫy chết chóc. Tiếng vọng của những linh hồn khốn khổ vang lên từ các di tích, kể lại những câu chuyện bi thương và huyền bí. Nếu bạn đủ dũng cảm để khám phá, hãy chuẩn bị cho những bất ngờ rùng rợn; bóng ma của những chiến binh xưa, những kẻ canh giữ tàn tích, sẽ không dễ dàng để bạn ra đi.

### **Núi Lửa Hủy Diệt**

* + Đến với **Núi Lửa Hủy Diệt**, nơi thiên nhiên thể hiện sức mạnh tàn bạo nhất. Dòng nham thạch chảy xiết như máu của trái đất, phun trào những cột khói đen kịt và ánh lửa đỏ rực rỡ. Không khí nóng bỏng và mùi sulfur nồng nặc bao trùm, làm cho mọi sinh vật đều phải rút lui trong sợ hãi. Nhưng trong lòng núi, những quái vật khổng lồ và tàn bạo, được sinh ra từ lửa và bóng tối, đang chờ đợi. Chúng là những kẻ bảo vệ lãnh thổ, những sinh vật mang trong mình sức mạnh của sự hủy diệt. Hãy chuẩn bị cho một cuộc chiến không chỉ chống lại thiên nhiên điên cuồng, mà còn với những kẻ thù tàn nhẫn; chỉ những ai dũng cảm nhất mới hy vọng thoát khỏi vùng đất này mà không bị nuốt chửng
  + **Bối cảnh chi tiết:**
* **Thế giới chính:** Một thế giới ở thời trung cổ với những khu rừng rậm rạp, lạ lẫm và kì bí cùng những tàn tích còn sót lại của các nền văn minh cổ đại ko biết đã chìm vào dĩ vãng tự bao giờ.
* **Các di tích ở thế giới song song:** Bao gồm nhưng không giới hạn:
  + **Rừng Quỷ Dị:** Một khu rừng ma thuật, ẩn nấp xung quanh là các sinh vật kì bí, mỗi bước chân ở nơi đây dường như đều đi kèm nỗi lo và cảnh giác với mọi thứ xung quanh.

****

* + **Vực Đá:** Một khe nứt sâu thăm thẳm đến rợn người giữa 2 vách đá hùng vĩ của tự nhiên.



* + **Tàn Tích Cổ Đại:** Một thành phố bị bỏ hoang, mỗi viên gạch đều mang trên mình lát cắt của thời gian, dường như nhìn vào những lát cắt đó ta có thể thấy được quá khứ huy hoàng nhưng tàn lụi nhanh chóng của một nền văn minh, kèm theo đó là mê cung những con đường kéo dài không lối thoát.

A stone ruins with stone arches and stairs

Description automatically generated with medium confidence

**Núi Lửa Hủy Diệt:** Một ngọn núi lửa cao ngút trời của Tân thế giới, nơi luôn có dung nham tuôn chảy và nhiệt lượng phát ra dường như đủ để thiêu rụi linh hồn của những sinh vật bén mản lại gần.



### 2.4. Cấu trúc, cách chơi của game

* **Cấu trúc:** Trò chơi sẽ được chia thành các chương lớn, mỗi chương được diễn ra ở một thế giới khác nhau để người chơi cảm thấy mới mẻ và ko nhàm chán, các chương sẽ được kết thúc sau khi người chơi chiến thắng trận đấu với Boss cuối.
* **Cách chơi:** Người chơi sẽ tương tác với các yếu tố xuất hiện trên màn hình thông qua những tùy chọn đối thoại với nhân vật khác cũng như đưa ra quyết định hành động. Các câu đố sẽ xuất hiện dưới dạng các nhiệm vụ hoặc tình huống cần giải quyết để tiếp tục câu chuyện.

### 2.5. Nhân vật chính, số lượng người chơi

* **Nhân vật chính:** Zino – Một nhà thám hiểm trẻ tuổi.
* **Số lượng người chơi:** 1 người chơi (Single-player)

## 3. Cách chơi, mục tiêu và sự tiến triển trong game

### 3.1. Mục tiêu chính và mục tiêu phụ trong game **Mục Tiêu Chính: Tìm Hiểu và Thu Thập Các Mảnh Ghép Cổ Vật Để Quay Trở Về**

### **Milestone 1: Nghiên Cứu và Khám Phá**

* **Hoạt động**:
  + Tìm hiểu về các loại cổ vật và ý nghĩa của chúng.
  + Xác định các vùng đất hoặc thế giới nơi có cổ vật.
* **Kết quả**:
  + Tạo một danh sách các cổ vật cần tìm và ghi chú về chúng.

### **Milestone 2: Lập Kế Hoạch Thu Thập**

* **Hoạt động**:
  + Xác định các phương pháp thu thập cổ vật (khám phá, giao dịch, hoàn thành nhiệm vụ).
  + Lên kế hoạch cho các chuyến đi tới các vùng đất cụ thể.
* **Kết quả**:
  + Một lộ trình chi tiết cho việc thu thập các mảnh ghép cổ vật.

### **Milestone 3: Thực Hiện và Thu Thập**

* **Hoạt động**:
  + Bắt đầu các chuyến đi để tìm kiếm cổ vật.
  + Ghi lại các phát hiện và cảm nhận trong quá trình thu thập.
* **Kết quả**:
  + Một bộ sưu tập ban đầu các cổ vật.

## **Mục Tiêu Phụ**

### **1. Giải Cứu Các NPC Bị Mắc Kẹt**

* **Milestone 1**: Xác định và lập danh sách các NPC cần cứu.
* **Milestone 2**: Tìm hiểu về các thử thách hoặc kẻ thù cần vượt qua để giải cứu.
* **Milestone 3**: Hoàn thành các nhiệm vụ giải cứu và ghi nhận các phản hồi từ NPC.

### **2. Thu Thập Các Món Đồ Cổ Thú Vị**

* **Milestone 1**: Nghiên cứu về các món đồ cổ có sức mạnh đặc biệt.
* **Milestone 2**: Tìm kiếm và thu thập thông tin về vị trí của chúng.
* **Milestone 3**: Hoàn thành việc thu thập và ghi chép lại các món đồ cổ.

### **3. Hoàn Thành Nhiệm Vụ Phụ**

* **Milestone 1**: Lập danh sách các nhiệm vụ phụ có sẵn trong thế giới.
* **Milestone 2**: Chọn và thực hiện một số nhiệm vụ, ghi chú các phần thưởng nhận được.
* **Milestone 3**: Tạo ra các nhiệm vụ mới dựa trên kinh nghiệm và phản hồi từ nhiệm vụ đã hoàn thành.

### 3.2. Sự tiến triển trong game

## **Tiến Trình Chơi**

### **Cấu Trúc Chương**

* **Chương 1: Khởi Đầu Hành Trình**
  + **Nội dung**: Người chơi bắt đầu cuộc phiêu lưu, khám phá vùng đất đầu tiên.
  + **Nhân vật**: Giới thiệu nhân vật chính và một số NPC quan trọng.
  + **Mở khóa**: Hoàn thành nhiệm vụ để mở khóa chương 2.
* **Chương 2: Khám Phá Vùng Đất Mới**
  + **Nội dung**: Người chơi sẽ khám phá các khu vực mới với nhiều thử thách hơn.
  + **Nhân vật**: Xuất hiện các NPC mới, cung cấp nhiệm vụ phụ và thông tin hữu ích.
  + **Nâng cấp kỹ năng**: Người chơi có thể nâng cấp kỹ năng sau khi hoàn thành nhiệm vụ chính.
* **Chương 3: Đối Đầu Với Kẻ Thù**
  + **Nội dung**: Gặp gỡ các kẻ thù mạnh mẽ hơn và giải quyết các tình huống khó khăn.
  + **Nhân vật**: Gặp gỡ những nhân vật phản diện, tạo cốt truyện hấp dẫn.
  + **Mở khóa**: Hoàn thành các nhiệm vụ chính để tiến tới chương 4.
* **Chương 4: Khám Phá Cổ Vật**
  + **Nội dung**: Tập trung vào việc thu thập cổ vật và khám phá lịch sử của chúng.
  + **Nâng cấp kỹ năng**: Cung cấp các kỹ năng đặc biệt liên quan đến cổ vật.
  + **Kết thúc**: Giải quyết các câu đố lớn để mở khóa chương tiếp theo.

### **Tính Năng Mở Khóa**

* **Vùng Đất Mới**: Mỗi chương sẽ mở khóa một vùng đất mới, với môi trường, quái vật, và NPC độc đáo.
* **Kỹ Năng Nâng Cấp**: Khi hoàn thành nhiệm vụ, người chơi sẽ nhận điểm kỹ năng để nâng cấp các chỉ số như sức mạnh, tốc độ, và khả năng phòng thủ.

## **Hệ Thống Lưu Trữ**

### **Tính Năng Lưu Trữ Tự Động**

* **Điểm Lưu Trữ Quan Trọng**: Người chơi sẽ tự động lưu tiến trình tại các điểm quan trọng trong game, như khi hoàn thành nhiệm vụ hoặc khi vào một vùng đất mới.
* **Thông báo Lưu Trữ**: Người chơi sẽ nhận được thông báo khi tiến trình của họ được lưu.

### **Tùy Chọn Lưu Trữ Thủ Công**

* **Lưu Thủ Công**: Cho phép người chơi lưu tiến trình bất kỳ lúc nào thông qua menu chính.
* **Quản Lý Lưu Trữ**: Người chơi có thể xem danh sách các file lưu trữ và chọn để tải lại bất kỳ file nào trước đó.

### 3.3. Sự tiến triển của câu chuyện trong game (Progression)

### **1. Tác Động của Quyết Định**

* **Lựa Chọn Nhân Vật**: Mỗi quyết định mà người chơi đưa ra sẽ ảnh hưởng đến mối quan hệ với các nhân vật khác. Chẳng hạn, lựa chọn giúp đỡ một NPC có thể làm tăng mức độ tin tưởng, trong khi từ chối có thể dẫn đến sự thù địch.
* **Hậu Quả Ngắn Hạn và Dài Hạn**: Quyết định có thể tạo ra hậu quả ngay lập tức (như NPC sẽ giúp đỡ trong nhiệm vụ tiếp theo) hoặc dài hạn (thay đổi cốt truyện hoặc mở khóa kết thúc khác).

### **2. Các Mối Quan Hệ**

* **Mối Quan Hệ Linh Hoạt**: Mối quan hệ giữa người chơi và NPC sẽ thay đổi theo từng quyết định. Người chơi có thể trở thành bạn bè, đối thủ, hoặc thậm chí kẻ thù của NPC.
* **Hệ Thống Điểm Quan Hệ**: Mỗi NPC sẽ có một chỉ số quan hệ, ảnh hưởng đến các nhiệm vụ và kết thúc. Chỉ số này sẽ thay đổi theo hành động của người chơi.

### **3. Các Kết Thúc Khác Nhau**

* **Kết Thúc Đa Dạng**: Dựa vào các quyết định và mối quan hệ, người chơi có thể đạt được nhiều kết thúc khác nhau:
  + **Kết Thúc Tốt**: Nếu người chơi xây dựng mối quan hệ tốt và hoàn thành các nhiệm vụ quan trọng.
  + **Kết Thúc Trung Bình**: Mối quan hệ trung lập với các NPC, với một số nhiệm vụ không hoàn thành.
  + **Kết Thúc Xấu**: Nếu người chơi thường xuyên đưa ra quyết định tiêu cực hoặc bỏ rơi NPC trong tình huống khó khăn.

### **4. Cốt Truyện Phụ**

* **Nhiệm Vụ Phụ Có Ý Nghĩa**: Nhiệm vụ phụ không chỉ là để thu thập phần thưởng, mà còn ảnh hưởng đến cốt truyện chính. Hoàn thành hoặc bỏ qua nhiệm vụ phụ sẽ thay đổi cách mà câu chuyện diễn ra.
* **Câu Chuyện Nhánh**: Một số lựa chọn có thể mở ra các nhánh câu chuyện mới, dẫn đến các tình huống bất ngờ và phát triển cốt truyện phong phú.

### **5. Tương Tác và Phản Hồi**

* **Phản Hồi từ NPC**: NPC sẽ có những phản hồi khác nhau dựa trên quyết định của người chơi, tạo ra một thế giới sống động và chân thực.
* **Hệ Thống Đối Thoại**: Các lựa chọn đối thoại sẽ ảnh hưởng đến cách mà NPC nhìn nhận người chơi, dẫn đến những tình huống và kết quả khác nhau.

### 3.4. Cân bằng độ khó của game

### **1. Tăng Dần Độ Khó**

* **Cấu Trúc Thử Thách**: Các câu đố và thử thách sẽ được thiết kế để tăng dần độ khó theo tiến độ của game. Mỗi chương sẽ giới thiệu các yếu tố mới, yêu cầu người chơi áp dụng kiến thức và kỹ năng đã học để giải quyết.
* **Kiểm Soát Độ Khó**: Sẽ có một hệ thống theo dõi tiến độ của người chơi, điều chỉnh độ khó của câu đố và thử thách dựa trên khả năng giải quyết của họ. Nếu người chơi hoàn thành nhanh chóng, độ khó sẽ tự động tăng lên.

### **2. Tùy Chọn Hỗ Trợ**

* **Hỗ Trợ Thông Tin**: Nếu người chơi gặp khó khăn trong việc giải quyết câu đố, họ có thể nhận được gợi ý từ NPC hoặc qua hệ thống trợ giúp, giúp họ hiểu rõ hơn về cách giải quyết.
* **Thời Gian Hỗ Trợ**: Người chơi có thể chọn nhận thêm thời gian để suy nghĩ về câu đố, hoặc tạm dừng để xem xét lại thông tin và tài nguyên có sẵn.

## **Tùy Chỉnh Độ Khó**

### **1. Độ Khó Duy Nhất**

* **Thể Loại Kể Chuyện**: Game hiện tại chỉ có một độ khó duy nhất, nhằm tạo ra trải nghiệm kể chuyện liền mạch. Tất cả người chơi sẽ trải qua cùng một chuỗi sự kiện và câu chuyện, giúp duy trì tính nhất quán trong nội dung.
* **Không Có Độ Khó Khác Nhau**: Sự thiếu tùy chọn độ khó không ảnh hưởng đến trải nghiệm của người chơi, vì mọi người sẽ cùng tham gia vào hành trình khám phá và tương tác với các nhân vật.

### **2. Gợi Ý Tùy Chọn Tương Lai**

* **Khả Năng Tùy Chỉnh**: Mặc dù hiện tại có một độ khó duy nhất, nhưng có thể xem xét việc giới thiệu các tùy chọn độ khó trong các bản cập nhật tương lai, cho phép người chơi có thể lựa chọn mức độ thử thách phù hợp với phong cách chơi của họ.
* **Phản Hồi từ Người Chơi**: Thu thập phản hồi từ người chơi để hiểu rõ hơn về mong muốn và nhu cầu của họ, từ đó điều chỉnh và phát triển các tính năng phù hợp.