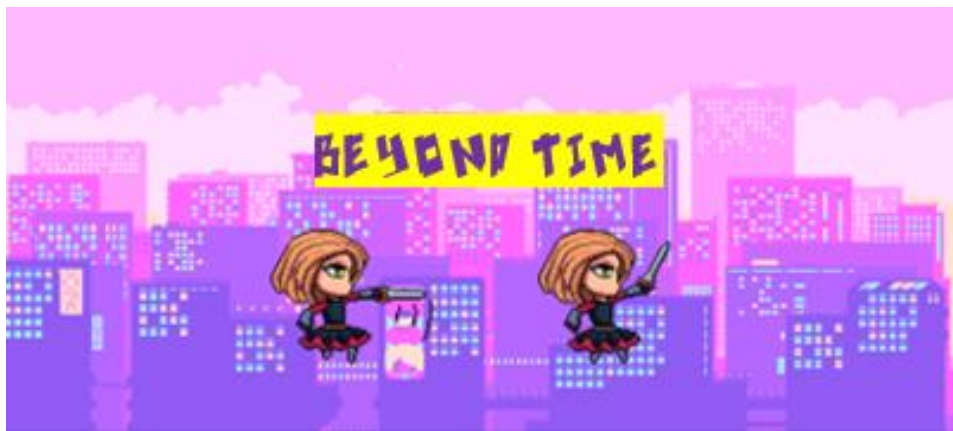


GAME DESIGN DOCUMENT

LOST ADVENTURE: BEYOND TIME

PHẠM NGỌC HIẾU



LINK để có thể trải nghiệm trò chơi: <https://hiunpham.github.io/beyondtime/>

LINK các resources và code đã dùng để tạo ra trò chơi: <https://github.com/hiunpham/beyondtime.git>

MỤC LỤC

I. GIỚI THIỆU TÓM TẮT	3
II. HÌNH ẢNH	4
III. HỆ THỐNG TRONG TRÒ CHƠI.....	5
IV. CÁCH CHƠI VÀ LUẬT CHƠI	6
V. CÁC YẾU TỐ HẤP DẪN	7
VI. ĐỊNH HƯỚNG PHÁT TRIỂN TRONG TƯƠNG LAI	8
VII. ĐỊNH HƯỚNG PHÁT TRIỂN THƯƠNG MẠI TRÒ CHƠI.....	8
VIII. TÁI BÚT(PHẦN NÀY KHÔNG LIÊN QUAN ĐẾN DOCUMENT A).....	9

I. GIỚI THIỆU TÓM TẮT

Tại vương quốc Eladira, nơi được biết đến là xứ sở của pháp thuật và huyền bí và là chốn dừng chân thiên đường cho các mạo hiểm giả. Lara, một mạo hiểm giả tập sự với mong muốn tìm ra hết những bí ẩn và các truyền thuyết của vương quốc Eladira.

Trong một lần thám hiểm, Lara vô tình tìm thấy một tấm bản đồ cũ kỹ và những manh mối nhỏ đưa cô đến một ngôi đền cổ xưa ẩn sâu trong rừng rậm. Ngôi đền đang tỏa sáng một ánh sáng bí ẩn, hứa hẹn những điều kỳ diệu đang chờ đợi phía trước. Không thể cưỡng lại sự hấp dẫn của khám phá ngôi đền, Lara mạo hiểm bước vào trung tâm ngôi đền. Một cảm giác chưa từng có vây quanh cô, và mọi thứ bắt đầu biến đổi. Lara bị cuốn vào vòi xoáy ánh sáng chói lọi, mất đi ý thức và đắm vào những khối thời gian vô tận.

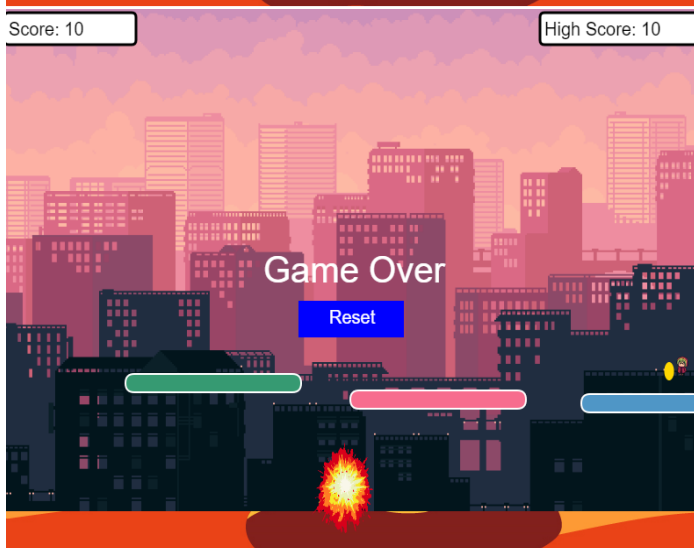
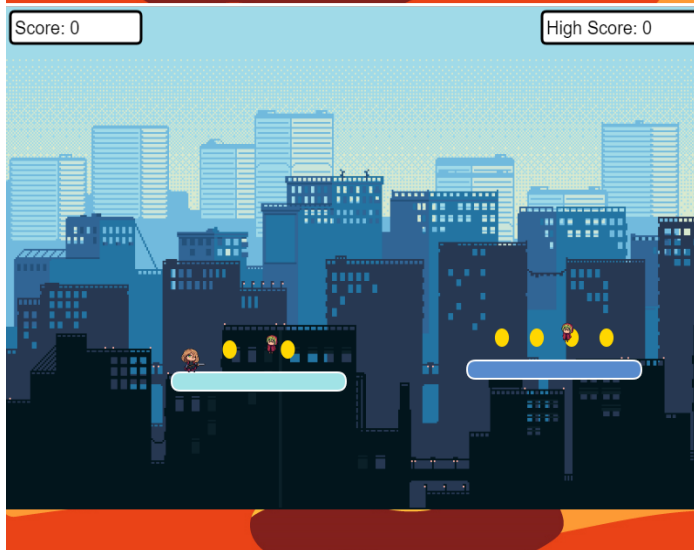
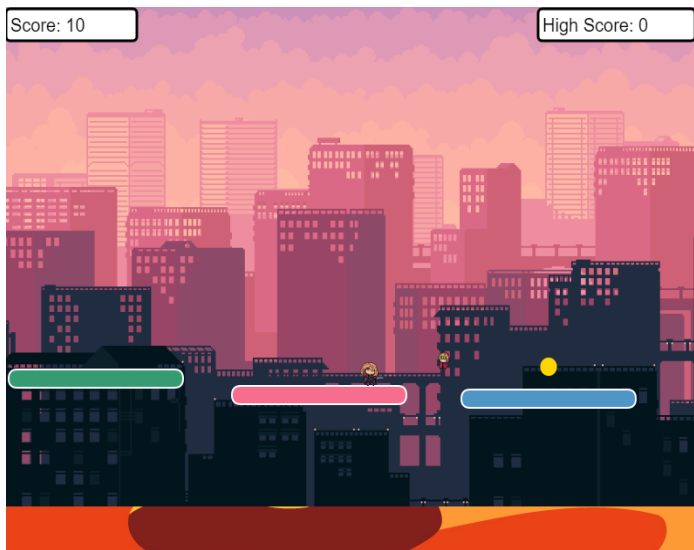
Khi cô tỉnh dậy, Lara nhận ra mình đã ở trong một thế giới hoàn toàn khác biệt. Cảnh quan xung quanh không còn là rừng rậm huyền bí mà cô từng biết. Thay vào đó, cô đứng giữa một thành phố hiện đại, nơi công nghệ tiên tiến thống trị. Lara bất ngờ và hoang mang trước thế giới mới này, nhưng không thể giấu được sự phấn khích khi được thám hiểm một vùng đất xa lạ. Mặc dù vậy nhưng ước mơ lớn nhất của cô là trở về vương quốc Eladira, quê nhà của mình cùng với bạn bè thân yêu và gia đình của cô

Với tâm hồn kiên định và ý chí, Lara bắt đầu cuộc phiêu lưu mới của mình. Cuộc hành trình này không chỉ là để tìm cách trở về nhà, mà còn để khám phá những bí ẩn và bất ngờ của thế giới hiện đại mà cô đã lạc vào.

Trong quá trình phiêu lưu, người chơi được trải nghiệm qua nhiều môi trường khác nhau và phải vượt qua các thử thách cũng như các kẻ thù nguy hiểm để thu thập xu. Liệu bạn có thể làm điều gì để tồn tại trong thế giới mới vô cùng xa lạ và tìm được đường trở về nhà. Đến với game Beyond Time, tôi tin chắc bạn sẽ có trải nghiệm vô cùng thú vị với gameplay đơn giản nhưng lại vô cùng lôi cuốn, đồ họa đơn giản nhưng bắt mắt. Còn chần chờ gì nữa, hãy tham gia cuộc phiêu lưu này cùng Lara ngay nào.

THÔNG TIN GAME	
Thể loại	Platformer + Adventure
Cấu hình	Hệ điều hành: Windows 7/8/10 hoặc macOS. Bộ xử lý (CPU): Intel Core i3 hoặc tương đương, với tốc độ xung nhịp 2.0 GHz trở lên. Bộ nhớ RAM: 4GB trở lên. Card đồ họa (GPU): Card đồ họa tích hợp hoặc card đồ họa độc lập cơ bản, hỗ trợ WebGL. Dung lượng ổ cứng: Khoảng 100 MB để lưu trữ trò chơi và tệp hình ảnh.

II. HÌNH ẢNH





III. HỆ THỐNG TRONG TRÒ CHƠI

- **Hệ thống vật phẩm**

Vật phẩm cố định: Là những vật phẩm cố định trên màn hình, người chơi cần lấy những vật phẩm này để tích lũy thành tích



Đồng xu: (Coin): Được đặt trên các bậc thềm, người chơi sẽ thu thập đồng xu để tích lũy điểm số.



Nền và bậc thềm: (Platform): Để tạo môi trường trò chơi, nền và các bậc thềm sẽ được tạo ra ngẫu nhiên trong trò chơi, cho phép nhân vật chính di chuyển trên không.

- **Nhân vật**



Lara: (Player): Một nhân vật nữ thám hiểm đến từ thế giới khác và bị mắc kẹt trong thế giới hiện đại. Người chơi sẽ điều khiển nhân vật này di chuyển qua các bậc thềm trên không, nhảy và tấn công.

- **Chướng ngại:** Là những vật thể trên đường đi mà người chơi phải tránh né để đến đích



Kẻ thù (Enemy): Được tạo ra ngẫu nhiên trên các bậc thềm, kẻ thù sẽ xuất hiện để tạo thêm thách thức cho người chơi. Người chơi có thể tấn công kẻ thù bằng cách sử dụng chức năng tấn công.



Nền đất lava: Nằm ở bên dưới các bậc thềm, người chơi sẽ ngay lập tức thua cuộc và bắt đầu lại trò chơi nếu để nhân vật tiếp xúc với nền lava

Khi người chơi tiếp xúc với nền lava, sẽ có hiệu ứng hình ảnh vụ nổ và khiến trò chơi kết thúc ngay



- **Hệ thống điểm số: (Score):** Người chơi sẽ tích lũy điểm số bằng cách thu thập đồng xu và tiêu diệt kẻ thù.

$$\text{Điểm tổng} = \text{Điểm thu thập xu} + \text{điểm tiêu diệt kẻ thù}$$

- **Hệ thống Game Over:** Trò chơi kết thúc khi nhân vật chính rơi xuống đất hoặc chạm đất. Khi trò chơi kết thúc, màn hình sẽ hiển thị "Game Over" và người chơi có thể nhấn nút "Reset" để chơi lại.

IV. CÁCH CHƠI VÀ LUẬT CHƠI

CÁCH CHƠI:

Mục tiêu của trò chơi là giúp nhân vật chính, một nhà thám hiểm nữ từ thế giới khác, tìm đường trở về thế giới của mình. Người chơi sẽ điều khiển nhân vật di chuyển qua các bậc thềm trên không, nhảy và thu thập đồng xu.

- Sử dụng các phím mũi tên trái/phải hoặc phím "A"/"D" để di chuyển nhân vật sang trái hoặc sang phải.



- Sử dụng phím mũi tên lên hoặc phím "W" hoặc "Space" để nhảy. Nhân vật chỉ có thể nhảy khi đang đứng trên một bậc thềm hoặc nền.



- Sử dụng phím "Z" để tấn công kẻ thù. Khi nhấn phím này, nhân vật sẽ thực hiện một đòn tấn công và tiêu diệt kẻ thù nếu chạm vào chúng.
- Di chuyển nhân vật trên các bậc thềm, thu thập đồng xu và tiêu diệt kẻ thù để tích lũy điểm số cao nhất.

LUẬT CHƠI:

- **Điểm số:** Người chơi tích lũy điểm số bằng cách thu thập đồng xu và tiêu diệt kẻ thù. Mỗi đồng xu được thu thập sẽ tăng điểm số của người chơi. Tiêu diệt mỗi kẻ thù cũng sẽ cộng điểm cho người chơi.
- **Tránh chạm đất:** Nhân vật không được phép chạm đất hoặc rơi xuống đất. Nếu như vị trí của nhân vật nằm dưới nền hoặc bậc thềm, trò chơi sẽ kết thúc và hiển thị "Game Over".
- **Tấn công kẻ thù:** Người chơi có thể tấn công kẻ thù bằng cách sử dụng phím "Z". Khi nhấn phím này, nhân vật sẽ thực hiện một đòn tấn công và tiêu diệt kẻ thù.
- **Điểm cao:** Trò chơi sẽ ghi nhận điểm số cao nhất của người chơi. Nếu bạn đạt được điểm cao hơn, nó sẽ được lưu lại và hiển thị làm điểm số cao nhất.

V. CÁC YẾU TỐ HẤP DẪN

- **Gameplay đơn giản và gây nghiện:** Trò chơi platformer có gameplay đơn giản nhưng gây nghiện, với mục tiêu thu thập đồng xu và vượt qua các màn chơi. Người chơi có thể chơi một cách dễ dàng và nhanh chóng nhưng vẫn cảm thấy thích thú và muốn cố gắng cải thiện điểm số của mình.
- **Thách thức trong việc thu thập đồng xu và tránh va chạm:** Để vượt qua màn chơi, người chơi phải thu thập đồng xu nằm trên các nền tảng và đồng thời tránh va chạm với các kẻ thù hoặc chạm đất. Điều này tạo ra một cảm giác hấp dẫn và thú vị khi chơi.
- **Hình ảnh đơn giản và thu hút:** Đồ họa đơn giản của trò chơi platformer vẫn thu hút mắt người chơi với các hình ảnh rõ ràng và màu sắc tươi sáng. Sự hòa quyện giữa các yếu tố đồ họa và cơ chế chơi game giúp người chơi dễ dàng tập trung vào trò chơi.
- **Kỹ năng điều khiển linh hoạt:** Trò chơi yêu cầu người chơi có kỹ năng điều khiển nhân vật chính linh hoạt, nhảy qua các bậc thềm và di chuyển một cách khéo léo để tránh va chạm với các chướng ngại vật.
- **Hệ thống điểm số và thách thức vượt qua điểm số cao:** Trò chơi có hệ thống điểm số giúp người chơi theo dõi thành tích của mình và thách thức vượt qua điểm số cao hơn của người chơi khác. Điều này thúc đẩy người chơi cố gắng cải thiện kỹ năng chơi game của họ và cạnh tranh với bạn bè.

VI. ĐỊNH HƯỚNG PHÁT TRIỂN TRONG TƯƠNG LAI

- **Đồ họa và âm thanh nâng cao:** Cải thiện đồ họa và âm thanh của trò chơi để tạo ra trải nghiệm hấp dẫn hơn. Sử dụng hiệu ứng đặc biệt, đồ họa đẹp mắt và nhạc nền phù hợp để tăng tính thú vị và tạo cảm giác chân thực cho người chơi.
- **Cốt truyện và thế giới mở:** Xây dựng một cốt truyện hấp dẫn và đưa nhân vật chính vào một thế giới mở rộng, cho phép người chơi khám phá, thu thập thông tin và giải quyết các nhiệm vụ phụ.
- **Thêm đa dạng cho nhân vật chính:** Cung cấp nhiều lựa chọn cho nhân vật chính, như trang phục khác nhau, khả năng, hay vũ khí để tăng tính tương tác và phong phú hơn.
- **Cơ chế chiến đấu phức tạp:** Mở rộng cơ chế chiến đấu, cho phép người chơi thực hiện nhiều đòn tấn công, kỹ năng đặc biệt và khám phá các chiến thuật mới trong trò chơi.
- **Cấp độ và chế độ chơi mới:** Thêm nhiều cấp độ và chế độ chơi mới để người chơi không bao giờ cảm thấy nhàm chán và luôn có thứ mới để khám phá.
- **Các yếu tố xã hội:** Đưa vào các yếu tố xã hội trong trò chơi, cho phép người chơi tham gia vào các cuộc đua điểm số, tranh tài với bạn bè và tham gia cộng đồng trò chơi.
- **Tích hợp nền tảng đa nền tảng:** Đảm bảo trò chơi có thể chạy trên nhiều nền tảng khác nhau như PC, điện thoại di động, console để mở rộng đối tượng người chơi.
- **Cập nhật và nâng cấp thường xuyên:** Cung cấp các cập nhật và nâng cấp thường xuyên để giữ cho trò chơi luôn mới mẻ và đáng chơi.

VII. ĐỊNH HƯỚNG PHÁT TRIỂN THƯƠNG MẠI TRÒ CHƠI

Hiện tại, trò chơi chưa có tính năng thương mại tích hợp như quảng cáo hoặc mua hàng trong trò chơi. Tuy nhiên, có thể phát triển trò chơi để thêm tính năng thương mại và tăng cường khả năng kiếm lợi nhuận

- **Quảng cáo trong trò chơi:** Tích hợp quảng cáo vào trò chơi để kiếm lợi nhuận. Có thể sử dụng mạng quảng cáo để hiển thị banner quảng cáo hoặc video quảng cáo trong trò chơi để sẽ nhận được tiền hoa hồng từ việc hiển thị quảng cáo.
- **Bán vật phẩm trong trò chơi:** Thiết kế các vật phẩm độc đáo trong trò chơi và cho phép người chơi mua chúng bằng tiền ảo hoặc tiền thật. Điều này sẽ khuyến khích người chơi tham gia chơi game nhiều hơn để kiếm tiền ảo và mua các vật phẩm hữu ích.
- **Thẻ nạp trong trò chơi:** Tích hợp hệ thống thẻ nạp để người chơi có thể mua tiền ảo hoặc các gói vật phẩm bằng tiền thật. Điều này sẽ tạo ra nguồn thu thụ đáng kể cho trò chơi và cung cấp cho người chơi cơ hội mua các vật phẩm hoặc tính năng đặc biệt.
- **Phiên bản trả phí và phiên bản miễn phí:** Xây dựng hai phiên bản của trò chơi - một phiên bản miễn phí với quảng cáo và mua vật phẩm, và một phiên bản trả phí với tất cả các tính năng đã được mở khóa và không có quảng cáo. Người chơi có thể chọn mua phiên bản trả phí để có trải nghiệm trò chơi tốt hơn và không bị quấy rối bởi quảng cáo.
- **Cộng đồng người chơi và sự kiện đặc biệt:** Xây dựng cộng đồng người chơi quan trọng và thường xuyên tổ chức các sự kiện đặc biệt trong trò chơi. Các sự kiện này có thể kích thích sự tương tác giữa người chơi và tạo ra cơ hội để bán các vật phẩm đặc biệt hoặc gói quà tặng độc đáo.
- **Liên kết với các nền tảng trò chơi và cửa hàng ứng dụng:** Nếu trò chơi của bạn đã được phát triển trên nền tảng phổ biến như iOS, Android hoặc PC, bạn có thể liên kết với các cửa hàng ứng dụng để bán trò chơi hoặc vật phẩm trong trò chơi trên các nền tảng này.
- **Tăng cường tính tương tác xã hội:** Tích hợp tính năng chia sẻ điểm số và thành tích trên mạng xã hội giúp tăng cường tính tương tác và lan truyền trò chơi. Điều này có thể thu hút sự chú ý từ người chơi mới và tạo ra cơ hội quảng cáo tự nhiên.

VIII. TÁI BÚT

LINK để có thể trải nghiệm trò chơi: <https://hiunpham.github.io/beyondtime/>

LINK các resources và code đã dùng để tạo ra trò chơi: <https://github.com/hiunpham/beyondtime.git>

Do dự án này được làm bởi người không có background IT hay là thiết kế đồ họa nên có thể còn nhiều sai sót, nhưng đam mê về ngành game design hay game research là rất lớn nên mong anh chị HR hay người review có thể cho em cơ hội vì em học hỏi rất nhanh hehe. Em làm game này mà gần như không biết gì về code :<

