**Game Design Document: MokaMan**

Table of Contents

[**Tài liệu Thiết kế Game: MokaMan** 1](#_Toc198217111)

[Working Title 1](#_Toc198217112)

[Current Status 2](#_Toc198217113)

[Game Concept 2](#_Toc198217114)

[Introduction 2](#_Toc198217115)

[Genre 2](#_Toc198217116)

[Target Audience 2](#_Toc198217117)

[Concept Paragraph and Unique Selling Points 3](#_Toc198217118)

[Player Experience 3](#_Toc198217119)

[Key Moments 3](#_Toc198217120)

[Competition 3](#_Toc198217121)

[Monetization 4](#_Toc198217122)

[Current Target Platform 5](#_Toc198217123)

[Player Objectives and Progression 5](#_Toc198217124)

[Story 5](#_Toc198217125)

[Game Mechanics 6](#_Toc198217126)

[Core Game Play 6](#_Toc198217127)

[Types of Character 6](#_Toc198217128)

[Collectible Items 7](#_Toc198217129)

[Game Physics and Statistics 8](#_Toc198217130)

[Movement 8](#_Toc198217131)

[Damage and Recovery 8](#_Toc198217132)

[Boss Skill 9](#_Toc198217133)

[Art, Sound, and Music 11](#_Toc198217134)

[User Interface 11](#_Toc198217135)

## Working Title

**MokaMan**  
Một game RPG 2D side-scrolling vui nhộn, nơi người chơi điều khiển MokaMan, một anh hùng cà phê, ném các loại đạn cà phê để đánh bại quái vật, kết hợp nguyên liệu để tạo đạn đặc biệt, và đối mặt với các boss độc đáo trong một thế giới đầy hương vị cà phê.

## Current Status

Game đang trong giai đoạn thiết kế ban đầu, với cơ chế ném cà phê và kết hợp nguyên liệu đã được xây dựng nguyên mẫu. Thiết kế màn chơi và cốt truyện hoàn thành 50%, chờ đánh giá. Các vấn đề cản trở bao gồm cân bằng độ khó của boss và tối ưu hóa hệ thống kết hợp nguyên liệu. Các tài nguyên sử dụng hiện tại là các sprite tạm thời cho quái vật.

* **Hoàn thành**: Cơ chế ném cà phê (nút K), hệ thống kết hợp nguyên liệu (nút F), và thiết kế sơ bộ 1 màn chơi.
* **Đang thực hiện**: Thiết kế boss, giao diện người dùng (UI), và hệ thống rơi nguyên liệu.
* **Cản trở**: Cân bằng sát thương của đạn đặc biệt
* **Vấn đề**: Sprite quái vật tạm thời cần thay thế.

# Game Concept

## Introduction

Trong MokaMan, người chơi điều khiển MokaMan, một anh hùng sử dụng cà phê để đánh bại quái vật trong một thế giới giả tưởng lấy cảm hứng từ quán cà phê. Game kết hợp cơ chế ném đạn, kết hợp nguyên liệu, và chiến đấu boss với hai giai đoạn, mang đến trải nghiệm hành động nhanh cho 1 người chơi, kéo dài 8-12 giờ.

## Genre

RPG hành động 2D side-scrolling với yếu tố chiến lược và chế tạo. Game lấy cảm hứng từ Cuphead (phong cách nghệ thuật và chiến đấu) và Mega Man (cơ chế di chuyển và boss), nhưng độc đáo với hệ thống ném cà phê và kết hợp nguyên liệu để tạo đạn đặc biệt.

## Target Audience

* **Đối tượng chính**: Độ tuổi 13-30, yêu thích game 2D side-scrolling như Cuphead, Hollow Knight, và Mega Man.
* **Đối tượng phụ**: Người chơi thích game hành động nhanh, cơ chế sáng tạo, và chủ đề hài hước.
* **Xếp hạng ESRB**: Everyone 10+ (bạo lực giả tưởng nhẹ, hài hước).
* **Sở thích**: Game hành động, hình ảnh hoạt hình, và chủ đề liên quan đến cà phê.

## Concept Paragraph and Unique Selling Points

MokaMan là một game RPG hành động 2D side-scrolling nơi người chơi điều khiển MokaMan, một anh hùng sử dụng các loại đạn cà phê (cà phê đen, latte, cappuccino) để đánh bại quái vật trong một thế giới lấy cảm hứng từ quán cà phê. Core loop bao gồm di chuyển từ trái sang phải, ném cà phê (nút K) để tiêu diệt kẻ thù, thu thập nguyên liệu rơi ra, và kết hợp tối đa 2 nguyên liệu (nút F) để tạo đạn đặc biệt nhắm vào quái vật mang điểm yếu tương ứng. Mỗi màn chơi kết thúc bằng một trận chiến boss hai giai đoạn, đòi hỏi chiến lược và kỹ năng. Game mang đến trải nghiệm hành động nhanh, vui nhộn với cốt truyện hài hước về việc cứu vương quốc cà phê.

**Unique Selling Points**:

* **Hệ thống kẻ địch**: Kẻ địch mang các điểm yếu khác nhau sẽ nhận hiệu ứng đặc biệt từ các loại đạn khác nhau(ví dụ: cà phê đen sẽ khiến kẻ địch mang điểm yếu mixed nhân đôi tốc độ di chuyển).
* **Kết hợp Nguyên liệu**: Kết hợp nguyên liệu (như sữa, đường, cam) để tạo đạn đặc biệt nhắm quái vật mang điểm yếu tương ứng, thêm chiều sâu chiến lược.
* **Boss Hai Giai đoạn**: Mỗi boss có hai giai đoạn với cơ chế thay đổi điểm yếu, yêu cầu người chơi thay đổi chiến thuật.
* **Thế giới Cà phê Hài hước**: Phong cách nghệ thuật hoạt hình và cốt truyện vui nhộn lấy cảm hứng từ văn hóa cà phê.

## Player Experience

Người chơi nhập vai MokaMan trong một vương quốc cà phê đầy màu sắc, với các màn chơi như Quán Cà phê Rừng, Nhà máy Espresso, và Pháo đài Latte. Game kéo dài 8-12 giờ cho cốt truyện chính, với các màn phụ tăng thời gian chơi lên 15 giờ. Ước mơ là trở thành anh hùng cà phê huyền thoại, mang lại cảm giác phấn khích, hài hước, và thỏa mãn. Các giai đoạn chính:

* **Giới thiệu (0-1 giờ)**: Làm quen với cơ chế ném cà phê và kết hợp nguyên liệu trong một quán cà phê hướng dẫn.
* **Core Loop (1-8 giờ)**: Tiêu diệt quái vật, thu thập nguyên liệu, và chiến đấu với boss.
* **Cao trào (8-12 giờ)**: Đối mặt với Vua Mocha, boss cuối với hai giai đoạn đầy thử thách.

## Key Moments

* **5 Phút Đầu**: MokaMan ném cà phê đen để đánh bại một đàn quái vật hạt cà phê, học cách sử dụng nút K và F.
* **Thử thách Giữa game**: Chiến đấu với boss "Máy Xay Cà phê" trong Nhà máy Espresso, cần kết hợp nguyên liệu để tạo đạn làm chậm cối xay.
* **Khoảnh khắc Chiến thắng**: Đánh bại Vua Mocha, cứu vương quốc cà phê với một kết thúc hài hước tại lễ hội cà phê.

## Competition

* **Cuphead (2017)**: 2D side-scrolling với chiến đấu boss. Doanh thu: ~$100 triệu. MokaMan khác biệt với cơ chế kết hợp nguyên liệu và chủ đề cà phê.
* **Hollow Knight (2017)**: 2D hành động khám phá. Doanh thu: ~$50 triệu. Game của chúng tôi có gameplay đơn giản hơn và cốt truyện hài hước.
* **Mega Man 11 (2018)**: 2D side-scrolling. Doanh thu: ~$30 triệu. MokaMan nổi bật với hệ thống đạn cà phê và kết hợp nguyên liệu.

## Monetization

MokaMan là một tựa game free-to-play (F2P) trên PC và di động, với các cơ chế kiếm tiền được thiết kế để tăng doanh thu mà vẫn đảm bảo trải nghiệm công bằng cho người chơi. Tất cả các yếu tố ảnh hưởng đến gameplay (như đạn cà phê, nguyên liệu, và vật phẩm phục hồi) đều có thể kiếm được trong game mà không cần trả phí. Các nguồn kiếm tiền chính bao gồm:

1. **Skin Nhân vật**:
   * **Mô tả**: Người chơi có thể mua các skin cho MokaMan, thay đổi diện mạo của nhân vật. Skin không ảnh hưởng đến gameplay và chỉ mang tính thẩm mỹ.
   * **Cơ chế**: Bán trực tiếp trong cửa hàng trong game với giá từ 50000VND đến 120000VND mỗi skin. Các gói skin theo mùa (như skin Halloween hoặc Giáng Sinh) sẽ được giới thiệu trong các sự kiện đặc biệt.
   * **Tích hợp Gameplay**: Skin được hiển thị trong chiến đấu, menu chính, và khi kết hợp nguyên liệu, tạo cảm giác cá nhân hóa cho người chơi.
2. **Hộp Loot (Loot Box)**:
   * **Mô tả**: Hộp loot "Cốc Cà phê Bí Ẩn" cung cấp cơ hội nhận skin nhân vật, hiệu ứng đạn cà phê (ví dụ: hiệu ứng lấp lánh khi ném latte), hoặc vật phẩm (như biểu tượng cảm xúc trong game). Mỗi hộp có tỷ lệ ngẫu nhiên để nhận các vật phẩm hiếm.
   * **Cơ chế**: Hộp loot có giá 25000 VND mỗi hộp hoặc gói 10 hộp với giá 200000VND.
   * **Tích hợp Gameplay**: Hộp loot được mở trong menu kho đồ, với giao diện hoạt hình vui nhộn khi mở để tăng sự hấp dẫn.
3. **Quảng cáo Tiếp tục Màn chơi**:
   * **Mô tả**: Khi MokaMan chết trong một màn chơi, người chơi có thể xem quảng cáo video (15-30 giây) để tiếp tục từ điểm chết mà không mất tiến trình. Mỗi lần chết chỉ được tiếp tục tối đa 1 lần mỗi màn.
   * **Cơ chế**: Quảng cáo là tùy chọn và được tích hợp vào màn hình "Game Over". Người chơi có thể bỏ qua quảng cáo bằng cách trả 5000 VND để tiếp tục ngay lập tức hoặc chấp nhận thua và chơi lại từ đầu.
   * **Tích hợp Gameplay**: Quảng cáo được tối ưu để không làm gián đoạn trải nghiệm, với giao diện rõ ràng ("Xem quảng cáo để tiếp tục?" hoặc "Trả phí để bỏ qua"). Hệ thống giới hạn quảng cáo tối đa 3 lần mỗi giờ để tránh làm phiền người chơi.

## Current Target Platform

* **Nền tảng**: PC (Windows, Steam) và di động (iOS, Android).
* **Yêu cầu Hệ thống**:
  + Tối thiểu: Intel i3, 4GB RAM, GPU tích hợp, 2GB bộ nhớ.
  + Đề nghị: Intel i5, 8GB RAM, GTX 1050, 4GB bộ nhớ.

## Player Objectives and Progression

* **Vai trò Người chơi**: MokaMan, anh hùng cà phê cứu vương quốc khỏi quái vật cà phê hắc ám.
* **Kiến thức Ban đầu**: Vương quốc cà phê bị tấn công bởi quái vật do Vua Mocha triệu hồi.
* **Mục tiêu Chính**: Vượt qua 8 màn chơi, mỗi màn kết thúc bằng một boss hai giai đoạn. Tiến trình tuyến tính với các màn phụ tùy chọn.
* **Core Loop**: Di chuyển từ trái sang phải → Ném cà phê (nút K) → Thu thập nguyên liệu → Kết hợp nguyên liệu (nút F) → Đánh bại boss.
* **Gameplay Từng Khoảnh khắc**: Ném đạn cà phê để tiêu diệt quái vật, kết hợp nguyên liệu (tối đa 2) để tạo đạn đặc biệt, nhặt nguyên liệu (tối đa 5 ô) từ quái vật bị đánh bại.

## Story

Ngày xưa, Vương quốc Cà phê là một xứ sở yên bình, nơi các Cư dân Cốc Cà phê sống hòa thuận trong những quán cà phê rực rỡ, từ những cánh đồng cà phê xanh mướt của **Quán Cà phê Rừng** đến những dây chuyền hiện đại của **Nhà máy Espresso**. Mỗi ngày, họ cùng nhau pha chế những ly cà phê tuyệt hảo, sử dụng các nguyên liệu tinh túy như sữa ngọt ngào, đường óng ánh, và espresso đậm đà. Vương quốc được bảo vệ bởi **Linh hồn Cà phê**, một thực thể huyền thoại ẩn trong **Cốc Vàng**, đảm bảo sự cân bằng và thịnh vượng. Tuy nhiên, tham vọng của **Vua Mocha**, một bậc thầy pha chế từng được kính trọng, đã làm đảo lộn tất cả.

Vua Mocha, vốn là một nghệ nhân cà phê tài ba, trở nên ám ảnh với việc tạo ra ly cà phê hoàn hảo, mạnh mẽ đến mức có thể thống trị mọi hương vị. Trong cơn cuồng vọng, hắn đánh cắp Cốc Vàng và sử dụng ma thuật hắc ám để biến các nguyên liệu cà phê thành những quái vật kinh hoàng, như **Hạt Cà phê Hung Tợn**, **Cốc Latte Sống**, và **Máy Pha Cà phê Quái ác**. Hắn giam cầm 8 Cư dân Cốc Cà phê, những người giữ bí mật của Linh hồn Cà phê, trong 8 **Lâu đài Hắc ám** rải rác khắp Vương quốc Cà phê. Với sức mạnh của Cốc Vàng, Vua Mocha biến những cánh đồng cà phê thành những vùng đất nguy hiểm, từ **Đầm Latte** ngập nước sền sệt đến **Núi Cappuccino** đầy gai đường. Hắn tuyên bố sẽ thống trị Vương quốc Cà phê, buộc mọi cư dân phải uống thứ "cà phê hắc ám" của mình.

Trong thời khắc tuyệt vọng, một anh hùng trẻ tuổi tên **MokaMan**, một thợ pha cà phê khiêm tốn từ Quán Cà phê Rừng, được **Bà Chủ Quán Cà phê**, người giữ ký ức cổ xưa của Linh hồn Cà phê, trao cho sứ mệnh lấy lại Cốc Vàng và giải cứu 8 Cư dân Cốc Cà phê. MokaMan được ban phước với khả năng ném cà phê thần kỳ, sử dụng các ly cà phê như vũ khí, và kết hợp nguyên liệu để tạo ra những đòn tấn công đặc biệt. Hành trình của MokaMan dẫn anh qua 8 **Thế giới**, mỗi thế giới chứa 4 **Khu vực** đầy thử thách và một **Lâu đài Hắc ám** canh giữ bởi một boss do Vua Mocha tạo ra. MokaMan phải vượt qua các địa hình nguy hiểm, như Hố Sữa, vũng cà phê sôi, và các câu đố môi trường, đồng thời thu thập nguyên liệu (sữa, đường, espresso) để chế tạo đạn đặc biệt nhắm vào điểm yếu của quái vật và boss.

Cốt truyện của *MokaMan* xoay quanh hành trình anh hùng của MokaMan để khôi phục hòa bình cho Vương quốc Cà phê. Mỗi khi cứu được một Cư dân Cốc Cà phê, MokaMan khám phá thêm một mảnh ghép của bí mật Linh hồn Cà phê, dẫn đến cuộc đối đầu cuối cùng với Vua Mocha ở **Pháo đài Mocha**. Trên đường đi, MokaMan gặp gỡ các NPC như **Thợ Pha Chế Lưu Động**, người cung cấp gợi ý về cách kết hợp nguyên liệu, và **Cư dân Cốc Nhỏ**, một nhân vật hài hước tiết lộ các Easter Eggs về lịch sử cà phê. Lựa chọn của người chơi trong các khu vực bí mật (như chọn giúp một NPC hay đối mặt với thử thách phụ) sẽ ảnh hưởng đến kết thúc, quyết định liệu MokaMan chỉ khôi phục hòa bình hay trở thành huyền thoại cà phê vĩ đại nhất.

# Game Mechanics

## **Core Game Play**

Trong MokaMan, một game RPG 2D side-scrolling, người chơi điều khiển MokaMan, một anh hùng cà phê, di chuyển từ trái sang phải qua Vương quốc Cà phê. Vương quốc được chia thành 8 thế giới, mỗi thế giới gồm 4 khu vực với địa hình đa dạng như Đồi Đường, Hố Sữa, và Biển Cà phê, cùng các câu đố như kích hoạt công tắc. Nếu bị hạ gục, người chơi bắt đầu lại từ đầu hoặc chọn xem quảng cáo để tiếp tục màn chơi. MokaMan ném cà phê (phím K) để đánh bại quái vật như Hạt Cà phê Hung Tợn, sử dụng đạn cơ bản (cà phê đen) hoặc đạn mạnh hơn (orange espresso) nếu nhặt được các loại nguyên liệu mới. Người chơi có thể nhấn phím F để kết hợp tối đa 2 nguyên liệu (như sữa, hạt arabica) từ kho 5 ô, tạo đạn đặc biệt nhắm vào điểm yếu của quái vật. Quái vật bị đánh bại rơi nguyên liệu. Hoàn thành khu vực hiện tại và tiến sang khu vực tiếp theo. Cuối mỗi khu vực, MokaMan vào Lâu đài Hắc ám, đối mặt với boss hai giai đoạn (như Máy Xay Cà phê) trong hầm ngục cà phê sôi, sử dụng đạn đặc biệt để khai thác điểm yếu và cứu Cư dân Cốc Cà phê. Skin, hộp loot Cốc Cà phê Bí Ẩn, và quảng cáo tiếp tục khi chết (xem 15-30 giây để hồi sinh) được tích hợp để tăng tính cá nhân hóa và doanh thu, nhưng không ảnh hưởng đến gameplay.

## **Types of Character**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Image | Name | Detail |
|  | MokaMan | MokaMan, nhân vật chính được điều khiển bởi người chơi |
|  | Hạt cà phê robusta(Hạt Cà phê Hung Tợn) | Kẻ địch mang điểm yếu supperdark, dễ bị tiêu diệt, tồn tại phổ biến trong suốt trò chơi. |
|  | Hạt cà phê arabica(Hạt Cà phê Hung Tợn) | Kẻ địch mang điểm yếu mixed, sẽ nhân 2 tốc độ di chuyển nếu nhận sát thương từ đạn supperdark, dễ bị tiêu diệt, tồn tại phổ biến trong suốt trò chơi. |
|  | Cốc orange espresso(Hạt Cà phê Hung Tợn) | Kẻ địch mang điểm yếu orangeesoresso, sẽ được hồi máu bằng dame\*2 khi nhận sát thương từ đạn orangeespresso, dễ bị tiêu diệt, tồn tại phổ biến trong suốt trò chơi. |
|  | Người giữ cửa | Đây là kẻ canh giữ lâu đài hắc ám, nơi vị vua Mocha đang trị vì. Kẻ thù chính ở màn chơi đầu tiên, hắn có 2 phase với 2 điểm yếu khác nhau lần lượt là supperdark và orange, ở phase 1 sẽ có đòn tấn công cận chiến và đáp đất, ở phase 2 sẽ có thêm khả năng triệu hồi sóng động đất |

## **Collectible Items**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Image | Name | Detail |
|  | Orange | Khi được nhặt bởi người chơi thì sẽ hiển thị ở ô trống nhỏ nhất hiện tại (ví dụ đang có 3 nguyên liệu thì sẽ hiển thị ở ô thứ 4) và người chơi có thể chọn nguyên liệu này để kết hợp. |
|  | Milk | Khi được nhặt bởi người chơi thì sẽ hiển thị ở ô trống nhỏ nhất hiện tại (ví dụ đang có 3 nguyên liệu thì sẽ hiển thị ở ô thứ 4) và người chơi có thể chọn nguyên liệu này để kết hợp. |
|  | Condensed milk | Khi được nhặt bởi người chơi thì sẽ hiển thị ở ô trống nhỏ nhất hiện tại (ví dụ đang có 3 nguyên liệu thì sẽ hiển thị ở ô thứ 4) và người chơi có thể chọn nguyên liệu này để kết hợp. |

# Game Physics and Statistics

## **Movement**

Mokaman có thể di chuyển theo 3 hướng chính là trái, phải và nhảy bằng cách sử dụng các nút lần lượt tương ứng là A,D và space. Khi nhấn phím shift thì MokaMan sẽ lướt theo hướng đang nhìn hiện tại.

Nút F và K là 2 nút quan trọng trong cơ chế chiến đấu của MokaMan, với nút F khi được click lần đầu sẽ bắt đầu trạng thái pha chế nguyên liệu ( trong trạng thái này MokaMan không thể tấn công) và click F 1 lần nữa để kết thúc quá trình pha chế và tạo ra đạn (nếu sai công thức sẽ mặc định được trả về mixed). Nếu Mokaman không nằm trong quá trình pha chế có thể sử dụng phím K để bắn ra đạn và tiêu diệt kẻ địch.

Kẻ địch sẽ di chuyển (tuần tra) trong 1 khoảng cách cố định, sau khi phát hiện người chơi trong tầm nhìn thì sẽ đuổi theo và tấn công người chơi (người chơi phải nằm trong tầm tấn công), Boss sẽ có các cách di chuyển đặc trưng và độc đáo hơn ví dụ như khả năng đáp đất của boss ở màn 1.

## **Damage and Recovery**

Khi kẻ địch tấn công trúng người chơi thì người chơi sẽ bị trừ máu tương ứng với sát thương của kẻ địch gây ra.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Image | Name | Damage/HP |
|  | Hạt cà phê robusta(Hạt Cà phê Hung Tợn) | Damage: 10  Hp: 200 |
|  | Hạt cà phê arabica(Hạt Cà phê Hung Tợn) | Damage: 10  Hp: 200 |
|  | Cốc orange espresso(Hạt Cà phê Hung Tợn) | Damage: 10  Hp: 200 |
|  | Người giữ cửa | Dame : 20  HP:450  HP chuyển phase: 300  Dame phase2 : 20\*1.5  Dame động đất :30 |

## **Boss Skill**

Jump attack

|  |  |
| --- | --- |
| Image | Detail |
|  | Khi người chơi nằm ngoài tầm tấn công và trong tầm có thể nhìn thấy thì boss sẽ bắt đầu thực hiện kĩ năng nhảy tiếp cận |
|  | Boss sẽ nhảy lên ngay trên vị trí của player |
|  | Cuối cùng sẽ đáp đất ngay cạnh player, trong tầm có thể tấn công của boss |

Động đất

|  |  |
| --- | --- |
| Image | Detail |
|  | Khi người chơi nằm ngoài tầm tấn công mặc địch và trong tầm có thể nhìn thấy thì boss sẽ bắt đầu thực hiện kĩ năng động đất |
|  | Boss sẽ gọi các sóng xung kích từ đất lên gây sát thương cho người chơi |

# Art, Sound, and Music

Phong cách nghệ thuật hoạt hình tươi sáng, lấy cảm hứng từ Cuphead và Castle Crashers, với nhân vật và quái vật mang chủ đề cà phê (như quái vật hạt cà phê, cốc latte sống). Bảng màu sử dụng nâu, trắng kem, và xanh lá để gợi cảm giác cà phê và thiên nhiên. Nhạc nền là jazz nhẹ nhàng cho các màn chơi và nhịp điệu sôi động cho trận boss. Âm thanh bao gồm tiếng cà phê chảy, cốc vỡ, và hiệu ứng ném đạn vui nhộn.

* **Hình ảnh Tham khảo**: Phong cách Cuphead, môi trường Castle Crashers.
* **Hình ảnh Khái niệm**: Phác thảo gốc của Quán Cà phê Rừng, boss Máy Xay Cà phê, và đạn latte.

# User Interface

Screen HUD:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Máu người chơi**  **Ô nguyên liệu** |  | **Máu kẻ địch** |

Flow Chart

Màn hình chính xuất hiện

Giao diện chọn màn chơi

Trò chơi bắt đầu với màn chơi được chọn

Người chơi bị hạ gục(hoặc hoàn thành màn chơi)

Game Flow Hierarchy

|  |  |
| --- | --- |
| Màn hình chính:  Bao gồm các lựa chọn như Chơi, Cài đặt, Thoát |  |
| Màn hình chọn màn chơi:  Hiển thị các màn có thể chơi, sau khi người chơi chọn màn sẽ bắt đầu màn chơi tương ứng |  |
| Màn hình sau khi người chơi hoàn thành màn chơi  Hiển thị cổng dịch chuyển để đưa người chơi về giao diện chọn màn |  |

**System and Features**

**Hệ thống Ném Cà phê**:

* + **Mục đích**: Chiến đấu nhanh, dễ tiếp cận với chiều sâu chiến lược.
  + **Gameplay**: Ném cà phê (nút K) **Giao diện**: Thanh máu, chỉ báo đạn hiện tại.

**Hệ thống Kết hợp Nguyên liệu**:

* + **Mục đích**: Thêm chiến lược bằng cách tạo đạn đặc biệt.
  + **Gameplay**: Nhấn F để vào trạng thái kết hợp, chọn tối đa 2 nguyên liệu (ví dụ: robusta + robusta = supperdark), nhấn F để thoát. Ô nguyên liệu hiển thị tối đa 5 nguyên liệu.