**GAME ASTRONAUT SURVIVOR.**

**GAME DESIGN DOCUMENT**

1. Giai đoạn định hình.
   1. Gameplay cơ bản.
      * + - Người chơi điều khiển nhân vật di chuyển, tấn công kẻ địch để thăng cấp và giàng chiến thắng.
          - Core Loop của game.
   2. Game Element.
      1. Người chơi.
      2. Quái vật.
      3. Vật phẩm
      4. Vũ khí.
   3. Game Machenic.
      1. Cơ chế điều khiển.
         * Bàn phím
           + Di chuyển: A, W, S, D.
           + Lướt: Space.
         * Tay cầm
      2. Cơ chế tấn công.
         * Bàn phím
           + + Hướng bắn: Mouse.
           + + Tấn công: left-mouse.
         * Tay cầm
         * Phân loại tấn công:
           + Tấn công chủ động

Vũ khí cận chiến như kiếm, khi chém có thể tạo ra một hình lưỡi kiếm bay ra.

Vũ khí tầm xa có thể bắn từ xa.

* + - * + Tấn công bị động

Các chiêu thức như ném bom, kiếm quay xung quanh. Bom quay xung quanh.

* + 1. Cơ chế chuyển đổi vũ khí.
       - Bàn phím
         * Tối đa được 2 vũ khí: một cận chiến và một tầm xa.
         * Sử dụng nút Shift để thay đổi vũ khí.
       - Tay cầm
    2. Cơ chế tăng cấp.

Cơ chế tăng cấp theo công thức: Exp(this)=Exp(pre)\*2+Exp/2;

* + 1. Cơ chế sinh ra quái

Quái sẽ được sinh ra ngẫu nghiên xung quanh người chơi một khoảng.

* + 1. Cơ chế tăng thuộc tính nhân vật theo level
    2. Cơ chế tăng thuộc tính quái theo level

Game Story.

Hành tinh xanh là một hành tinh đầy mê hoặc nhưng cũng rất nguy hiểm, với các môi trường đa dạng như rừng rậm, sa mạc, núi lửa và đại dương sâu thẳm. Cốt truyện của trò chơi tập trung vào việc khám phá và tìm hiểu về nguồn gốc của các quái vật ngoài hành tinh và cách đối phó với chúng.

* 1. Art Style trong game.
  2. Game Flow.

1. Giai đoạn phát triển.
   1. Level Design.
   2. Sound Design.
   3. Các trigger.