### **The Travel**

### 

### **GIAI ĐOẠN 1: THANH XUÂN (CẤP 3)**

#### **Năm 1: Gặp Gỡ và Trải Nghiệm**

* **Gameplay chính**: Mô phỏng học đường, tương tác xã hội, lựa chọn đối thoại.
* **Các mốc chính**:  
  + Gặp gỡ nhóm bạn thân gồm 3 người (mỗi người tượng trưng cho một khía cạnh: học tập, cảm xúc, khám phá).
  + Tham gia CLB (Khoa học, Văn học, Thám hiểm, v.v.) ảnh hưởng đến chỉ số kỹ năng.
  + Bắt đầu thấy các “ký hiệu lạ” trong trường học, hé lộ về những bí ẩn.

#### **Năm 2: Mục Tiêu và Câu Đố**

* **Gameplay chính**: Giải đố logic, bắt đầu khám phá bí ẩn, phần lựa chọn định hướng tương lai.
* **Các mốc chính**:  
  + Nhận được các câu đố từ một "người bí ẩn" giấu tên (ký hiệu là λ).
  + Một vài câu đố có yếu tố toán học, mật mã, logic.
  + Tham gia các công việc nhỏ (làm thêm, giúp CLB) để kiếm tiền và điểm kinh nghiệm.
  + Phát hiện người đứng sau các câu đố từng là một học sinh ưu tú đã mất tích cách đây 5 năm.
  + Câu cuối cùng hé lộ vị trí một cuốn sổ ghi lại hành trình du học của người đó.

#### **Năm 3: Kiến Thức và Sự Lựa Chọn**

* **Gameplay chính**: Ôn luyện kiến thức (học thật, minigame kiểu quiz), tăng kỹ năng sống.
* **Các mốc chính**:  
  + Gặp lại giáo viên cũ của người mất tích – người từng là du học sinh.
  + Luyện các kỹ năng sinh tồn: tự lập, quản lý thời gian, xử lý tình huống.
  + Thi đại học (minigame: chọn chiến lược ôn tập, mô phỏng bài thi).
  + Nhận được học bổng du học nhờ bài luận kể về hành trình giải câu đố.

### **GIAI ĐOẠN 2: PHIÊU LƯU TÌM LẠI CHÍNH MÌNH**

#### **Chương 1: Khởi Đầu Tại Quốc Gia Đầu Tiên**

* **Gameplay**: Phiêu lưu thế giới mở dạng bán tự do, giải đố + đối thoại.
* **Cốt truyện**:  
  + Main du học tại một thành phố lớn. Gặp người hướng dẫn (mentor).
  + Tình cờ lạc vào một ngôi làng cổ lạ – nơi có một bí ẩn chưa ai giải.
  + Bắt đầu cuộc hành trình khám phá các quốc gia (chia theo chương):  
    - **Bang/Thành phố** → **Nhiệm vụ** → **Được một món item hoặc kỹ năng đặc biệt**.

#### **Chương 2–4: Những Câu Chuyện Bí Ẩn**

* Mỗi nơi main đến đều có:  
  + Một **vụ án chưa giải** (có thể là mất tích, lừa đảo, án mạng).
  + Một **mô-típ toán học hoặc logic** để giải (ví dụ: hệ phương trình, mê cung logic, mật thư).
  + Một **nhân vật mới có triết lý sống riêng** (ảnh hưởng đến main).

#### **Chương 5: Sự Thật Về Người Bí Ẩn**

* Main phát hiện người tạo câu đố ban đầu **vẫn còn sống**, đang du hành như mình.
* Hai người gặp nhau trong một thành phố, cùng giải một vụ án mạng liên quốc gia.
* Cùng lúc, có tổ chức ngầm đang theo dõi những người giải được các câu đố.

#### **Chương 6: Câu Đố Cuối Cùng**

* Được mời đến một ngôi làng hẻo lánh, nơi chứa đựng “Câu đố cuối” do chính người mentor tạo ra.
* Main phải:  
  + Áp dụng toàn bộ kỹ năng từng học (logic, quan sát, trí nhớ, phản xạ).
  + Quyết định cứu hoặc hy sinh một nhân vật để phá giải án mạng.
  + Sau khi giải xong, một lựa chọn cuối cùng mở ra: trở về hay ở lại?

### **PHẦN KẾT: BIẾN MẤT TRONG YÊN BÌNH**

* Main chọn rời khỏi thế giới hiện đại, sống tại một ngôi làng nhỏ ven biển (hoặc núi cao).
* Thỉnh thoảng giúp dân làng giải các vấn đề nhỏ, sống giản dị.
* Trò chơi kết thúc bằng một góc nhìn từ nhân vật bạn cũ – nhận được một bức thư viết tay từ main:  
    
    
   "Tớ đã tìm được điều mà tớ luôn muốn. Không phải tri thức, không phải danh vọng… mà là bình yên."
* BONUS:  
  main sau khi cùng người bí ẩn giải câu đố quốc gia đã phát hiện ra rằng người đó có rất nhiều thứ tương tự mình, không chỉ giống mà cả cách hành động cũng giống mình, từ đó cậu bik rằng người bí ẩn chính là mình đã du hành thời gian vào 5 năm trước , nên điều đó khiến không gian bị đảo lộn bởi 2 người cùng tồn tại trong một dòng thời gian điều đó đã khiến cho các sự kiện bí ẩn được tạo ra , nên để khắc phục main tương lai ms đi du hành để giải quyết nó nhưng chuyện không đơn giản như thế, sau khi giải quyết càng nhiều cậu càng phát hiện nếu bản thân cũng là một điều bí ẩn trong thế giới này thì có nghĩa các điều kỳ bí vẫn sẽ được sản sinh ra và các sự kiện vẫn cứ thế tiếp tục nên sau khi 5 năm du học , cậu lại quay trở về trường của mình nhằm đào tạo cho bản thân ở dòng thời gian này khả năng để giải quyết mọi thứ và cuối cùng là có thể mang thế giới trở về nguyên dạng của nó ( Final Boss is Main Tương Lai ).
* Vậy nên mới có câu nói Kẻ thù lớn nhất chính là bản thân chúng ta.