

GAME DESIGN DOCUMENT (GDD)

1. Thông tin chung

Tên game: Bow Hit

Thể loại: Casual / Arcade

Nền tảng: Mobile (Android / iOS)

Engine: Unity 2022 LTS

Camera: 2D – Orthographic

Đối tượng người chơi: Mọi lứa tuổi

Phong cách: Đơn giản, dễ chơi – khó thành thạo

2. Tổng quan gameplay

Bow Hit là game bắn tên casual, người chơi sử dụng **cung tên** để bắn các **mũi tên** ghim vào **bàn gỗ tròn đang xoay**. Mục tiêu là:

- **Ghim đủ số mũi tên yêu cầu**
- **Bắn trúng đủ số táo xuất hiện trên bàn gỗ**

Khi hoàn thành cả hai điều kiện → **WIN**.

Người chơi sẽ **THUA** nếu: - Bắn trúng mũi tên đã ghim trước đó

3. Cơ chế chơi chính

3.1 Điều khiển

- **Tap màn hình:** Bắn 1 mũi tên
- Không có joystick → 1 tay chơi được

3.2 Bàn gỗ (Target)

- Xoay trái / phải
- Tốc độ xoay tăng dần theo level
- Có thể:
 - Xoay đều
 - Đổi chiều bất ngờ
 - Dừng – xoay lại

3.3 Mũi tên

- Số lượng mũi tên mỗi màn là **giới hạn**
- Có nhiều skin mũi tên (mua bằng đá quý)

3.4 Táo

- Xuất hiện ngẫu nhiên trên bàn gỗ
 - Bắn trúng táo → nhận **đá quý**
 - Một số level yêu cầu **bắn trúng đủ X táo** mới được WIN
-

4. Điều kiện thắng / thua

Nguyên tắc kiểm tra kết quả

- **CHỈ kiểm tra Win / Lose khi người chơi đã bắn HẾT số mũi tên hiện có**
- Trong lúc còn mũi tên → game **KHÔNG** kết thúc

Thắng (Win)

- Sau khi bắn hết mũi tên:
- Đã **ghim** đủ số mũi tên yêu cầu
- Và **bắn trúng** đủ số táo yêu cầu

Thua (Lose)

- Sau khi bắn hết mũi tên:
 - **KHÔNG** đạt đủ số mũi tên yêu cầu
 - Hoặc **KHÔNG** bắn trúng đủ số táo yêu cầu
-

5. Cấu trúc Scene

5.1 Load Scene

- Hiển thị logo Bow Hit
- Thanh loading
- Khởi tạo:
 - Ads (AdMob)
 - Audio Manager
 - Save Data

5.2 Home Scene

- Logo game
- Button:
 - Play
 - Shop
 - No Ads
 - Setting
- Hiển thị:
 - Số đá quý hiện có

5.3 Gameplay Scene

- Bàn gỗ + mũi tên
 - UI:
 - Số mũi tên còn lại
 - Táo cần bắn
 - Pause button
-

6. Hệ thống Popup

6.1 PopupPause

- Resume
- Restart
- Home

6.2 PopupLose

- Hiển thị điểm / level
- Button:
- Xem quảng cáo → **Revive (tiếp tục chơi)**
- Dùng đá quý để hồi sinh
- Chơi lại
- Về Home

6.3 PopupWin

- Hiển thị đá nhận được
- Button:
- Xem quảng cáo → **x2 đá thưởng**
- Next Level

6.4 PopupShop

- Mua:
- Theme bàn gỗ
- Skin cung
- Skin mũi tên
- Mua thêm đá quý

6.5 PopupBigShop

- Gói đá lớn
- Bundle ưu đãi

6.6 PopupNoAds

- Mua gói **No Ads** (Remove Ads)

6.7 PopupSetting

- Bật / tắt:
 - Nhạc nền
 - Âm thanh
 - Rung
-

7. Monetization

7.1 Quảng cáo (AdMob)

- **Rewarded Ads:**
 - Nhận thêm mũi tên
 - Revive khi thua
 - x2 đá khi thắng
- **Interstitial Ads:**
 - Hiển thị sau X level
 - Không hiển thị nếu đã mua No Ads

7.2 In-App Purchase (IAP)

- No Ads
 - Mua đá quý
 - Bundle skin + đá
-

8. Tiền tệ trong game

8.1 Đá quý (Gems)

- Nhận từ:
 - Bắn trúng táo
 - Thắng level
 - Xem quảng cáo
- Dùng để:
 - Mua skin
 - Hồi sinh nếu không xem ads

9. Âm thanh & Nhạc

9.1 Sound Effect (SFX)

- Mũi tên bắn
- Mũi tên ghim vào gỗ
- Bắn trúng táo

- Thắng / Thua
- Click UI

9.2 Nhạc nền (BGM)

- Nhạc Home
 - Nhạc Gameplay (nhẹ, lặp)
-

10. Progression & Level Design

- Level tăng dần độ khó:
 - Tốc độ xoay nhanh hơn
 - Nhiều mũi tên hơn
 - Nhiều táo hơn
 - Có Boss Level:
 - Bàn gỗ nhỏ
 - Xoay rất nhanh
-

11. Lưu trữ & dữ liệu

- Save:
 - Level hiện tại
 - Đá quý
 - Skin đã mua
 - Trạng thái No Ads
-

12. Mục tiêu thiết kế

- Chơi nhanh – dễ hiểu trong 3 giây
 - Gây nghiện ngắn hạn
 - Phù hợp casual player
 - Tối ưu quảng cáo nhưng không gây khó chịu
-

End of GDD – Bow Hit