**Game Design Document: Black Souls Platformer (Remake)**

**1. Thông tin tổng quát**

* Tên dự án: *Black Souls: Rebirth*
* Thể loại: Platformer / Action / Adventure / Metroidvania
* Phong cách nghệ thuật: 2D pixel art (dark fantasy)
* Engine: Unity (2D Template)
* Đối tượng người chơi: Trên 16 tuổi, yêu thích cốt truyện sâu, hành động kỹ năng và thế giới đen tối

**2. Tóm tắt trò chơi**

*Black Souls: Rebirth* là bản chuyển thể của game JRPG *Black Souls II*, đưa người chơi vào vai Grimm trên hành trình xuyên qua Wonderland – một thế giới hỗn loạn đầy quái vật, để tìm kiếm Alice. Người chơi sẽ khám phá các khu vực mở, chiến đấu theo thời gian thực, học kỹ năng phép thuật và đối mặt với những sinh vật ám ảnh.

**3. Cốt truyện & Thế giới**

* Bối cảnh: Wonderland hậu tận thế, biến dị, điên loạn.
* Nhân vật chính: Grimm – một kỵ sĩ mất trí nhớ.
* Mục tiêu: Tìm Alice và khám phá sự thật về thế giới và bản thân.
* Tình trạng tâm thần (SEN): Thế giới thay đổi tùy mức SEN. Thấy được ảo giác, quái vật, hoặc con đường ẩn.

**4. Gameplay**

**4.1 Điều khiển nhân vật (Core Mechanics)**

| **Hành động** | **Phím mặc định** |
| --- | --- |
| Di chuyển | adsw |
| Nhảy | Space |
| Tấn công cận chiến | left click |
| Dùng phép | right click |
| Lăn né (Roll) | Shift |
| Tương tác / mở cửa | E |

**4.2 Chiến đấu (Combat System)**

* Combo cận chiến
* Phép thuật tầm xa (tiêu hao MP)
* Trạng thái: Poison, Fear, Bleed, Break...
* Quái vật có AI đơn giản (tuần tra, tấn công, đuổi theo)
* Boss có nhiều phase

**Thiết kế kẻ địch (Enemy Design)**

**1. Hollow Seeker**

* Khu vực: Lutwidge Town
* Mô tả: Xác sống lở loét, di chuyển chậm
* Kỹ năng: Lao tới, cắn gây Bleed
* Ghi chú: Tấn công nhóm, dễ hạ nhưng đông

**2. Mirror Wisp**

* Khu vực: Rabbit Hole
* Mô tả: Hồn ma bay lượn, phản chiếu hình Grimm
* Kỹ năng: Dịch chuyển tức thời, tạo ảo ảnh gây hoang mang (Fear)
* Ghi chú: Chỉ hiện hình khi SEN > 30%

**3. Leeching Maiden**

* Khu vực: Lake of Truth
* Mô tả: Thiếu nữ thủy tộc, dụ dỗ người chơi lại gần
* Kỹ năng: Hôn hút máu (sát thương + hồi máu), tạo bẫy dưới nước
* Ghi chú: Rất nguy hiểm nếu bị kéo vào nước sâu

**4. Tome Fiend**

* Khu vực: Ruined Library
* Mô tả: Sinh vật kết từ sách nguyền, bay được
* Kỹ năng: Phóng mực đen (che tầm nhìn), bắn chữ gây sát thương phép
* Ghi chú: Miễn nhiễm với trạng thái Fear

**Thiết kế Boss (Boss Design)**

**Queen of Mirrors**

* Khu vực: Rabbit Hole
* Pha 1: Tạo ảo ảnh để đánh lạc hướng
* Pha 2: Làm vỡ gương, biến thành dạng bóng tối, tăng tốc độ gấp đôi
* Chiêu đặc biệt: Triệu hồi Grimm phản chiếu để tấn công

**Truth Eater**

* Khu vực: Lake of Truth
* Cơ chế: Tàng hình hoàn toàn nếu SEN < 50%
* Kỹ năng: Đâm móc nước, kéo người chơi xuống vực
* Pha 2: Khi bị lộ hình, tạo vùng làm loạn controls

**Keeper of Pages**

* Khu vực: Ruined Library
* Cơ chế: Gọi ra kí ức chiến đấu trước của người chơi làm clone
* Kỹ năng: Phép thuật diện rộng, bẫy biến hình thư viện
* Ghi chú: Boss duy nhất có thể bị "sách hoá" tạm thời khi dùng phép đúng

**Alice (Final Boss)**

* Khu vực: Nightmare of Alice
* Pha 1: Phép thuật và dịch chuyển
* Pha 2: Dùng SEN của Grimm chống lại người chơi (phát nổ ký ức)
* Pha 3: Chuyển sang dạng người thật, chiến đấu cận chiến với tốc độ cao
* Kết thúc: Thay đổi dựa trên lượng SEN và hành động của người chơi
* Combo cận chiến
* Phép thuật tầm xa (tiêu hao MP)
* Trạng thái: Poison, Fear, Bleed, Break...
* Quái vật có AI đơn giản (tuần tra, tấn công, đuổi theo)
* Boss có nhiều phase

**4.3 Khám phá (Exploration)**

* Thế giới mở chia khu vực (zone-based)
* Khu ẩn chỉ xuất hiện khi SEN cao
* Backtracking: dùng kỹ năng/phép mới mở khu vực cũ
* Collectibles: nhật ký, sách điên, vật phẩm...

**4.4 Hệ thống nhân vật (RPG Elements)**

* Chỉ số: HP, MP, SEN
* Tăng cấp: Người chơi lên cấp khi thu thập "souls"
* Trang bị: Vũ khí, áo giáp, bùa phép
* Tự do xây dựng build: chiến đấu tay đôi, pháp sư, triệu hồi

**Chi tiết kỹ năng:**

**1. Soul Slash**

* Loại: Cận chiến
* Hiệu ứng: Đòn đánh mạnh làm kẻ địch bị break nhanh hơn
* Cooldown: 0.5s

**2. Spirit Fire**

* Loại: Phép thuật tầm xa
* Hiệu ứng: Bắn cầu lửa gây sát thương diện rộng nhỏ
* MP tiêu hao: 15
* Cooldown: 2s

**3. Phasing Dash**

* Loại: Di chuyển / né tránh
* Hiệu ứng: Dịch chuyển qua đối thủ (vô hình 0.3s)
* Cooldown: 3s

**4. Curse Bloom**

* Loại: Phép hỗ trợ
* Hiệu ứng: Gây trạng thái Fear lên địch trong phạm vi
* MP tiêu hao: 25
* Cooldown: 5s

**5. Healing Sigil**

* Loại: Hồi phục
* Hiệu ứng: Hồi 25% HP trong 5s, nhân vật đứng yên khi thi triển
* MP tiêu hao: 30
* Cooldown: 10s
* Chỉ số: HP, MP, SEN
* Tăng cấp: Người chơi lên cấp khi thu thập "souls"
* Trang bị: Vũ khí, áo giáp, bùa phép
* Tự do xây dựng build: chiến đấu tay đôi, pháp sư, triệu hồi...

**5. Giao diện người chơi (UI/UX)**

* HUD: Thanh HP/MP/SEN, kỹ năng đang dùng
* Menu nhân vật: Trang bị, chỉ số, bản đồ, mục tiêu
* Hệ thống save: Ghế ngồi / Đài phun nước (tương tự Soulslike)

**Minh họa UI:**

**HUD (góc trên trái):**

* Thanh máu (HP): màu đỏ
* Thanh năng lượng phép (MP): màu xanh dương
* Thanh SEN: màu tím, có hiệu ứng nhiễu tăng dần khi đầy
* Biểu tượng kỹ năng/phép hiện tại (góc phải)
* Souls hiển thị phía trên cùng (góc trái)

**UI tương tác:**

* Khi lại gần vật thể: hiện bảng hướng dẫn nhỏ ("Nhấn E để mở")
* Khi vào menu: hiển thị bảng dọc với các tab (Trang bị / Kỹ năng / Bản đồ / Ghi chú)
* Kỹ năng có hiệu ứng highlight khi có thể dùng (đủ MP, không cooldown)
* HUD: Thanh HP/MP/SEN, kỹ năng đang dùng
* Menu nhân vật: Trang bị, chỉ số, bản đồ, mục tiêu
* Hệ thống save: Ghế ngồi / Đài phun nước (tương tự Soulslike)

**6. Hệ thống SEN**

* SEN tăng khi tiếp xúc sự thật, quái vật, vùng tối
* SEN cao cho phép nhìn thấy thế giới thật (và kinh khủng hơn)
* SEN ảnh hưởng đến ending

**7. Mức độ và tiến độ (Progression)**

**Bản đồ sơ bộ các khu vực**

**Lutwidge Town (Chương 1)**

* **Trung tâm an toàn (Safe Zone)**: có NPC, hệ thống save, shop.
* **Khu đổ nát ngoại ô**: kẻ thù lẻ tẻ, hướng dẫn cơ bản.
* **Nhà thờ cổ**: nơi tìm thấy gợi ý về Alice và khu vực tiếp theo.

**Rabbit Hole (Chương 2)**

* **Tháp gương đảo ngược**: cơ chế thay đổi trọng lực, bẫy, gương xoay.
* **Hành lang sinh học**: quái vật bò sát và dạng ký sinh.
* **Boss Zone**: Queen of Mirrors (điều khiển ảo ảnh).

**Lake of Truth (Chương 3)**

* **Khu vực chìm**: yêu cầu phép "thở dưới nước".
* **Hang phản chiếu**: môi trường đảo ngược khi SEN cao.
* **Boss Zone**: Truth Eater (ẩn hình, lộ diện khi bạn tăng SEN).

**Ruined Library (Chương 4)**

* **Kho lưu trữ bị cháy**: tìm mảnh thư viện để ghép bản đồ.
* **Khu cấm**: sách tự bay, ma trận mê cung biến đổi.
* **Boss Zone**: Keeper of Pages (triệu hồi kí ức Grimm chiến đấu).

**Nightmare of Alice (Chương 5)**

* **Mê cung ký ức**: tái hiện lại quá khứ của Grimm.
* **Đấu trường bóng tối**: chiến đấu liên tục không nghỉ.
* **Boss cuối**: Alice (nhiều giai đoạn, lựa chọn ảnh hưởng kết thúc).
* Chương 1: Lutwidge Town (khu trung tâm)
* Chương 2: Rabbit Hole (lâu đài, dungeon)
* Chương 3: Lake of Truth
* Chương 4: Ruined Library
* Chương 5: Nightmare of Alice

**8. Luồng chơi đầu game (Onboarding Flow)**

1. **Cutscene mở đầu**:
   * Nhân vật Grimm tỉnh dậy giữa rừng, mất trí nhớ.
   * Hình ảnh mờ nhòe, âm thanh mơ hồ.
   * Alice xuất hiện thoáng qua, gọi tên Grimm và biến mất.
2. **Khu vực hướng dẫn (Tutorial Zone)**:
   * Người chơi học các thao tác cơ bản (di chuyển, nhảy, tấn công, lăn né, dùng phép, tương tác).
   * Các thông báo hiện ra khi người chơi đến gần vật thể (dùng TextMeshPro hoặc Panel UI).
   * Vài kẻ thù yếu xuất hiện để luyện tập chiến đấu.
   * Một NPC hướng dẫn giải thích sơ về SEN và souls.
3. **Gặp quái vật mini-boss**:
   * Bắt buộc chiến thắng để vượt qua cổng khu làng Lutwidge Town.
   * Sau khi thắng, Grimm nhận được một kỹ năng/phép đầu tiên.
4. **Đặt chân đến Lutwidge Town**:
   * Cảnh vật yên tĩnh, có dấu hiệu đổ nát.
   * Gặp một cư dân sống sót đầu tiên, gợi ý nhiệm vụ chính: “Tìm Alice”.
   * Truy cập được hệ thống save đầu tiên.
5. **Mở khóa bản đồ thế giới (World Map)**:
   * Xuất hiện lựa chọn khu vực tiếp theo
   * Người chơi có thể quay lại khu tutorial để luyện tập thêm hoặc tìm vật phẩm bị bỏ sót

**9. Đồ họa & Âm thanh**

* Phong cách: 2D pixel art tối, ánh sáng động
* Hiệu ứng đặc biệt: rung màn hình, particles khi SEN tăng
* Âm nhạc: piano trầm, ambiance rùng rợn
* Lồng tiếng: chỉ có tiếng than thở, thì thầm

**10. Yêu cầu kỹ thuật**

* Unity 2022.3+
* Target Platform: Windows, WebGL (sau khi hoàn thiện)
* Asset:
  + Unity Tilemap 2D
  + Cinemachine, TextMeshPro
  + Aseprite / Photoshop cho pixel art

**11. Lộ trình phát triển (Dự kiến 4–6 tháng)**

| **Giai đoạn** | **Mô tả** | **Thời gian** |
| --- | --- | --- |
| 1 | Prototype cơ chế core | 1 tháng |
| 2 | Dựng bản đồ và enemy cơ bản | 1 tháng |
| 3 | Tạo boss, UI, hệ thống save | 1 tháng |
| 4 | Thêm SEN, khu ẩn, cốt truyện | 1–2 tháng |
| 5 | Testing và polish | 1 tháng |

**Ghi chú đặc biệt**

* Nếu game có yếu tố người lớn (erotic/NFSW) → cần phiên bản riêng, hoặc chỉnh sửa cho phù hợp.
* Luôn ưu tiên tối ưu hiệu năng (nếu làm WebGL).