

Hướng phát triển

Thể loại : platformer, top-down, tower defense, farm simulator, strategy, Coop(Lan)...

Art-style: 2D pixel(Gameplay)

Tham khảo: Kingdom Two Crowns, Stardew Valley





1. Mục tiêu dự án:

- Tầm nhìn phát triển: ?
- Đối tượng người chơi: tuổi từ 10+
- Loại game: Thủ thành quản lý tài nguyên

2. Phân tích thị trường

4. Phân tích SWOT (Điểm mạnh, điểm yếu, cơ hội, thách thức)

Điểm mạnh (Strengths):

- Tích hợp thuật toán di truyền để tăng độ khó cho game (Quái vật được sản sinh ra sẽ khó dần dựa trên tài nguyên của người chơi)
- Coop giúp người chơi có thể vui đùa cùng bạn bè.
-

Điểm yếu (Weaknesses):

- Những giới hạn về tài nguyên, kinh nghiệm, hoặc rào cản kỹ thuật.
- Thời gian có hạn, ngân sách thiếu thốn

Cơ hội (Opportunities):

- Sẽ là tiên phong.
- Xu hướng của người chơi là các game có tính tương tác cao và các game có thể chơi cùng bạn bè

Thách thức (Threats):

- Bản quyền về các hình ảnh.
- Những rủi ro về tài chính hoặc phản hồi tiêu cực từ người chơi.

5. Thiết kế lối chơi và cơ chế chính

- **Gameplay Loop:** Sáng thu thập tài nguyên, chăm nuôi cây trồng tăng điểm tín nhiệm của NPC, xây dựng pháo đài, tối phòng thủ pháo đài bảo vệ người dân, giết quái thu thập các nâng cấp tài nguyên nâng cấp lính
- **Core Mechanics:**
 - Hệ thống chiến đấu:
 - NPC: áp dụng cây hành vi để tấn công mục tiêu (Ví dụ: xạ thủ sẽ chọn những quái ở xa để tấn công, lính cận chiến sẽ tấn công những quái vật tiếp cận lại gần, tank sẽ ngăn cản quái tới gần pháo đài hoặc người chơi)
 - Người chơi: sử dụng skill để tiêu diệt quái hoặc buff phụ trợ cho NPC
 - Hệ thống xây dựng: người chơi sẽ thu thập các tài nguyên như gỗ đá, chọn khu vực được định sẵn trên sân để xây dựng các công trình như tường thành, tháp phòng thủ, tháp trinh sát, Ballista, pháo,

- Hệ thống nông trại, NPC, cơ chế rèn vật phẩm, gacha, nghề nghiệp:
 - Nông trại: người chơi sẽ trồng lương thực nhằm tuyển mộ nhân lực cho pháo đài. Nông trại sẽ gặp khó khăn khi quạ xuất hiện làm hỏng các cây trồng giảm hiệu suất, người chơi có thể thuê NPC để trông nom ruộng vườn
 - NPC : tuyển mộ NPC bằng quán rượu(Gacha), điểm danh vọng(thu thập bằng cách tặng thiện cảm, uy tín với NPC, sống sót qua các đêm, ...) càng cao thì NPC gặp được sẽ càng tốt, nhưng số lượng mỗi cấp thành sẽ có hạn yêu cầu loại bỏ bớt NPC(làm giảm điểm danh vọng) nên cần người chơi cân nhắc, NPC có thể mạnh lên nhờ trang bị và huấn luyện nên NPC chỉ số thấp có thể bù lại bằng trang bị và huấn luyện.
 - Rèn: khi xây dựng thành trì tới Lv2 sẽ mở khóa thợ rèn, nâng cấp khu thợ rèn để rèn các trang bị xịn hơn và tăng số lượng thợ rèn.
 - Gacha: mỗi đêm trôi qua sẽ có lượng NPC nhất định tiến tới tòa thành nhằm an cư, tìm kiếm sự bảo vệ. NPC sẽ có chức vụ và chỉ số ngẫu nhiên, tỷ lệ thuận với điểm danh vọng của người chơi(danh vọng cao thì chỉ số tốt).
 - Mỗi NPC sẽ có nghề nghiệp và chỉ số nhất định, chỉ số có thể cải thiện thông qua huấn luyện vào buổi sáng, tuy nhiên chỉ số tăng thêm sẽ có giới hạn, ngoài các chỉ số vật lý, NPC còn chỉ số thông thạo nghề nghiệp, mức độ tín nhiệm với lãnh chúa, điểm quả cảm
 - Thông thạo nghề nghiệp: huấn luyện hoặc làm việc nhiều sẽ tăng chỉ số này, chỉ số này sẽ có giới hạn với mỗi bậc NPC(bậc

thấp giới hạn thấp, bậc cao thì ngược lại), chỉ số này càng cao hiệu quả công việc càng cao. Ví dụ: Cung thủ chỉ số này càng cao tỷ lệ bắn trúng càng cao

- Mức độ tín nhiệm: điểm này sẽ quyết định sự phục tùng của NPC với Lãnh chúa. Nếu điểm này xuống quá thấp NPC sẽ rời bỏ thành trì, điểm này tăng bằng cách trò chuyện với NPC, giảm nếu đuổi quá nhiều NPC cùng lúc hoặc bắt NPC làm việc quá sức
- Điểm quả cảm: điểm này cao sẽ giúp NPC không bị hoảng sợ khi quái vật tấn công, nếu thấp sẽ bị hoảng sợ không nghe theo chỉ đạo của người chơi, dừng tấn công và chạy trốn. Điểm này sẽ cố định và có chỉ số cộng thêm tạm thời dựa trên kích lệ của người chơi(skill hoặc vật phẩm) tỷ lệ thuận với mức độ tín nhiệm
- **Động lực người chơi:**
 - Thu thập tài nguyên để gacha ra các NPC cấp cao mang lại cảm giác thành tựu
 - Vui chơi cùng bạn bè
 - Độ khó tăng cao theo người chơi nên sẽ có cảm giác thành công khi qua màn, điểm thưởng và trang bị cũng sẽ tăng tỷ lệ với độ khó

Cốt truyện:

Bối cảnh game là Trung cổ tại Châu Âu, nhân vật chính là con trai cả của lãnh chúa, lãnh địa yên bình bỗng nhiên xuất hiện một khe nứt, khi màn đêm kéo xuống quái vật lũ lượt kéo

ra từ khe nứt tiêu diệt và bắt cóc mọi sinh vật chúng nhìn thấy, lãnh chúa đã cùng người dân của mình chống trả quyết liệt, tuy nhiên sức người không thể kéo dài quá lâu, đám quái vật đông đúc áp đảo toàn bộ mọi người, một người lính thân cận với lãnh chúa đã nhận lệnh kéo theo nhân vật chính và một người hầu chạy trốn xa khỏi chiến trường. Nhân vật chính đã ngất đi và khi tỉnh dậy trời cũng đã sáng, lúc này khi quay lại thành trì chỉ còn lại một đồng đổ nát, anh cũng người lính và người hầu thân cận cố gắng xây dựng lại mọi thứ để chống lại đám quái vật, để sống sót, để báo thù, để bảo vệ người dân của mình, chàng trai phải trở thành một vị lãnh chúa, lãnh đạo người dân, quản lý tài nguyên của mình.

Yếu tố EndGame

- Thua : khi bị quái vật tiêu diệt, phá hủy toàn bộ thành trì
- Thắng : thu thập các mảnh vỡ hư không rơi ra từ các mini boss (tỷ lệ) mỗi 5 đêm sẽ xuất hiện, nâng tòa thành tới lv nhất định sẽ có Pháp sư tới thành, người sẽ chế tạo ra công cụ để phong ấn khe nứt. Ngay khi người chơi chế tạo thành công vật phẩm, Boss sẽ xuất hiện để ngăn cản người chơi phong ấn, để phong ấn khe nứt cần 3 thợ xây dựng tiếp cận tới khe nứt và dựng phong ấn lên điều này cần người chơi đem quân bảo vệ thợ xây ngăn cản quái tiêu diệt thợ xây để hoàn thành phong ấn.