

SHIKA STUDIO

GAME DESIGN DOCUMENT
OUTWORLD DOMINION

Người thực hiện : Đặng Đông Quân

1. GAME OVERVIEW

1.1 Title and high-level concept

Outworld Dominion là FPS Roguelike Sci-Fi tốc độ cao. Game hướng đến việc mỗi run đều khác nhau hoàn toàn, nhưng vẫn giữ khả năng kiểm soát và định hình phong cách chơi của player, tập trung vào:

- Combat liên tục chuỗi combo kèm nhịp độ nhanh ưu tiên cảm giác “đã tay”.
- Progression hai tầng vừa trong run và ngoài run.
- Build đa dạng nhờ hệ thống buff ngẫu nhiên nhưng có định hướng sẽ luôn tạo cho player cảm giác không quá áp đảo, cũng không quá thua thiệt và cảm thấy may mắn khi ra được buff phù hợp.
- Boss brutal yêu cầu skill khá cao để đọc pattern, aim và di chuyển phù hợp với game thủ thích hardcore.

1.2 Core vision pillars

- Fast and aggressive combat với nhịp độ cao, enemy tấn công dồn dập ép player di chuyển và tấn công liên tục sẽ là khắc tinh của camp thủ.
- Power fantasy scaling: player càng về sau càng mạnh, cảm giác “overpowered” đối với enemy nhỏ nhưng game vẫn đủ khó đối với boss, không gây nhàm chán.
- Replayability mạnh: mỗi run phải khác nhau; các buff ảnh hưởng đến lối chơi chứ không phải buff chỉ tăng vài phần trăm chỉ số gốc.
- Skill and strategy balance nhiều lợi thế dành cho player có skill aim, phản xạ nhanh, nhưng nếu không giỏi thì phối hợp các buff và skill hợp lý cũng có thể hoàn thành game.

1.3 Genre and benchmark titles

Genre:

- Thể loại chính : Fast-paced FPS Roguelike, 3D

- Thể loại phụ : Horde Shooter / Arena Shooter, Bullet Hell, Power Fantasy.

Benchmark titles:

- Doom Eternal : nhịp độ, di chuyển và bắn.
- Risk of Rain 2 : scaling sức mạnh, hóa chaos cuối game.
- Hades : build thay đổi từng run, synergy buff.
- Archero : loop đơn giản, addictive.
- Little Alchemy 2 : cơ chế ghép 2 vật phẩm tạo ra 1 vật phẩm mới hỗ trợ cho rèn trang bị.

1.4 Platforms

- Tập trung: PC
- Cân nhắc: Mobile, Console (nếu pc thành công)

1.5 Target audience

- Nam 15–35 là chính.
- Thích FPS tốc độ cao.
- Thích survival.
- Thích run-based gameplay.
- Thích khám phá.
- Thích build meta.
- Thích game có cảm giác mạnh.

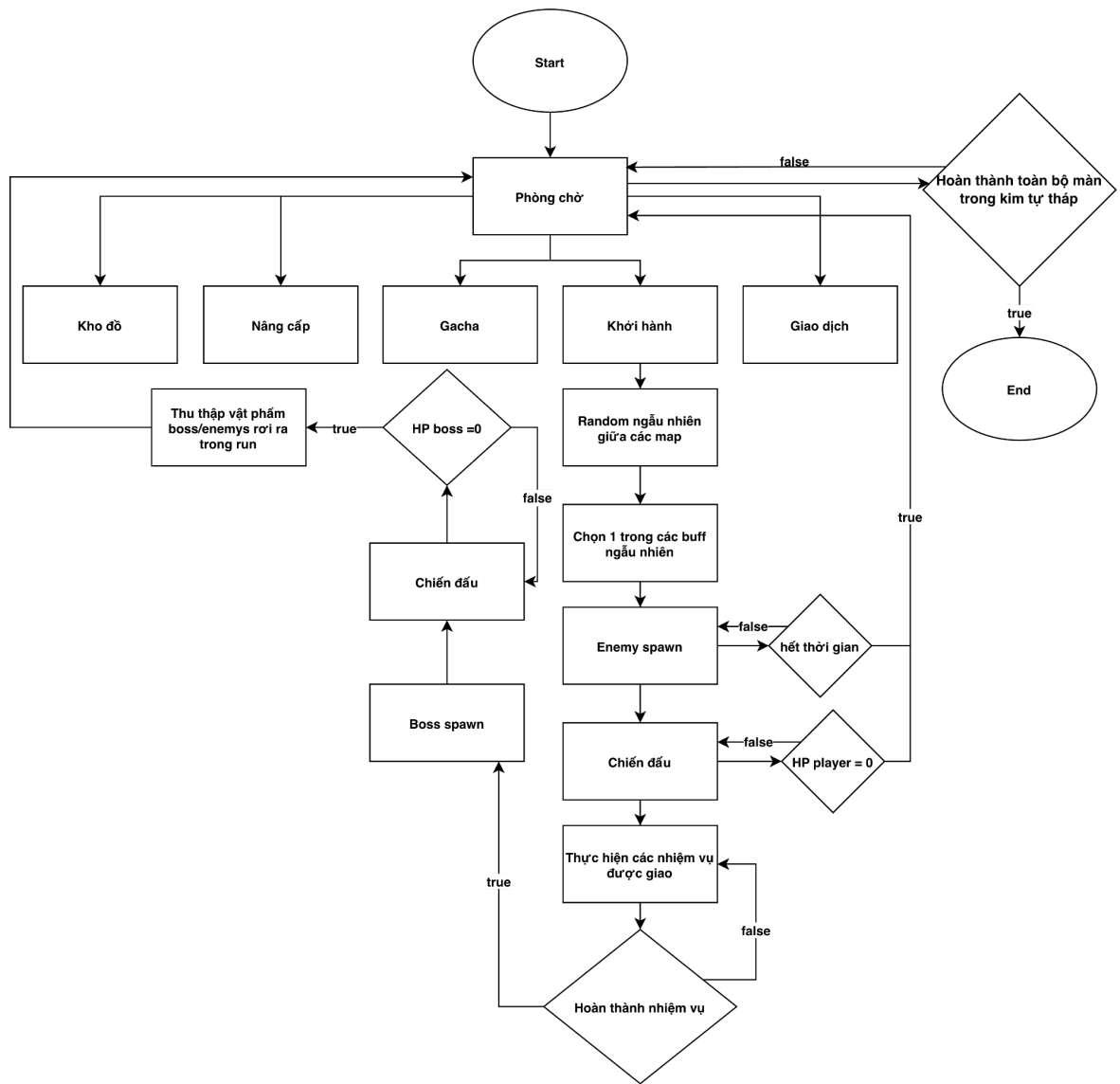
1.6 Unique selling points

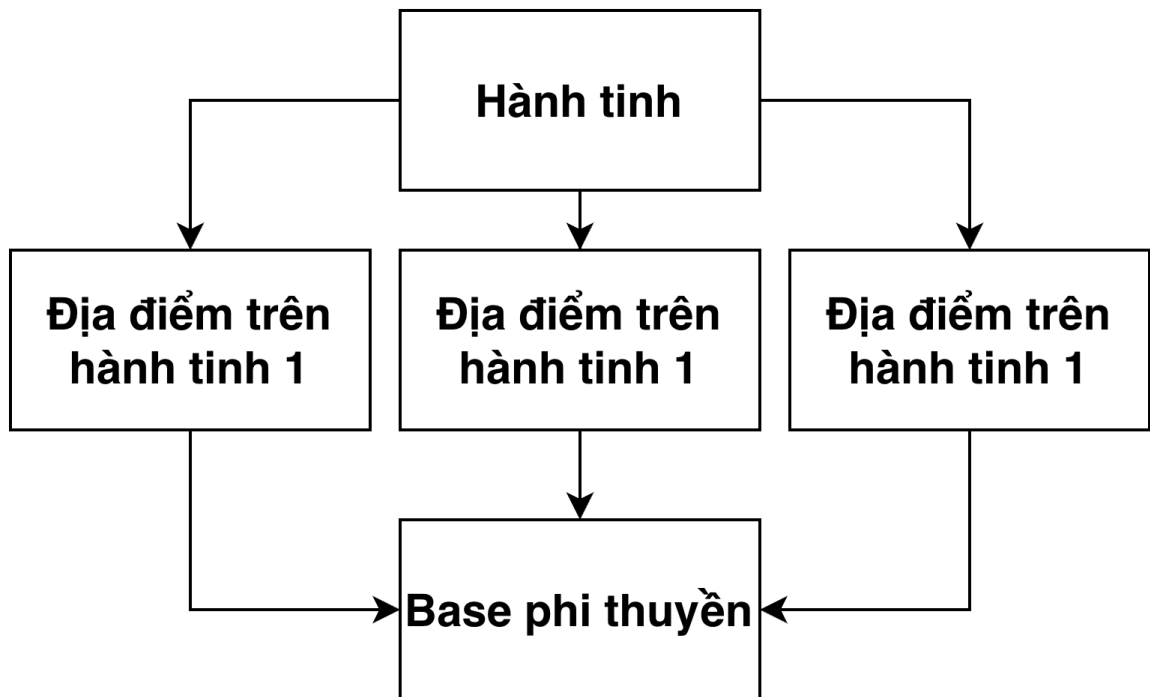
- Mỗi lượt chơi mang lại trải nghiệm hoàn toàn khác biệt nhờ hệ thống random có kiểm soát. Có kiểm soát tức là cơ chế này hỗ trợ player mới làm quen với thể loại, đồng thời hạn chế sự áp đảo của player quá giỏi mà vẫn giữ được độ thử thách và hứng thú. Vật phẩm và buff rơi ra được tính toán dựa trên hành vi chơi và những gì player đang sở hữu.

- Combat được thiết kế theo hướng nhanh, mạnh và bùng nổ, tập trung tối đa vào cảm giác lực và nhanh, âm thanh, phản hồi từ môi trường, vũ khí và enemy được thiết kế sao cho mang lại trải nghiệm chiến đấu đã tay và thỏa mãn.
- Hệ thống buff tác động trực tiếp đến gameplay, cho phép định hình lối chơi và nhịp độ theo nhiều hướng khác nhau. Nhờ đó, mỗi run luôn mới mẻ và mang lại cảm giác khám phá thật sự.
- Boss sở hữu sức mạnh và bộ skill vượt trội so với enemy thông thường, với phạm vi ảnh hưởng rộng và nhịp tấn công dồn dập. Đây là bài kiểm tra thực sự cho bộ skill mà player đã xây dựng, đồng thời đóng vai trò sàng lọc để xác định liệu player đã đủ khả năng tiến tới các màn chơi khó hơn hay chưa.
- Thời lượng mỗi lượt chơi ngắn gọn nhưng trọn vẹn, tạo cảm giác thỏa mãn và thôi thúc chơi lại. Player có thể rèn và kết hợp các vật phẩm rơi ra để tạo nên những hiệu ứng và trải nghiệm gameplay đa dạng ở mỗi lần chơi.

2. CORE GAMEPLAY MECHANICS

2.1 Core loop





Ngay khi nhấn bắt đầu, player sẽ được đưa đến phòng chờ nằm trong một tàu vũ trụ. Tại đây, con tàu đóng vai trò là căn cứ trung tâm nơi player có thể thực hiện các hoạt động chuẩn bị quan trọng như nâng cấp và rèn trang bị, tham gia gacha để tìm kiếm vũ khí mới, trao đổi vật phẩm hoặc quản lý kho đồ cá nhân. Sau khi đã sẵn sàng, player sẽ khởi hành để bắt đầu nhiệm vụ chính thức.

Hệ thống sẽ thực hiện lựa chọn nhiệm vụ ngẫu nhiên và cho phép player chọn một trong các buff khởi đầu để gia tăng lợi thế. Khi đặt chân xuống hành tinh, các điểm nhiệm vụ sẽ xuất hiện và được highlight rõ ràng để player dễ dàng định hướng. Trong quá trình này, các enemy nhỏ cũng sẽ liên tục spawn để quấy rối, buộc player phải vừa chiến đấu sinh tồn vừa nỗ lực hoàn thành các điểm nhiệm vụ. Với mỗi nhiệm vụ nhỏ hoàn thành, player sẽ nhận được thêm một buff sức mạnh giúp tích lũy ưu thế.

Sau khi hoàn thành toàn bộ 4 điểm nhiệm vụ trên bản đồ, một Boss với sức mạnh và bộ skill vượt trội sẽ xuất hiện. Trận chiến này đòi hỏi sự tập trung cao độ cho đến khi chỉ số HP của Boss về 0. Ngay khi tiêu diệt được Boss, player sẽ có một khoảng thời gian ngắn để thu thập các vật phẩm rơi ra từ kẻ thù trước

khi được hệ thống đưa trở về tàu vũ trụ. Tại phòng chờ, player có thể sử dụng những gì thu thập được để bán hoặc nâng cấp sức mạnh, sẵn sàng cho màn chơi tiếp theo với độ khó tăng dần theo mô hình kim tự tháp với 3 dễ, 2 trung bình và Boss hành tinh. Hành trình này sẽ tiếp diễn cho đến khi player phá đảo hoàn toàn tháp thử thách, sau khi tiêu diệt Boss hành tinh thì các buff sẽ reset về 0 player chỉ còn được giữ lại trang bị và vật phẩm thu được sau đó mở khóa hành tinh mới và tiếp tục một vòng lặp chinh phục mới.

2.2 Player objectives

- Survive trong run
- Hoàn thành nhiệm vụ
- Nhận buff
- Diệt Boss tại các địa điểm cụ thể trên hành tinh và Boss cả hành tinh
- Mở rộng ra các hành tinh khác

2.3 Player actions

Tên	Phím tắt	Mô tả
Player xoay hướng	Xoay 360 độ bằng chuột	Xoay xung quanh giống các tựa game FPS
Player nhảy	Nhấn nút space	Player sẽ nhảy lên có thể double jump, sau đó player phải tiếp đất rồi mới có thể tiếp tục nhảy
Player bắn	Nhấn chuột trái	Player sẽ bắn tùy thuộc vào loại vũ khí và hiệu ứng: - Loại ngắm : sẽ

		mở scope khi nhấn và bắn khi thả - Loại tap : sẽ bắn mỗi khi click - Loại sảy và dạng tia năng lượng : sẽ giữ để bắn
Player dash	Nhấn shift	Player sẽ lướt đi 1 đoạn
Player dùng skill phụ	Nhấn chuột phải	Player sẽ sử dụng skill phụ với thời gian hồi chiêu ngắn hơn so với skill thường và chính - Loại tap : sẽ bắn mỗi khi click - Dòng sảy và dạng tia năng lượng : sẽ nhấn 1 lần sẽ tự động sử dụng đến khi hết skill
Player dùng skill thường	Nhấn E	Player sẽ sử dụng skill thường
Player dùng skill tối thượng	Nhấn Q	Player sử dụng skill tối thượng của cá nhân nhân vật
Player tương tác	Nhấn F	Để nhặt vật phẩm, khai

		thác, thực hiện quest, mở cửa, giữ kéo đẩy môi trường
Player mở túi đồ	Nhấn tab	Show kho đồ để player có thể kiểm tra trang bị, vật phẩm và thông tin của chúng, xem chỉ số cá nhân, các buff đã có.....

2.4 Progression layers

In-run progression:

- Buff tạm thời trong run : các buff có thể kết hợp với nhau và kết hợp với vũ khí và trang bị mà player mang, giúp tạo nên trải nghiệm đặc biệt và tăng ham mê sáng tạo khám phá, tăng tiến dần để đối phó với boss, enemy khó dần.
- Độ hiếm : phân chia các buff lựa chọn theo cấp độ tăng dần (xám, xanh lá, xanh dương, tím, cam) để tạo cảm giác may mắn khi nhận được buff mạnh. Nó thật sự khiến player trở nên vượt trội hơn.
- Quyết định chiến thuật lối chơi : player phải đánh đổi giữa việc chọn buff tăng sức mạnh hay hồi phục hp, đánh đổi chỉ số để nhận được nhiều chỉ số khác hơn.

Meta progression:

- Meta nâng cấp vĩnh viễn (skill tree): sẽ có các nâng cấp nhỏ (ví dụ +1% sát thương) thường gây cảm giác nhàm chán không đột biến nên sẽ bỏ nó vào skill tree bên ngoài run, chưa hết những thứ này chỉ là nhánh nhỏ khi nâng đủ sẽ mở nhánh lớn và giá trị có thể tương đương 1 buff in-run (ví dụ: tăng ô nhật vật phẩm,...).

- Trang bị (equipment): Đây là yếu tố kết nối giữa "meta" và "in-run". Sau mỗi lần chết, player sẽ nhặt được các trang bị, vật phẩm, từ đó mạnh hơn, giúp việc đi sâu vào các hành tinh dễ dàng hơn. Trang bị có thể rơi khi tiêu diệt enemy, boss, rèn, trao đổi, mua bán.
- Mở khóa nhân vật, thu thập rèn trang bị và vũ khí giúp mở rộng lối chơi (horizontal progression). Việc mở khóa không chỉ là mạnh hơn mà đôi khi thay đổi hoàn toàn nhịp và cách chơi. Mỗi nhân vật/vũ khí mới nên thay đổi hoàn toàn cách tiếp cận trận đấu của player.

World and difficulty progression:

- Mục đích khiến player phải mạnh lên mới có thể đi tiếp, mở khóa hành tinh khó hơn.
- Cơ chế checkpoint để việc vượt qua một hành tinh khó phải là một cột mốc đáng tự hào để player có thể quay về hành tinh, địa điểm cũ để farm tài nguyên cần thiết.
- Phần thưởng tương xứng với hành tinh, địa điểm khó, càng khó sẽ rơi ra nguyên liệu hiếm hơn để nâng cấp meta/trang bị mạnh hơn hỗ trợ việc vượt map dễ hơn và đây là loop chính.

3. NARRATIVE AND WORLD CONTEXT

3.1 Narrative elevator pitch

Trong một tương lai nơi Trái Đất đã bị vắt kiệt tài nguyên dân số thì tăng nhanh, hy vọng duy nhất của nhân loại nằm ở các hành tinh xa xôi. player vào vai một Vanguard (Tiền phong) những kẻ tinh nhuệ nhưng dễ bị thay thế. Bạn được gửi xuống các hành tinh không phải để thỏa thuận hòa bình, mà để "dọn dẹp" và "thiết lập lại trật tự" đúng như cái tên Outworld Dominion. Nhiệm vụ của bạn là Quét sạch – Thu thập – Khai thác - Sửa chữa - Cung cấp nhiên liệu. Bạn phải tiêu diệt mọi sự chống đối từ sinh vật bản địa đến các bộ tộc nguyên thủy, phá hủy các cấu trúc cổ xưa để đặt nền móng cho máy móc khai khoáng của tập đoàn.

3.2 World building elements

- **Hành tinh DZ – desert zone: DZ là một hành tinh sa mạc nguyên thủy, nơi sự sống bị bào mòn qua thời gian dài. Ban ngày, nhiệt độ tăng đến mức thiêu đốt, ánh nắng gắt và chói khiến không gian rung lên vì hơi nóng. Ban đêm, nhiệt độ tụt sâu đột ngột, tạo ra cảm giác lạnh khô, trống rỗng và chết chóc.**

Thảm thực vật gần như tuyệt chủng, chỉ còn lại những cây khô quắt, thân xoắn vặn, gai nhọn, hp sắc bạc xám như đã bị hút cạn sinh khí. Toàn bộ hành tinh mang lại cảm giác khô khan, ngột ngạt và khó chịu khi nhìn lâu, như thể chính môi trường đang từ chối sự tồn tại của sinh vật lạ.

- **Hành tinh FF05 – acid zone: FF05 là một vùng đất cực đoan, bao phủ bởi axit và phản ứng hóa học mất kiểm soát. Bề mặt hành tinh chi chít các hố axit, liên tục phát nổ theo chu kỳ 10–30 giây, tạo ra nhịp điệu nguy hiểm không thể đoán trước. Không khí đặc quánh, độc hại, mang sắc xanh tím rùng rợn, khiến tầm nhìn bị bóp nghẹt và tạo cảm giác bất an thường trực. Mọi thứ trên FF05 đều gọi lên sự ăn mòn, bất ổn và cái chết chậm rãi, như một hành tinh đang tự hủy hoại chính nó.**
- **Hành tinh S67TCR – water zone: S67TCR là một hành tinh đại dương, nơi phần lớn giao tranh diễn ra dưới nước. Môi trường này áp đặt giới hạn nghiêm ngặt về oxy, buộc player phải liên tục quản lý thời gian sinh tồn. Nước làm giảm mạnh tốc độ di chuyển, khiến mọi hành động trở nên**

nặng nề và rủi ro hơn. Không gian chiến đấu bị bó hẹp, tầm nhìn hạn chế, tạo cảm giác áp lực, ngột thở và căng thẳng liên tục, nơi chỉ một sai lầm nhỏ cũng dẫn đến cái chết.

- **Hành tinh H-031 – death zone:** H-031 là một thế giới hoang tàn, bao phủ bởi khói bụi, tro tàn và đất đá vỡ vụn. Cảnh quan mang sắc đen tối và xám chết, như thể ánh sáng đã bị nuốt chửng. Bầu không khí nặng nề, u ám, gợi cảm giác đe dọa và sợ hãi bản năng, khiến player luôn trong trạng thái cảnh giác. Đây là hành tinh tượng trưng cho sự hủy diệt, tuyệt vọng và cái ác thuần túy.
- Boss sẽ một dạng “ý chí chung” của hành tinh ở mỗi hành tinh đều tồn tại một Boss giữ vai trò “trung tâm ý chí”, chi phối sự tồn tại và vận hành của toàn bộ hệ sinh thái kẻ thù. Khi Boss vẫn còn sống, các sinh vật trên hành tinh sẽ liên tục sinh sôi và tái tạo, tạo ra áp lực chiến đấu không hồi kết. Điều này buộc player phải tiêu diệt tận gốc nguồn phát sinh, bởi tài nguyên đạn dược có giới hạn và mục tiêu cốt lõi không chỉ là sinh tồn mà còn là mở rộng, xâm chiếm và khai thác hành tinh. Việc chỉ phòng thủ trước làn sóng kẻ thù vô hạn là không khả thi, vì vậy Boss bắt buộc phải bị loại bỏ để chấm dứt vòng lặp sinh sôi để con người có thể tiến hành xây dựng và khai thác hành tinh.

3.3 Tone and mood

- **The core vibe:** game sẽ là sự kết hợp giữa nỗi sợ nguyên thủy và bản năng sinh tồn mãnh liệt. Tông hp chủ đạo là sự ngột ngạt, căng thẳng khi phải đối đầu với hàng chục enemy cứ dồn dập tiến đến với âm thanh tiếng bước chân, hơi thở nhân vật. Sau khi làm quen, những thứ đó sẽ là cảm giác giải tỏa cực hạn thông qua lối chơi bạo lực, tốc độ.
- **Emotional pillars:** sự bạo lực, mọi cú đánh, phát bắn đều phải có sức nặng, âm thanh xương gãy và máu chân thực, không gian luôn tạo cảm giác bị săn đuổi, player không bao giờ cảm thấy an toàn tuyệt đối.

4. SYSTEMS DESIGN

4.1 Combat system

- Combat được thiết kế nhằm duy trì áp lực liên tục lên player, buộc player phải di chuyển, phản xạ và ra quyết định trong thời gian ngắn. Gameplay không khuyến khích đứng yên hoặc chơi phòng thủ kéo dài. Bất kỳ trạng thái an toàn nào cũng chỉ mang tính tạm thời và nhanh chóng bị phá vỡ.
- Enemy xuất hiện liên tục và từ nhiều hướng ưu tiên vị trí gần player nhằm bao vây player, tạo cảm giác bị truy đuổi thay vì kiểm soát chiến trường. Hệ thống combat kết hợp với giới hạn thời gian của mỗi run để buộc player phải cân bằng giữa hoàn thành mục tiêu và sinh tồn, tránh lối chơi trì hoãn hoặc farm vô hạn.
- Mặc dù nhịp độ combat cao và áp lực lớn, tất cả thông tin quan trọng như HP của player và enemy, tiến trình nhiệm vụ, tín hiệu cảnh báo đòn tấn công của enemy phải luôn được thể hiện rõ ràng. Điều này đảm bảo player có thể đọc tình huống nhanh, đưa ra quyết định chính xác và cảm nhận rằng thất bại đến từ kỹ năng, không phải từ việc thiếu thông tin.

4.2 Buff system

- Sau mỗi lần hoàn thành nhiệm vụ hoặc đánh bại boss, game sẽ hiển thị bảng lựa chọn gồm 3 buff được random từ bể buff hiện có. Player chỉ được chọn 1 buff trong số đó. Khi player chọn trùng một buff đã sở hữu, buff đó sẽ được nâng lên 1 cấp và tiếp tục tiến hóa cho đến khi đạt bậc tối thượng. Dự kiến mỗi buff sẽ có khoảng 4–5 cấp trước khi tiến hóa tối thượng. Số cấp và tần suất cho phép chọn buff sẽ được cân nhắc và điều chỉnh trong quá trình build prototype, nhằm đảm bảo nhịp độ gameplay không bị gián đoạn và tránh cảm giác nhàm chán do việc chọn buff diễn ra quá thường xuyên hoặc kéo dài.
- Buff trong mỗi run bắt buộc phải tác động mạnh và thấy rõ lên gameplay, không sử dụng các buff tăng chỉ số nhỏ lẻ kiểu 1–20%. Nếu có tăng chỉ số cơ bản thì mức tăng tối thiểu phải từ 30% trở lên để tạo khác biệt thực sự trong cách chơi.

- Hệ thống áp dụng “giả may mắn”: ở giai đoạn đầu thì tăng tỉ lệ ra buff xịn hơn để người cảm giác khởi đầu may mắn thuận lợi, khi player đang build theo một hướng cụ thể (ví dụ damage thiêu đốt), tỉ lệ xuất hiện các buff liên quan đến thiêu đốt sẽ tăng. Cách này giữ mạch trải nghiệm, tránh việc nhận các nâng cấp lệch hướng khiến player mất hứng và bỏ run giữa chừng.
- Buff tập trung vào thay đổi hành vi chiến đấu như: tăng mạnh tốc độ bắn, chuyển đổi sang vũ khí đặc biệt, bổ sung nguồn sát thương từ vũ khí phụ, hút HP khi gây damage, hoặc mở khóa các kỹ năng công nghệ cao có cơ chế vận hành riêng.
- Hệ thống buff được phân tầng theo độ hiếm và mức độ ảnh hưởng đến gameplay gồm: xanh lá, xanh dương, tím và vàng, tăng dần theo hp. Mỗi buff được phân loại rõ ràng theo chức năng, bao gồm: buff chỉ số, buff mở khóa kỹ năng chủ động, buff hiệu ứng có lợi, buff kỹ năng bị động và buff có khả năng tương tác, kết hợp với các buff khác để hình thành lối chơi mới. Các buff kết hợp không chỉ được thông báo bằng chữ mà phải thể hiện hiệu quả trực tiếp trong gameplay và phần nhìn. Player có thể nhận ra ngay tác động của synergy thông qua hành vi chiến đấu và hiệu ứng hình ảnh. Ví dụ, buff lửa khi kết hợp với buff điện sẽ gây đồng thời thiêu đốt và giật điện, kèm theo tỉ lệ kích hoạt vụ nổ sát thương do phản ứng nguyên tố, với hiệu ứng hình ảnh rõ ràng để player lập tức hiểu được giá trị của sự kết hợp này. Đặc biệt, mỗi buff đều có dạng tối thượng. Khi một buff được nâng lên cấp tối đa, nó sẽ tiến hóa thành buff tối thượng với cơ chế riêng và ảnh hưởng vượt trội, đủ mạnh để thay đổi đáng kể cách vận hành của gameplay trong toàn bộ run.
- Player bị giới hạn số lượng kỹ năng có thể mang theo: tối đa 1 skill tối thượng, 1 skill thường và 1 skill phụ. Khi random ra một skill trùng loại, player được quyền lựa chọn giữ skill hiện tại hoặc thay thế bằng skill mới. Các buff khác ngoài skill không bị giới hạn số lượng và có thể cộng dồn trong suốt run.
- UI khi chọn buff phải truyền tải thông tin ngay lập tức, không để player phải đọc dài hay đoán mò. Mỗi buff cần có icon đặc trưng, dễ nhận diện sức mạnh, vai trò và hướng build. Chỉ nhìn icon là player phải hiểu buff này thiên về damage, phòng thủ, cơ động hay hỗ trợ. Ngoài icon, UI cần thể hiện rõ mức độ

ảnh hưởng của buff (mạnh hay đột biến), khả năng tương thích với build hiện tại và dấu hiệu cho biết buff có thể kết hợp hoặc kích hoạt synergy với các buff khác. Những buff có tiềm năng combo phải được đánh dấu trực quan để player đưa ra quyết định nhanh, chính xác, không làm gián đoạn nhịp run.

4.3 Economic system

- Mỗi bản đồ được thiết kế với hai chế độ độ khó: Thường và Khó. Ở chế độ Khó, chỉ số của enemy được scale trực tiếp theo cấp độ hiện tại của player nhằm đảm bảo độ thử thách luôn tương xứng với tiến trình sức mạnh. Mức độ nguy hiểm tăng cao đi kèm với hệ số phần thưởng lớn hơn, tạo mối quan hệ rủi ro – phần thưởng rõ ràng và khuyến khích player chủ động lựa chọn thử thách.
- Tài nguyên được thu thập trong quá trình khám phá bản đồ thông qua khai thác môi trường, rương ẩn và nhiệm vụ phụ. Các tài nguyên này rơi ra theo bảng tỉ lệ có kiểm soát, bao gồm cả vật phẩm phổ thông và vật phẩm hiếm. Tài nguyên đóng vai trò là nền tảng cho toàn bộ hệ thống kinh tế, được sử dụng cho giao dịch, nâng cấp, rèn trang bị và mở khóa các tính năng meta. Mỗi hành tinh hoặc địa điểm có ít nhất một loại tài nguyên đặc trưng, nhằm tạo động lực quay lại các khu vực cũ để farm và tối ưu hóa progression dài hạn.
- Enemy khi bị tiêu diệt có tỉ lệ rơi ra vật phẩm dựa trên cấp độ và độ hiếm của chúng. Enemy thường chủ yếu rơi vật phẩm phổ thông và nguyên liệu cơ bản. Mini boss rơi vật phẩm hiếm, Boss vùng rơi vật phẩm cực hiếm, và Boss hành tinh không chỉ rơi ra số lượng lớn vật phẩm giá trị cao mà còn trao cho player một viên đá chứa sức mạnh đặc trưng của Boss đó. Viên đá này có thể được khảm vào vũ khí để mở khóa kỹ năng bị động độc quyền của Boss hành tinh, ví dụ như đạn gây hiệu ứng thiêu đốt, làm chậm hoặc lan truyền sát thương.
- Trang bị được phân tầng theo độ hiếm gồm: xanh lá, xanh dương, tím và vàng. Mỗi trang bị thuộc một trong bốn archetype vũ khí chính: bắn từng viên, bắn tia năng lượng liên tục, gây nổ diện rộng, và tụ lực bắn xuyên. Mỗi archetype sở hữu bộ đặc tính và buff riêng, ảnh hưởng trực tiếp đến hành vi chiến đấu và hướng build của player.

- Hệ thống giao dịch sử dụng đồng Q làm đơn vị tiền tệ chung của thế giới game. Đồng Q được kiếm thông qua tiêu diệt enemy, hoàn thành nhiệm vụ phụ, tìm kiếm secret item và bán vật phẩm cho thương nhân. Giá trị của mỗi vật phẩm được xác định dựa trên độ hiếm, độ khan hiếm và vai trò của vật phẩm trong progression meta. Đồng Q đóng vai trò là dòng tiền chính để duy trì vòng lặp kinh tế.
- Hệ thống nâng cấp trang bị mang tính cam kết dài hạn: các nâng cấp đã thực hiện không thể hoàn tác. Chỉ riêng vũ khí và các chỉ số gốc trong skill tree meta cho phép reset. Player được cung cấp hai lần reset miễn phí ban đầu, sau đó mỗi lần reset tiếp theo yêu cầu lượng tài nguyên ngày càng cao, nhằm tạo chi phí cơ hội rõ ràng và buộc player phải cân nhắc kỹ lưỡng mỗi quyết định build.
- Hệ thống gacha cho phép player sử dụng đồng Q để quay thưởng, với bảng tỉ lệ rơi bao gồm tiền, vật phẩm tiêu hao, vũ khí và trang bị ở nhiều cấp độ hiếm. Gacha được thiết kế như một kênh phân phối tài nguyên bổ sung có rủi ro cao và tiềm năng lợi ích lớn, không thay thế các nguồn kiếm đồ cốt lõi mà đóng vai trò gia tăng biến động và tạo động lực tiêu tiền trong hệ thống kinh tế tổng thể.

4.4 Enemy AI system

- Normal-Enemy được chia thành ba nhóm cơ bản: loại tiêu chuẩn với hành vi tấn công cân bằng. Loại di chuyển nhanh, ưu tiên áp sát và gây áp lực liên tục lên player. Loại nhiều HP đóng vai trò như tuyến chắn, buộc player phải đầu tư thời gian và tài nguyên để tiêu diệt.
- Special-Enemy sở hữu các cơ chế chiến đấu đặc biệt nhằm phá vỡ thói quen chơi lặp lại của player, bao gồm: Enemy tấn công tầm xa. Enemy gây sát thương diện rộng. Enemy gây hiệu ứng khống chế như choáng hoặc làm chậm. Enemy mang theo rương kho báu. Khi tiêu diệt, sẽ rơi thêm vật phẩm. Enemy kháng sát thương vật lý. Enemy kháng các kỹ năng dạng laser hoặc năng lượng. Một số enemy đặc biệt khi bị tiêu diệt có thể rơi ra HP để hỗ trợ player trong tình huống nguy cấp.
- Mini-Boss xuất hiện sau khi player hoàn thành mỗi nhiệm vụ chính. Mini-Boss có kích thước và sức mạnh trung bình, không áp đảo hoàn toàn so với normal enemy nhưng sở hữu lượng HP cao hơn và thêm một số kỹ năng đặc biệt. Mini-Boss thường xuất hiện theo nhóm hoặc phối hợp cùng các enemy khác để tạo áp lực chiến thuật, buộc player phải xử lý ưu tiên mục tiêu hợp lý.

- Boss-Zone xuất hiện khi player hoàn thành toàn bộ nhiệm vụ trên bản đồ. Boss này sở hữu ít nhất một kỹ năng đặc biệt với phạm vi ảnh hưởng và sát thương lớn. Khi Boss-Zone xuất hiện, toàn bộ normal enemies trên bản đồ sẽ biến mất để tập trung trận chiến vào cuộc đối đầu một-một, tạo cao trào rõ rệt cho mỗi run.
- Boss-World là đỉnh cao của mỗi hành tinh, sẽ có 3 phase với độ khó tăng dần. Sau khi player tiêu diệt toàn bộ Boss-Zone và chiếm đóng các khu vực trọng yếu, Boss Hành Tinh sẽ xuất hiện. Boss này kế thừa toàn bộ bộ kỹ năng cốt lõi của Boss-Zone nhưng ở quy mô, tần suất và mức độ nguy hiểm lớn hơn, đồng thời bổ sung thêm các cơ chế riêng mang tính biểu tượng cho hành tinh đó. Đây là trận chiến cuối cùng cho toàn bộ build, kỹ năng và chiến thuật mà player đã tích lũy trong run để sau đó sẽ mở khóa hành tinh mới khó hơn hoặc có cơ chế phức tạp hơn.

4.5 Minimap system

Minimap sẽ hiển thị vị trí các vật phẩm ở dạng nguyên bản tức là vật phẩm khi đã khai thác hoặc rơi ra từ enemy sẽ không hiển thị, hiển thị các enemy, các nhiệm vụ

5. VISUAL & AUDIO

6. LEVEL DESIGN

7. MONETIZATION

8. TECHNICAL REQUIREMENTS

9. PRODUCTION PLAN