

SPINOCIRCLE TEAM

GAME DESIGN DOCUMENT

MR. FIX-IT

Người thực hiện : Đặng Đông Quân

MỤC LỤC

MỤC LỤC.....	2
1. GAME OVERVIEW.....	3
1.1 Title and high-level concept.....	3
1.2 Core vision pillars.....	3
1.3 Genre and benchmark titles.....	3
1.4 Platforms.....	3
1.5 Target audience.....	3
1.6 Unique selling points.....	4
2. CORE GAMEPLAY MECHANICS.....	4
2.1 Core loop.....	4
2.2 Player objectives.....	4
2.3 Player actions.....	5
2.4 Progression layers.....	5
3. NARRATIVE AND WORLD CONTEXT.....	5
3.1 Narrative elevator pitch.....	5
3.2 World-building elements.....	5
3.3 Tone and mood.....	5
4. SYSTEMS DESIGN.....	5
5. VISUAL & AUDIO.....	6
6. LEVEL DESIGN.....	6
7. MONETIZATION.....	6
8. TECHNICAL REQUIREMENTS.....	6
9. PRODUCTION PLAN.....	6

1. GAME OVERVIEW

1.1 Title and high-level concept

MR. FIX-IT là game simulation kết hợp puzzle và career progression, nơi người chơi vào vai một thợ sửa điện tự do bắt đầu từ những công việc nhỏ như thay bóng đèn, sửa ổ cắm và dần phát triển thành chuyên gia xử lý hệ thống điện phức tạp cho nhà giàu, biệt thự và công trình lớn. Core gameplay xoay quanh vòng lặp bắt đầu tại văn phòng mở máy tính nhận nhiệm vụ, đọc mô tả vấn đề cùng danh sách công cụ được đề xuất, soạn dụng cụ trong giới hạn mang theo, di chuyển đến địa điểm sửa chữa, thực hiện việc tìm điểm cần sửa, sau đó hoàn thành minigame sửa chữa, nhận tiền và quay về văn phòng dùng tiền kiếm được để nâng cấp hoặc nhận nhiệm vụ tiếp theo. Cốt lõi là cảm giác thăng tiến nghề nghiệp tuyến tính và rõ ràng, từ thợ vặt xử lý các lỗi đơn giản trở thành người có thể đảm nhận mọi hệ thống điện quy mô lớn.

1.2 Core vision pillars

MR. FIX-IT được xây dựng dựa trên ba trụ cột chính:

- Thứ nhất là vòng lặp công việc dễ hiểu, lặp lại nhưng tăng độ phức tạp dần.
- Thứ hai là người chơi phải chọn và mang đúng công cụ dựa trên đề xuất của hệ thống vì không thể mang toàn bộ kho đồ.
- Thứ ba là quá trình sửa chữa có giới hạn thời gian và xen kẽ quick time event. Thao tác sai có thể làm hỏng thiết bị và giảm tiền nhận được.

1.3 Genre and benchmark titles

Game thuộc thể loại simulation kết hợp puzzle và career progression, tham chiếu cấu trúc hoàn thành công việc theo nhiệm vụ của PowerWash Simulator và vòng lặp phát triển không gian nghề nghiệp tương tự như House Flipper, đồng thời sử dụng cách “đi tìm và hoàn thành nhiệm vụ trên bản đồ” lấy cảm hứng từ Among Us.

1.4 Platforms

Tập trung: PC - Web

Cân nhắc: Mobile

1.5 Target audience

8-20 tuổi là chính.

Thích gameplay nhẹ nhàng, dễ thương, cốt truyện nhẹ.

Thích thể loại simulation.

Thích puzzle.

Nghieten cảm giác hoàn thành nhiệm vụ tăng tiến nghề.

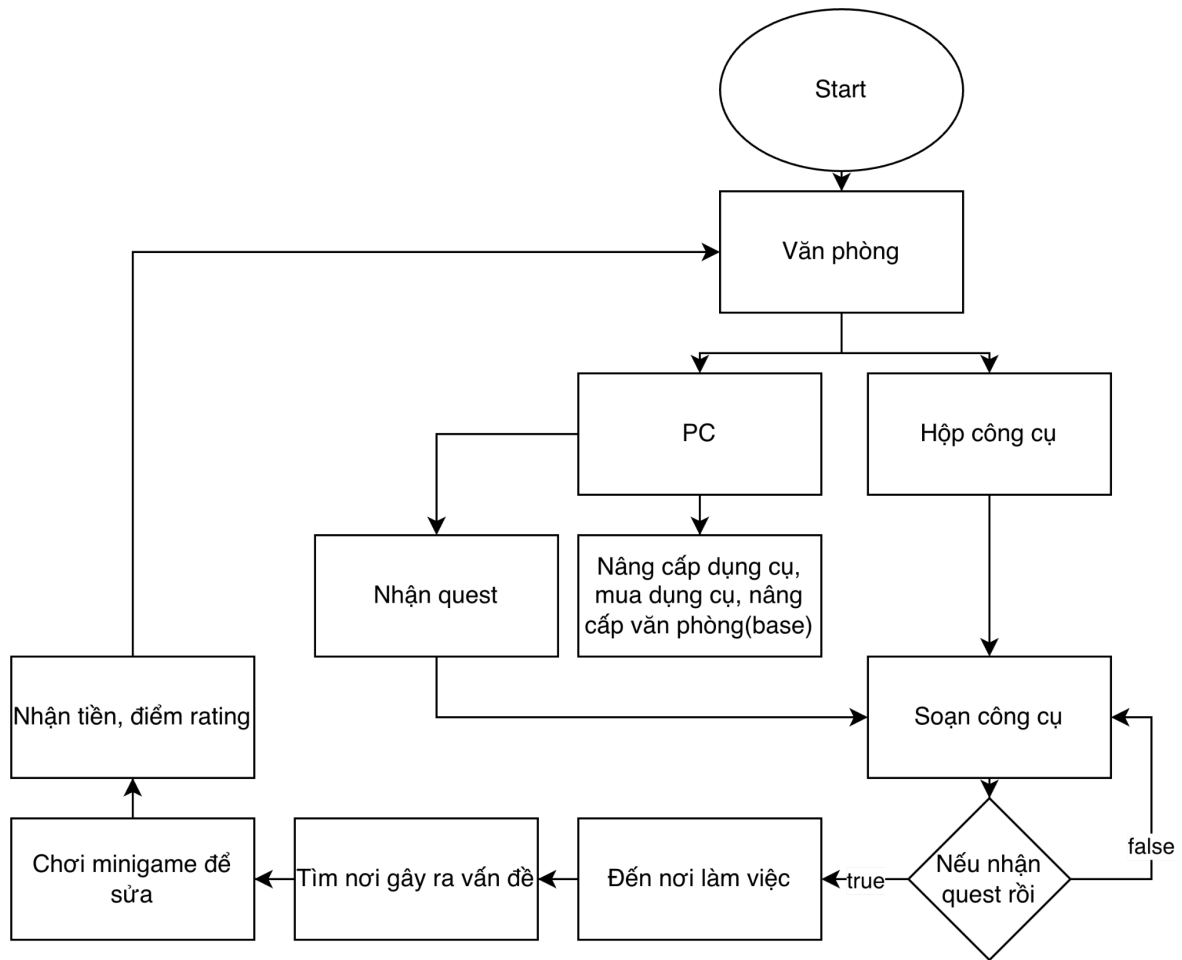
1.6 Unique selling points

Điểm nổi bật của **MR. FIX-IT** nằm ở vòng lặp nghề nghiệp mạch lạc từ văn phòng đến nơi làm việc và quay lại, cơ chế chuẩn bị công cụ trước khi đi sửa tạo yếu tố chiến lược nhẹ, hệ thống quick time event tăng nhịp độ và cảm giác tay nghề, cùng tiến trình nghề nghiệp mở khóa dần các công cụ công việc và map.

2. CORE GAMEPLAY MECHANICS

2.1 Core loop

Vòng lặp chính bắt đầu tại văn phòng nơi người chơi mở máy tính nhận nhiệm vụ hiển thị mô tả vấn đề và công cụ đề xuất, sau đó chuẩn bị dụng cụ trong giới hạn cho phép, di chuyển đến địa điểm sửa chữa, đi xung quanh nhà để tìm và hoàn thành nhiệm vụ trong bản đồ dạng Among Us, khi tương tác với thiết bị cần sửa người chơi sẽ thực hiện các minigame sửa chữa kết hợp quick time event tùy thuộc vào nhiệm vụ đã nhận, nhận tiền và rating dựa trên hiệu suất và quay về văn phòng để nâng cấp văn phòng, công cụ, mua thêm công cụ từ tiền và điểm rating nhận được, tiếp tục nhận nhiệm vụ tiếp theo để mở khóa những thứ lớn hơn khó hơn.



2.2 Player objectives

Mục tiêu ngắn hạn là hoàn thành nhiệm vụ đúng thời gian và hạn chế lỗi thao tác, mục tiêu trung hạn là tích lũy tiền để nâng cấp công cụ và mở khóa job giá trị cao hơn, còn mục tiêu dài hạn là trả hết nợ và đạt đến cấp độ chuyên gia có thể nhận các công trình phức tạp và có thu nhập lớn.

2.3 Player actions

Tên	Phím tắt	Mô tả
Mọi thao tác trong game	Chuột	Thực hiện mọi thao tác có trong game

2.4 Progression layers

Hệ thống tiến trình bao gồm nâng cấp công cụ giúp thao tác nhanh hơn và dễ hoàn thành hơn trong các minigame, nâng cấp base để mở khóa loại công cụ mới từ đó có nhiệm vụ mới có độ phức tạp cao hơn nhiều tiền hơn, đồng thời mở rộng quy mô job từ dân dụng nhỏ đến hệ thống điện quy mô lớn.

3. NARRATIVE AND WORLD CONTEXT

3.1 Narrative elevator pitch

MR. FIX-IT kể về hành trình của Alex, một chàng trai buộc phải nhận công việc sửa chữa điện tự do để trả nợ. Ban đầu, đó chỉ là giải pháp tạm thời dựa trên chút kỹ năng mà cậu có. Nhưng càng làm lâu, Alex càng khám phá ra niềm đam mê và sự hứng thú thật sự với công việc này. Từ chỗ chỉ cố gắng làm cho xong để trả nợ, cậu dần xem nghề sửa chữa như con đường gắn bó lâu dài. Ngay cả khi đã trả hết nợ, Alex vẫn tiếp tục theo đuổi công việc này và không ngừng nâng cao tay nghề của mình.

3.2 World building elements

Thế giới game bao gồm các văn phòng, căn hộ nhỏ, nhà phố, biệt thự và công trình lớn,... Mỗi môi trường mang mức độ khó khác nhau tương ứng với quy mô của văn phòng.

3.3 Tone and mood

Tông màu nhẹ nhàng dễ thương, tập trung vào cảm giác làm việc và hoàn thành nhiệm vụ, xen kẽ đó nhịp độ khá nhanh khi thực hiện các minigame có quick time event để tăng chút áp lực.

Về âm nhạc sẽ mang âm thanh vui nhộn vui vẻ như những bộ phim cartoon.

4. SYSTEMS DESIGN

SYSTEM	CHỨC NĂNG	CƠ CHẾ CHÍNH	ẢNH HƯỞNG ĐẾN CORE LOOP	YẾU TỐ TĂNG
--------	-----------	--------------	----------------------------	----------------

CHIỀU SÂU				
Tool Selection System	Hệ thống chọn và mang dụng cụ trước khi đi làm	Người chơi có 3 slot, mỗi nhiệm vụ sẽ có 1-3 công cụ đề xuất mỗi công cụ gắn với 1 minigame nhưng không bắt buộc phải mang đủ	Ảnh hưởng trực tiếp đến khả năng đạt tối đa điểm và tiền khi hoàn thành nhiệm vụ	Mang thiếu công cụ sẽ không thể làm nhiệm vụ của công cụ đó dẫn đến mất tiền và điểm rating
Quest Receiving System	Hệ thống nhận nhiệm vụ tại PC ở văn phòng	Hiển thị tên khách hàng, mô tả vấn đề của khách hàng, độ khó, thời gian thực hiện, tiền thưởng, công cụ gợi ý	Khởi đầu mọi vòng lặp gameplay	Để mở khóa nhiệm vụ khó người chơi cần mua công cụ mới mà công cụ mới thì cần nâng cấp văn phòng mới mở

Location System	Hệ thống map nơi sửa chữa	Bản đồ có nhiều phòng, nhiều điểm tương tác	Tạo không gian khám phá và tìm điểm hỏng	Map càng khó càng rộng và phức tạp
Player System	Kiểm tra xem người chơi còn tìm không nếu hết tìm nhiệm vụ thất bại	Mỗi nhiệm vụ người chơi sẽ có 3 lần sai	trống	Có thể nâng cấp bằng điểm rating để tăng thêm tìm
Mini Game Diagnostics	Chọn công cụ phù hợp với tình trạng thiết bị	Ví dụ: tìm vị trí trên map khi click vào sẽ show ra mạch điện hỏng người chơi phải dùng băng keo thì mới kích hoạt minigame	Bắt buộc trước khi sửa	Ảnh hưởng thời gian và trừ tìm khi làm sai
Mini Game Repair Execution	Mini game thao tác sửa chữa chính	Thay bóng đèn, nối dây điện, cắt dây điện, vá dây điện,...	Quyết định tiền thưởng và điểm rating	Hoàn thành trong thời gian càng ngắn nhận càng nhiều

				tiền và điểm rating hơn
Upgrade System	Hệ thống nâng cấp công cụ và văn phòng	Dùng tiền kiếm được để nâng cấp công cụ, văn phòng và mở khóa công cụ với nhiệm vụ mới tiền nhiều hơn điểm rating nhiều hơn, mở map mới,...	Tạo tiến trình nghề nghiệp dài hạn	Nâng cấp kỹ năng dùng công cụ giúp mini game dễ hơn và nhanh hơn
Rating Point System	Hệ thống điểm đánh giá sao sau mỗi nhiệm vụ	Dựa trên thời gian hoàn thành, số lượng nhiệm vụ hoàn thành	Điểm rating dùng để nâng cấp văn phòng	Ảnh hưởng nhiệm vụ tiền thưởng
Coin System	Hệ thống tiền tệ	Dựa trên thời gian hoàn thành, số lượng nhiệm vụ hoàn thành	Tiền dùng để nâng kỹ năng dùng công cụ	

CÁC NÂNG CẤP

TÁC DỤNG

TÁC ĐỘNG GAMEPLAY

Tool Speed Upgrade	Giảm thời gian mini game	Hoàn thành nhiệm vụ nhanh hơn
Tool Stability Upgrade	Giảm độ khó QTE	Khó làm sai hơn
Tool Tier Unlock	Mở loại công cụ mới khi mua	Nhận nhiệm vụ mới
Office Upgrade	Mở loại công cụ mới mà người chơi có thể mua	Tăng thu nhập và điểm rating

TÊN MINIGAME	CHI TIẾT	CÔNG CỤ
Đo điện áp	Người chơi sử dụng đồng hồ đo điện để kiểm tra hệ thống dây. Khi bắt đầu màn chơi, vị trí các dây sẽ được hiển thị trong vài giây. Sau đó sẽ bị ẩn đi. Nhiệm vụ của người chơi là ghi nhớ vị trí ban đầu và xoay chỉnh các dây đúng thứ tự để đồng hồ hiển thị điện áp chính xác.	Đồng hồ điện
Vá dây điện	Người chơi sử dụng băng keo cách điện để xử lý đoạn dây bị hở. Khi bắt đầu, màn hình xuất hiện một dây điện đứt và một thanh quick time di chuyển liên tục. Nhiệm vụ của bạn là căn thời điểm chính xác và nhấn khi thanh đang đi ngang qua ô màu xanh. Mỗi lần canh	Băng keo

	đúng sẽ vá được một điểm hở. Hoàn thành đủ số lần yêu cầu để sửa xong dây điện.	
Nối dây điện	Người chơi sử dụng găng tay cách điện để thao tác an toàn. Nhiệm vụ là kéo và nối các đầu dây cùng màu lại với nhau trong thời gian giới hạn. Chỉ khi tất cả các cặp màu được kết nối chính xác trước khi hết giờ, màn chơi mới hoàn thành.	Găng tay
Thay bóng đèn	Người chơi sử dụng thang để trèo lên vị trí lắp đặt. Khi tiếp cận, bóng đèn sẽ chuyển động theo quỹ đạo hình vô cực để mô phỏng thao tác với tay lên gắn bóng. Nhiệm vụ của bạn là căn thời điểm chính xác khi phần chuỗi đèn và đuôi đèn nằm song song với nhau, sau đó nhấn để lắp vào. Canh sai thời điểm sẽ trượt nhịp và phải thực hiện lại.	Thang
Nối dây điện 2	Người chơi sử dụng kìm để thao tác nối mạch. Mục tiêu là xoay và ghép các đoạn dây sao cho tạo thành một đường dẫn hoàn chỉnh từ nguồn điện đến thiết bị. Có 3 loại đoạn dây: thẳng, chữ L và chữ T. Nhấn chuột để xoay từng đoạn cho đúng hướng. Khi toàn bộ mạch được kết nối liền mạch, thiết bị sẽ hoạt động và màn chơi sẽ hoàn thành.	Kìm
Thay cầu chì	Người chơi sử dụng tua vít để mở hộp điện. Đầu tiên, xoay chuột để vặn và tháo từng con ốc, mở nắp hộp cầu chì. Tiếp theo, lấy cầu chì hỏng ra và lắp cầu chì	Tua vít

	mới vào đúng vị trí. Cuối cùng, đặt nắp lại và tiếp tục xoay chuột để vặn chặt ốc, hoàn tất quá trình thay thế. Hoàn thành đầy đủ các bước thì hệ thống điện sẽ hoạt động trở lại.	
Cắt dây điện	Người chơi sử dụng kéo cách điện để loại bỏ dây hỏng. Khi bắt đầu, sẽ xuất hiện 5 sợi dây cùng màu chồng chéo lên nhau. Nhiệm vụ của bạn là quan sát kỹ đường đi của từng dây, xác định sợi không kết nối đúng nguồn hoặc thiết bị và cắt bỏ nó. Cắt sai dây sẽ phải thực hiện lại.	Kéo
Tuốt dây điện	Người chơi sử dụng dao rọc cáp để loại bỏ lớp vỏ cách điện ở hai đầu dây. Khi bắt đầu, một thanh trượt sẽ di chuyển lên xuống. Nhiệm vụ của bạn là nhấn chuột liên tục để giữ thanh trượt nằm trong vùng màu xanh. Giữ ổn định cho đến khi quá trình tuốt dây hoàn tất. Sau khi tuốt xong hai đầu dây.	Dao rọc cáp
Luồn dây điện	Người chơi điều khiển sợi dây điện di chuyển xuyên qua ống dẫn. Nhiệm vụ là giữ dây nằm trong vùng an toàn (màu xanh) và không để chạm vào thành ống trong suốt quãng đường. Nếu va chạm, dây sẽ bị kẹt và phải thực hiện lại. Đưa dây đến cuối đường mà không chạm thành ống để hoàn thành màn chơi.	Ống dây điện

Cân bằng tải 3 pha	Hệ thống điện đang bị lệch pha, khiến thiết bị hoạt động không ổn định. Người chơi phải phân bổ lại các thiết bị điện vào ba pha R - S - T sao cho mức tải của mỗi pha gần bằng nhau nhất. Kéo thả từng thiết bị sang pha phù hợp và quan sát thanh hiển thị công suất thay đổi theo thời gian thực. Khi chênh lệch giữa ba pha nằm trong mức an toàn, hệ thống sẽ ổn định và màn chơi hoàn thành.	Ampe kìm (Clamp meter)
Đang thiết kế	trống	Cửa
Đang thiết kế	trống	Búa
Một chút ma thuật	Có thể thực hiện mọi nhiệm vụ thay thế mọi dụng cụ	Đũa phép

5. VISUAL & AUDIO

5.1. Art Style Reference

Phong cách: Casual Flat Cartoon / Flat Cozy Cartoon 2D

Đặc điểm:

- Flat color, không gradient, shadow nhẹ
- Bảng màu pastel ấm: beige, nâu nhạt, xanh pastel, đỏ muted
- Simplified shape, không texture, không chi tiết nhỏ

Game tham khảo:

- Good Pizza Great Pizza

- Among us
- A Little to the Left

Lý do chọn: Phù hợp với simulation nhẹ nhàng, minigame, narrative, target audience 8-20 tuổi, dễ sản xuất asset.

6. LEVEL DESIGN

6.1. Level Balancing

ST T	LOẠI NHIỆM VỤ	MÔI TRƯỜNG	TIỀN / NHIỆM VỤ	MINIGAME	THỜI GIAN	SỐ ĐIỂM SỬA	MỤC TIÊU THIẾT KẾ
1	Dễ	Căn hộ nhỏ	5-10	Cơ bản	5'	1-2	Làm quen core loop và thao tác
2	Trung bình	Căn hộ lớn	10-12	Tăng tốc độ và số lượng cần làm trong 1 nhiệm vụ	3'	2-3	Tăng di chuyển và quản lý thời gian
3	Khó	Nhà 2 tầng	15-20	Tăng tốc độ và số lượng cần làm trong 1 nhiệm vụ	1'	3-4	Kiểm tra kỹ năng và tốc độ
4	Rất khó	Biệt thự lớn	25-30	Kết hợp nhiều cơ chế	Rất ngắn	4-6	Tạo cảm giác “tay nghề cao”
5	Chuyên gia	Công trình lớn	100	Minigame chuỗi dài	Căng thẳng	6-8	Đỉnh cao nghề nghiệp

7. MONETIZATION

MR. FIX-IT được định hướng là game trả phí một lần trên PC với khả năng mở rộng nội dung thông qua việc cập nhật thêm loại nhiệm vụ và môi trường mới, gacha ảnh gái anime treo tường ở văn phòng.

8. TECHNICAL REQUIREMENTS

Tối thiểu:

- HĐH: Windows 10 x32bit
- Bộ xử lý: INTEL i3-4330
- Bộ nhớ: 1GB RAM
- Đồ họa: INTEL HD Graphics 4600

Khuyến nghị:

- HĐH: Windows 10 x64bit
- Bộ xử lý: INTEL i3-4330
- Bộ nhớ: 4 GB RAM
- Đồ họa: Nvidia GTX 650

9. PRODUCTION PLAN

Giai đoạn đầu tập trung xây dựng prototype bao gồm vòng lập văn phòng - nhiệm vụ - sửa chữa - quay về ổn định và mượt mà, sau đó mở rộng số lượng môi trường, loại nhiệm vụ và hệ thống nâng cấp trước khi hoàn thiện toàn bộ nội dung về sau.