

ĐẠI HỌC QUỐC GIA THÀNH PHỐ HỒ CHÍ MINH

TRƯỜNG ĐẠI HỌC KHOA HỌC TỰ NHIÊN

KHOA CÔNG NGHỆ THÔNG TIN



DEDICATED TECHNOPHILES (DT)

TÀI LIỆU GAME

NHẬP MÔN CÔNG NGHỆ THÔNG TIN

ĐẠI HỌC QUỐC GIA THÀNH PHỐ HỒ CHÍ MINH

TRƯỜNG ĐẠI HỌC KHOA HỌC TỰ NHIÊN

KHOA CÔNG NGHỆ THÔNG TIN



DEDICATED TECHNOPHILES (DT)

TÀI LIỆU GAME

| Đề tài |

NHẬP MÔN CÔNG NGHỆ THÔNG TIN

| Giáo viên hướng dẫn |

ThS. Phạm Trọng Nghĩa

ThS. Trương Tấn Khoa

| Danh sách nhóm |

Cao Uyên Nhi

Nguyễn Tấn Lộc

Nguyễn Tuấn Minh

Đặng Trần Anh Khoa

Thái Thị Kim Huyền

LỜI CẢM ƠN

Trước khi bắt đầu, chúng em xin gửi lời chân thành cảm ơn đối với các thầy giáo và Thạc sĩ Phạm Trọng Nghĩa và Trương Tấn Khoa, những người đã và sẽ hướng dẫn, chỉ bảo chúng em thực hiện bài báo cáo này và hơn thế nữa là trong quá trình học tập và thực hiện khóa trong thời gian sắp tới.

Chúng em cũng xin cảm ơn các thầy cô giảng dạy ở trường Đại học Khoa học Tự nhiên vì đã đem lại cho chúng em những thông tin căn bản để hoàn thành luận văn này.

Cuối cùng nhưng cũng không kém phần quan trọng, chúng em muốn gửi lời cảm ơn đến những gia đình của từng thành viên nhóm, đến bè bạn cùng và khác khối, những người đã giúp đỡ, động viên chúng em trong suốt quá trình làm bài tập.

MỤC LỤC

LỜI CẢM ƠN	3
MỤC LỤC	4
DANH MỤC HÌNH	5
1. GIỚI THIỆU VỀ GAME	6
2. MỘT SỐ HÌNH ẢNH CỦA GAME	7
3. CÁC HỆ THỐNG TRONG GAME.	8
4. CÁCH CHƠI GAME.	11
5. LUẬT CHƠI CỦA GAME.	12
6. CÁC TÍNH CUỐN HÚT CỦA GAME	13

DANH MỤC HÌNH

No table of figures entries found.

1. GIỚI THIỆU VỀ GAME



Flappy Bird, một game đơn giản, cuốn hút hàng triệu người chơi, được làm bởi một người Việt Nam-Nguyễn Hà Đông. Mặc dù thành công vang dội, game này đã bị người làm rút ra khỏi mọi cửa hàng game chính thức như Google Play và Apple Store. Vì vậy, nhóm DT đã làm ra một “remake” của Flappy Bird: Sleepy Gurl, với một số tính năng mới. Sleepy Gurl đã được phát triển trên nền tảng Windows (PC) với phần mềm Gamemaker Studio.

Trong game này, “Sleepy Gurl” là một nữ sinh viên có deadline này chồng chất với deadline khác đến gần như vô tận. Dù vậy, cô vẫn ham ngủ hơn ham học, và nếu không vội vã và cẩn thận thì cô sẽ bị vùi dập trong deadline.

Đời sinh viên không thể là đời sinh viên nếu không có deadline hay vượt qua chồng tài liệu nhìn nhiều đến mức không thể tưởng tượng. Liệu bạn có thể giúp Sleepy Gurl đỡ được cơn thèm ngủ của mình và vượt qua nhiều đồ án nhất có thể? Sử dụng sự chuẩn xác của bản thân mình và dẫn dắt cô ấy qua những rào cản trong quá trình học tập của mình.

THÔNG TIN GAME	
Nhà phát triển	Dedicated Technophiles (DT)
Thể loại	Endless+One button
Cấu hình	OS: Windows 7 (64bit) RAM: tối thiểu 2gb Ổ đĩa trống: 100 megabyte

2. MỘT SỐ HÌNH ẢNH CỦA GAME

3. CÁC HỆ THỐNG TRONG GAME.

● Hệ thống vật phẩm:

Vật phẩm là những vật thể trên màn hình mà có thể làm cho trải nghiệm của người chơi khó hơn hoặc dễ hơn trong một khoảng thời gian nhất định.



Coffee : vật phẩm giúp Sleepy Gurl thoát khỏi cơn buồn ngủ tạm thời, tập trung làm deadline và hoàn thành nhanh chóng. Được thêm điểm.



Ngôi sao: vật phẩm giúp Sleepy Gurl vượt qua deadline dễ dàng hơn. Cho phép đi xuyên qua deadline và giải tỏa mọi trạng thái bất lợi.



Teamwork: Sleepy Gurl nhận được sự giúp đỡ từ bạn bè để hoàn thành deadline. Được cộng điểm.



Buồn ngủ: Điều mà Sleepy Gurl không thể tránh khỏi khi chạy deadline. Làm cho khả năng nhảy giảm đi (có thể cộng dồn).



Doggo: Thú cưng của Sleepy Gurl, luôn phá phách bài tập. Giảm điểm.

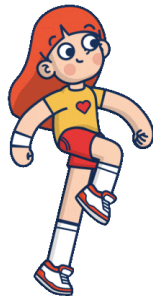


Đãng trí: Do check nhầm hạn nộp Deadline nên kế hoạch học tập của Sleepy Gurl đã bị “đảo lộn” hoàn toàn!

Hệ thống nhân vật:



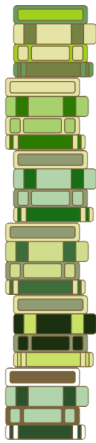
Sleepy Gurl #1 (Anna) : Một nữ sinh viên ham ngủ hơn học. Gần như luôn luôn trễ deadline, và lần này cũng không phải ngoại lệ. Hiện tại cô vẫn bị cầm chân bởi sự ham ngủ của mình.



Sleepy Gurl #2 (Emily) : Em gái của Anna, vì thấy chị chịu nhiều áp lực bởi việc chạy deadline nên Emily đã giúp chị một tay.

● Hệ thống chương ngại vật

Chương ngại vật là những vật cản, giới hạn độ di chuyển mà người chơi phải vượt qua để kiếm được nhiều điểm nhất trong một lượt chơi hoặc trụ được trong khoảng thời gian dài nhất có thể.



Deadline: Luôn luôn xuất hiện theo cặp và để ra một kẽ hở. Vị trí của của mỗi deadline theo chiều dọc luôn luôn ngẫu nhiên.



Nền và trần (Floor and Ceiling): Giới hạn độ di chuyển của người chơi; giữ người chơi trong phạm vi có thể quan sát được trong game.

● Hệ thống điểm:

Điểm của người chơi trong một lần chơi được quy định như sau:

- Mỗi cặp deadline (đi xuyên qua kẽ hở hoặc nhờ Ngôi sao) vượt qua sẽ cho 1 điểm.
- Mỗi lần có một tách Coffee sẽ được nhân 1.5 lần số điểm hiện tại.
- Bị quấy phá bởi Doggo giảm nửa số điểm hiện tại.
- Mỗi lần được hỗ trợ bởi Teamwork sẽ được cộng 5 điểm.

Điểm cuối cùng của mỗi lượt chơi sẽ hiện ra khi người chơi va chạm một deadline và kết thúc một lượt chơi.

4. CÁCH CHƠI GAME.

Sleepy Gurl là một game đơn giản. Người chơi sẽ điều khiển nhân vật được chọn để nhảy qua các cột deadline bằng cách nhấn Spacebar (hoặc chuột trái). Hãy nhớ tận dụng các vật phẩm hỗ trợ và tránh né những chướng ngại vật một cách chính xác nhất để có thể đạt được số điểm cao nhất.

5. LUẬT CHƠI CỦA GAME.

Mặc dù Sleepy Gurl có tất cả điều khiển đặt trong một nút, luật chơi của game cũng có một tầm sâu nhất định.

- **Cách di chuyển trong Sleepy Gurl:**

Khi bắt đầu, nhân vật sẽ không thể bị ngừng lại bởi bất cứ thứ gì cho đến khi va chạm một deadline. Luôn luôn chịu ảnh hưởng của trọng lực, người chơi có thể điều chỉnh độ cao của nhân vật bằng cách nhảy. Người chơi có thể đứng trên Nền và không thể nhảy qua giới hạn của trần.

- **Khi nào kết thúc một lượt chơi?**

Lượt chơi sẽ kết thúc khi người chơi va chạm vào một deadline. Lúc này điểm cuối cùng (“Điểm của bạn”) sẽ hiện ra và người chơi sẽ nhấn Enter để quay về menu chính.

- **Điều kiện thắng của Sleepy Gurl:**

Là một game Endless Runner, Sleepy Gurl không có chiến thắng để đạt được. Sẽ luôn luôn có deadline và các vật phẩm ào đến cho đến khi lượt chơi kết thúc. Hãy cố gắng đạt được điểm cao nhất có thể.

6. CÁC TÍNH CUỐN HÚT CỦA GAME
