

**TRƯỜNG ĐẠI HỌC THỦY LỢI
KHOA CÔNG NGHỆ THÔNG TIN**



**ĐỒ ÁN KẾT THÚC MÔN HỌC
“THIẾT KẾ VÀ PHÁT TRIỂN TRÒ CHƠI”**

Đề tài: THIẾT KẾ VÀ PHÁT TRIỂN
TRÒ CHƠI “AI LÀ TRIỆU PHÚ”

Nhóm sinh viên thực hiện:

Bá Thị Thu	2051063874
Nguyễn Thu Trang	2051063608
Nguyễn Đức Trình	2051063932
Trần Đức Thiện	2051060724
Lớp: 62TH4	

Giảng viên phụ trách môn học: ThS. Trương Xuân Nam

Hà Nội, ngày tháng 12 năm 2023

LỜI NÓI ĐẦU	3
BẢNG PHÂN CHIA CÔNG VIỆC	5
I. PHẦN 1: GIỚI THIỆU	6
1. High concept	6
2. Giới thiệu nhóm làm game	6
II. PHẦN 2: TỔNG QUAN VỀ GAME	7
1. Thể loại game	7
2. Yếu tố	7
3. Nội dung	7
4. Chủ đề	8
5. Phong cách	8
6. Loại người chơi game được nhắm đến	8
7. Game flow	9
8. Look & feel	9
9. Các khía cạnh tác động vào người chơi	10
10. Mục tiêu trải nghiệm	10
11. Trải nghiệm được lồng vào game	11
III. PHẦN 3: GAMEPLAY & MECHANICS	11
1. Game play	11
2. Level Design	12
3. Game Mode	13
4. Game Control	13
5. Mechanics	14
6. Game Flow	15
IV. PHẦN 4: STORY, SETTING, CHARACTER	16
1. Story	16
2. Thế giới trong game:	17
V. PHẦN 5: MÀN CHƠI	17
1. Giới thiệu các màn chơi	17
2. Chi tiết các màn chơi	17
VI. PHẦN 6: GIAO DIỆN	18
1. Mô tả về hệ thống thị giác	18
2. Mô tả hệ thống điều khiển	18
3. Audio, music, sound effect:	18
VII. PHẦN 7: MỘT SỐ HÌNH ẢNH CỦA GAME	19

LỜI NÓI ĐẦU

Ngành game là một ngành công nghiệp rất lớn và đang phát triển nhanh chóng trên toàn thế giới. Nó bao gồm sản xuất, phát triển, phân phối và bán các loại game trên nhiều nền tảng khác nhau, từ máy tính cá nhân, điện thoại di động cho đến các hệ máy chơi game như PlayStation, Xbox và Nintendo. Ngành game thu hút một lượng lớn người chơi trên toàn thế giới, với đa dạng các thể loại game như game nhập vai (RPG), game hành động (action game), game chiến thuật (strategy game), game thể thao (sports game) và nhiều thể loại khác.

Ngành game cũng có nhiều lĩnh vực liên quan đến nó như thiết kế đồ họa, lập trình, âm nhạc và thậm chí cả văn hóa và nghệ thuật. Vì vậy, ngành game đang trở thành một lựa chọn nghề nghiệp hấp dẫn cho rất nhiều người trẻ, với nhu cầu tuyển dụng ngày càng tăng của các công ty game trên toàn thế giới.

Chính vì vậy khi chúng em làm đề tài xây dựng phần mềm trò chơi Ai Là Triệu Phú, với những kiến thức đã được học và quá trình tìm hiểu, đặc biệt là sự hướng dẫn rất đổi nhiệt tình của Thầy Trương Xuân Nam chúng em đã hoàn thành được đề tài của mình. Trong quá trình làm bài chắc chắn chúng em sẽ mắc phải những thiếu sót nên rất mong nhận được sự đóng góp ý kiến của thầy để em có cơ hội sửa sai, phát triển trong thực tế và từng bước hoàn thiện mình.

Chúng em xin chân thành cảm ơn!

GIỚI THIỆU ĐỀ TÀI

"Ai là triệu phú" được chuyển thể từ phiên bản game được phát trên VTV3 tối thứ 3 hàng tuần và trở nên quen thuộc với tất cả mọi người. Nhưng mà cơ hội để ngồi trên chiếc ghế nóng của kênh truyền hình VTV3 tại trường quay sẽ là rất khó cho hầu hết mọi người, tựa game này ra đời đã đáp ứng được yêu cầu đó.



Hình ảnh trong chương trình Ai là Triệu Phú

Đây là một thể loại game chơi trên chính sự hiểu biết của bạn về tất cả mọi vấn đề từ cổ chí kim, nhiều lĩnh vực trong cuộc sống với hình thức trả lời câu hỏi trắc nghiệm khách quan 4 lựa chọn với 3 quyền trợ giúp: 50/50, gọi điện thoại cho người thân, hỏi ý kiến khán giả. Với giao diện đồ họa sống động, âm thanh đa phương tiện với lời dẫn chương trình của MC Lại Văn Sâm, đây thật sự là một phần mềm vừa chơi vừa học thú vị nhất là cho các bạn học sinh – sinh viên dùng để ôn luyện kiến thức.

BẢNG PHÂN CHIA CÔNG VIỆC

STT	Họ và tên	Công việc	Thời gian
1	Bá Thị Thu	- Thảo luận ý tưởng game - Lên kế hoạch, phân chia nhiệm vụ - Viết pitch doc, design doc phần 4 - Chỉnh sửa tài liệu	Tuần 2-3-4
		- Làm chức năng âm thanh cho game - Code: Question data, Trợ giúp 50/50	Tuần 5-6-7-8
2	Nguyễn Thu Trang	- Thảo luận ý tưởng game - Viết concept doc, design doc phần 2, 5	Tuần 2-3-4
		- Tìm kiếm danh sách câu hỏi - Code chức năng: Setting, Quit Trợ giúp hỏi ý kiến khán giả	Tuần 5-6-7-8
3	Nguyễn Đức Trình	- Thảo luận ý tưởng game - Sơ đồ thiết kế game, thiết kế UI - Viết tài liệu phần 3, 7	Tuần 2-3-4
		- Thiết kế giao diện game - Code chức năng: trả lời câu hỏi - Các chức năng trong Main scene	Tuần 5-6-7-8
4	Trần Đức Thiện	- Thảo luận ý tưởng game - Viết high concept, lời nói đầu, giới thiệu đề tài, design doc phần 1, 6	Tuần 2-3-4
		- Tìm kiếm Asset cho game - Code: Chuyển màn hình Screen, Trợ giúp hỏi ý kiến tổ tư vấn	Tuần 5-6-7-8

I. PHẦN 1: GIỚI THIỆU

1. High concept

“ Chinh phục bản thân qua những thách thức trí tuệ và trải nghiệm hành trình từ người chơi thông thái đến người chiến thắng với “Ai là triệu phú” - nơi kiến thức gặp giải trí.”

2. Giới thiệu nhóm làm game

- Nhóm: Triple T
- Sinh viên CNTT K62 – Đại học Thủy Lợi

NHÓM TRIPLE T



Bá Thị Thư



Trần Thu Trang



Trần Đức Thiện



Nguyễn Đức Trình



II. PHẦN 2: TỔNG QUAN VỀ GAME

1. Thể loại game

"Ai là Triệu Phú" là một dạng trò chơi trí tuệ và giáo dục, được thiết kế dựa trên mô hình của chương trình truyền hình thực tế cùng tên.

2. Yếu tố

- Trò chơi Ai là triệu phú được đánh giá là một trò chơi giải trí kết hợp học tập rèn luyện tư duy. Nó giúp người chơi trau dồi kiến thức trong rất nhiều lĩnh vực khác nhau của cuộc sống.
- Đối tượng nhắm tới là tất cả mọi người, từ trẻ em đến người lớn.

3. Nội dung

- Ai là triệu phú là một game mô phỏng theo chương trình truyền hình trên kênh VTV3. Trò chơi này đặt người chơi vào tình huống giả định rằng họ đang tham gia một chương trình truyền hình quizzing.
- Người chơi phải trả lời 15 câu hỏi có độ khó tăng dần, từ những câu hỏi dễ cho đến những câu hỏi khó thuộc nhiều lĩnh vực khác nhau trong cuộc sống. Mỗi câu hỏi có một mức tiền thưởng đi kèm, tăng dần theo thứ tự, và người chơi phải chọn đáp án đúng để tích lũy điểm số và tiền lên cấp độ cao hơn.
- Có 3 mốc quan trọng là câu số 5 (mốc thứ nhất), câu số 10 (mốc thứ hai) và câu số 15 (mốc “Triệu phú”). Vượt qua tất cả các mốc này, người chơi sẽ giành được số tiền tương ứng với các câu hỏi đó.
- Người chơi có 3 quyền trợ giúp có thể sử dụng bất cứ lúc nào nếu không biết câu trả lời hoặc chưa chắc chắn với suy nghĩ của mình. Tất cả quyền trợ giúp chỉ được sử dụng một lần duy nhất.
- Đồ họa và âm thanh sống động, mang đến cho người chơi cảm giác như mình đang ở trường quay.

4. Chủ đề

Game trả lời câu hỏi, người chơi phải chọn đáp án đúng để tích lũy điểm số và tiến lên cấp độ cao hơn.

Nội dung các câu hỏi trong game có thể xoay quanh các lĩnh vực đa dạng như:

- Nghệ thuật, văn hóa
- Khoa học và tự nhiên
- Lịch sử, các nhân vật nổi tiếng trong lịch sử
- Địa lý và du lịch
- Âm nhạc và giải trí
- Kỹ thuật số và công nghệ
- Thể thao và sức khỏe
- Ẩm thực và dinh dưỡng

5. Phong cách

Phong cách game mang tính giải trí, giáo dục.

6. Loại người chơi game được nhắm đến

Game được thiết kế để phục vụ một đối tượng rộng lớn và có thể chơi được bởi nhiều đối tượng khác nhau.

Nhóm người chơi được nhắm đến là những người có hứng thú với cảm giác được nhập vai và chinh phục kho tàng kiến thức đầy phong phú. Dưới đây là một số nhóm người chơi mà trò chơi có thể hấp dẫn:

- Người chơi trí tuệ:
Trò chơi thường có các câu hỏi từ dễ đến khó, phục vụ nhu cầu học hỏi và giải trí của mọi lứa tuổi.
- Người chơi yêu thích giáo dục:
Các câu hỏi trong trò chơi thường liên quan đến kiến thức đa dạng từ nhiều lĩnh vực, khuyến khích người chơi nâng cao kiến thức của mình.
- Người chơi mạng xã hội:

Trò chơi được kết hợp với các nền tảng mạng xã hội, cho phép người chơi chia sẻ thành tích và thách thức bạn bè.



- Người chơi muốn kiểm tra kiến thức:
Với các chủ đề cụ thể, cho phép người chơi kiểm tra và củng cố kiến thức trong lĩnh vực mong muốn.

7. Game flow

Tại menu người chơi sẽ chọn các mục tương ứng:

- Play: Bắt đầu chơi game
- Setting: Cài đặt game
- Quit: Thoát khỏi game

Trong game người chơi chọn đáp án mình cho là đúng hoặc sử dụng các quyền trợ giúp:

-  : Gọi điện thoại cho người thân.
- 50:50 : Loại bỏ 2 đáp án sai.
-  : Hỏi ý kiến khán giả trong trường quay.

8. Look & feel

Game "Ai là Triệu Phú" được thiết kế với một giao diện người dùng thân thiện và hấp dẫn, mang lại một trải nghiệm chơi game độc đáo và giải trí.

- Giao diện thân thiện:
Game được thiết kế bối cảnh dựa trên gameshow Ai là Triệu Phú, tạo cảm giác chân thực cho người chơi
- Thiết kế đồ họa linh hoạt:
Sử dụng đồ họa và hình ảnh chất lượng cao để tạo ra các hình ảnh rõ nét và thuận lợi cho việc nhận diện các yếu tố trong trò chơi.
- Hiệu ứng âm thanh:
Sử dụng hiệu ứng âm thanh sống động và phù hợp với từng tình huống trong trò chơi: âm thanh chọn đáp án đúng, âm thanh khi đáp án sai, nhạc nền làm nên thương hiệu của chương trình,..
- Biểu Tượng và Logo Độc Đáo:

Có một biểu tượng hoặc logo độc đáo để nhận diện thương hiệu của trò chơi, giúp nó nổi bật và dễ nhớ.

9. Các khía cạnh tác động vào người chơi

- **Nâng cao kiến thức:**
Game cung cấp câu hỏi về nhiều lĩnh vực như nghệ thuật, khoa học, lịch sử, văn hóa, giải trí, và địa lý để khuyến khích người chơi nâng cao kiến thức đa chiều của họ.
- **Phát triển tư duy logic:**
Khi chơi game người chơi phải suy nghĩ logic và sử dụng kỹ năng phán đoán để chọn đúng đáp án.
- **Tăng cường sự tập trung:**
Thời gian hạn chế cho mỗi câu hỏi yêu cầu người chơi tập trung nhanh chóng và ra quyết định một cách có hiệu quả.

10. Mục tiêu trải nghiệm

“Ai là Triệu Phú” mang đến những trải nghiệm thú vị cho người chơi:

- **Cấp độ khó tăng dần:**
Bắt đầu từ những câu hỏi dễ dàng và tăng độ khó dần lên qua từng cấp độ, giữ cho người chơi luôn cảm thấy thách thức.
- **Quyền trợ giúp:**
Cung cấp các quyền trợ giúp như hỏi ý kiến của khán giả, loại bỏ 2 phương án sai, và gọi điện thoại cho một người bạn để giúp người chơi vượt qua các câu hỏi khó khăn.
- **Thời gian hạn chế:**
Tích thách thức bằng cách áp dụng thời gian hạn chế cho mỗi câu hỏi, tạo sự căng thẳng và yêu cầu người chơi phải đưa ra quyết định nhanh chóng.
- **Phần thưởng lớn:**
Tạo động lực cho người chơi bằng cách cung cấp những giải thưởng lớn ảo hoặc tiền ảo khi họ vượt qua các cấp độ cao.

- Giao diện, âm thanh hấp dẫn

Sử dụng giao diện thân thiện với người chơi, hiệu ứng âm thanh độc đáo và hấp dẫn. Đặc biệt là sử dụng âm thanh giọng của vị MC, nhà báo nổi tiếng - Lại Văn Sâm để tăng cường trải nghiệm chơi game, mang lại cảm giác chân thực cho người chơi như đang được ngồi ghế nóng của chương trình “Ai là Triệu Phú”.

=> Phong cách này tạo ra một trò chơi linh hoạt và thú vị, giúp người chơi cảm thấy thỏa mãn thông qua sự học hỏi và giải trí.

11. Trải nghiệm được lồng vào game

Người chơi được trải nghiệm nhập vai trở thành người tham gia chương trình “Ai là Triệu Phú”, và khi chơi game sẽ sinh ra những cảm xúc như:

- Khi người chơi chọn đáp án đúng câu hỏi và tiến lên cấp độ cao hơn, họ có thể trải qua cảm xúc tự hào và hạnh phúc.
- Khi chọn sai đáp án, người chơi sẽ cảm thấy tiếc nuối, nhưng họ sẽ có thêm hiểu biết, kiến thức mới.

=> Trải nghiệm chơi game không chỉ là việc đơn giản trả lời câu hỏi mà còn là một hành trình mang lại nhiều cảm xúc và kích thích tư duy cho người chơi.

III. PHẦN 3: GAMEPLAY & MECHANICS

1. Game play

❖ Game progression

Khi chơi người chơi sẽ phải vận dụng kiến thức của bản thân để trả lời 15 câu hỏi với nhiều lĩnh vực khác nhau trong cuộc sống như: thể thao, phim truyện, đời sống - xã hội, ca dao - tục ngữ,.. mỗi câu hỏi sẽ có 4 đáp án để người chơi lựa chọn. Mỗi câu hỏi có một mức tiền thưởng đi kèm, tăng dần theo thứ tự. Trong suốt cuộc chơi, có ba mốc quan trọng mà người chơi cần vượt qua:

- Câu hỏi số 5: Nếu trả lời đúng câu hỏi số 5, người chơi sẽ giành được giải thưởng 2 triệu đồng.
- Câu hỏi số 10: Nếu trả lời đúng câu hỏi số 10, người chơi sẽ giành được giải thưởng 22 triệu đồng.

- Câu hỏi số 15: Nếu trả lời đúng câu hỏi số 15, người chơi sẽ giành được giải thưởng 150 triệu đồng.

Trong trò chơi người chơi sẽ có 3 sự trợ giúp:

- **50/50:** Hệ thống sẽ loại bỏ hai đáp án sai, chỉ còn lại hai đáp án đúng.
- **Hỏi ý kiến của khán giả:** Người chơi có thể yêu cầu khán giả trong trường quay bình chọn cho đáp án mà họ cho là đúng.
- **Hỏi ý kiến tổ tư vấn:** người chơi có thể yêu cầu tổ tư vấn chọn đáp án mà họ cho là đúng nhất.

Khi bắt đầu trả lời người chơi sẽ có 1 phút 30 giây để đọc và trả lời câu hỏi. Khi hết thời gian mà người chơi chưa trả lời câu hỏi thì sẽ bị tính là thua cuộc. Khi trả lời đúng người chơi có quyền đi tiếp và khi trả lời sai sẽ coi như thua cuộc.

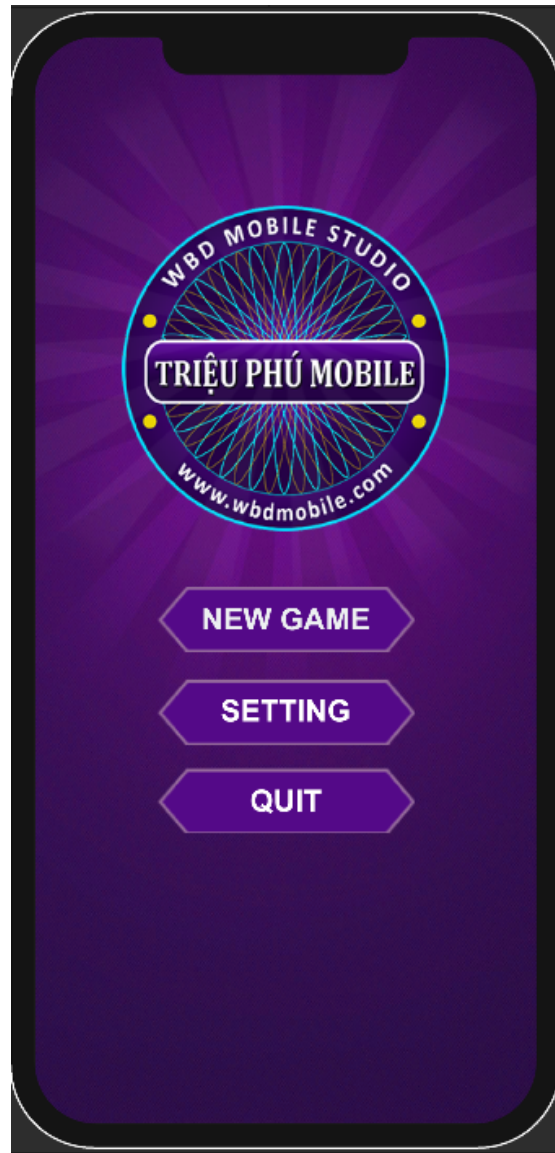
2. Level Design

- **Mục tiêu cấp độ**
Mỗi cấp độ có một mục tiêu cụ thể, thường liên quan đến số câu hỏi cần trả lời đúng để tiến lên cấp độ tiếp theo.
- **Độ khó tăng dần**
Cấp độ sẽ có độ khó tăng dần, đặt ra những câu hỏi khó hơn để thách thức người chơi.
- **Chủ đề câu hỏi đặc biệt**
Mỗi cấp độ có thể liên quan đến một chủ đề hoặc loại câu hỏi đặc biệt, tăng tính đa dạng của trò chơi.
- **Thưởng theo cấp độ**
Người chơi nhận được thưởng đặc biệt khi vượt qua mỗi cấp độ, có thể là điểm số cao, sự sống còn, hoặc các phần quà ảo khác.
- **Số lượng câu hỏi và thời gian**
Mỗi cấp độ có một số lượng câu hỏi nhất định và thời gian giới hạn để trả lời, tăng sự căng thẳng và yêu cầu sự nhanh nhạy.
- **Lựa chọn câu hỏi ngẫu nhiên**

Trong mỗi cấp độ, hệ thống có thể chọn ngẫu nhiên câu hỏi từ danh mục chủ đề liên quan, tạo sự ngẫu nhiên và thú vị.

3. Game Mode

Trò chơi được thiết kế để chơi offline giúp người chơi có thể chơi mọi lúc mọi nơi.



4. Game Control

- Điều Khiển Chuột trên PC
Nhấp Chuột: Chọn một câu trả lời bằng cách nhấp chuột.
- Điều Khiển Trên Điện Thoại Di Động

Chạm: Chạm vào màn hình để chọn một câu trả lời.

- Trợ giúp

Người chơi có thể sử dụng các sự sống còn sau đây trong trò chơi:

- 50:50: Loại bỏ hai lựa chọn câu trả lời sai, chỉ để lại một lựa chọn đúng và một lựa chọn sai.
- Hỏi Khán Giả: Hiện thị tỷ lệ phần trăm phiếu bình chọn từ khán giả cho từng lựa chọn câu trả lời.
- Hỏi ý kiến tổ tư vấn: Hiện thị tỷ lệ phần trăm phiếu bình chọn từ khán giả cho từng lựa chọn câu trả lời.

- Điểm Số

Người chơi kiếm tiền cho mỗi câu trả lời đúng.

Độ khó của câu hỏi tăng theo sự tiến triển của trò chơi.

Mục tiêu là trả lời đúng tất 15 câu hỏi.

- Chiến Thắng

Người chơi nhắm đến mức giải thưởng cao nhất bằng cách trả lời một chuỗi câu hỏi ngày càng khó khăn.

Nếu người chơi trả lời đúng tất cả câu hỏi, họ trở thành "Triệu Phú".

- Kết Thúc Trò Chơi

Trò chơi kết thúc nếu người chơi cung cấp một câu trả lời sai cho một câu hỏi.

Người chơi có thể chọn bắt đầu một trò chơi mới hoặc thoát khỏi ứng dụng.

5. Mechanics

- Hệ Thống Câu Hỏi Đa Dạng

Sử dụng hệ thống câu hỏi đa dạng, bao gồm kiến thức chung, văn hóa, khoa học, và nhiều chủ đề khác nhau để tạo sự hấp dẫn.

- Cấp Độ Đa Dạng và Độ Khó Tăng Dần

Cung cấp cấp độ khác nhau với độ khó tăng dần để thách thức và giữ sự hứng thú của người chơi.

- Chức năng trợ giúp

Các chức năng như "50:50," "Hỏi Khán Giả," và "Hỏi ý kiến ban cố vấn" để giúp người chơi khi gặp khó khăn.

- Thời Gian Giới Hạn

Đặt một thời gian giới hạn cho mỗi câu hỏi để tăng sự căng thẳng và sự nhanh nhạy của người chơi.

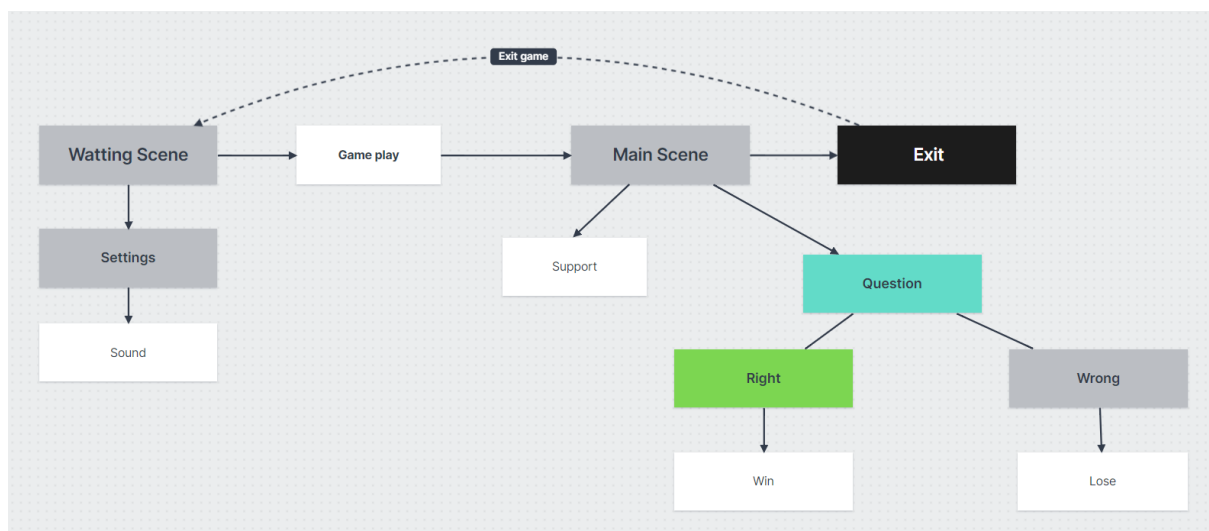
- Phần Thưởng và Kỳ Thách Đặc Biệt

Cung cấp phần thưởng hấp dẫn cho các mốc quan trọng và kỳ thách đặc biệt để tạo sự động lực.

- Màn Hình Phản Hồi Động và Hấp Dẫn

Sử dụng màn hình phản hồi động để thể hiện kết quả của người chơi ngay sau mỗi câu hỏi.

6. Game Flow



IV. PHẦN 4: STORY, SETTING, CHARACTER

1. Story

Nhắc đến gameshow nổi tiếng toàn cầu, nhiều người sẽ nghĩ đến gameshow truyền hình “Who Wants to Be a Millionaire” được ra mắt vào năm 1988 tại Anh Quốc. Và đến những năm 2000 tại Việt Nam chương trình này đã bắt đầu ghi hình và phát sóng trên truyền hình cả nước. Với sự dẫn dắt hấp dẫn của MC Lại Văn Sâm, “Ai là triệu phú” ngày càng trở nên nổi tiếng và chương trình trở thành một trong những gameshow được yêu thích nhất tại đây. Lúc bấy giờ nhiều khán giả truyền hình đã mong ước mình có thể đặt chân đến tham gia và ngồi lên chiếc “ghế nóng” của chương trình. Thế nhưng cơ hội này có giới hạn, nó sẽ dành cho những người may mắn.

Người chơi - một sinh viên nghèo đang gặp nhiều khó khăn, áp lực trong cuộc sống nhưng bạn có niềm đam mê với những kiến thức đa dạng. Bạn đã đăng ký tham gia chương trình “Ai là triệu phú”, và thật may mắn bạn đã trở thành người chơi tiếp theo.

Bạn đến trường quay và bắt đầu cuộc hành trình chinh phục các câu hỏi của chương trình. Bạn nhanh chóng dễ dàng vượt qua những câu hỏi đầu tiên với mức độ dễ dàng. Nhưng dần dần, thách thức tăng cao, bạn phải đối mặt với những đồ, câu hỏi phức tạp về khoa học, văn hóa, và nhiều lĩnh vực khác nhau.

Bạn bắt đầu phải sử dụng những quyền trợ giúp: 50:50, Gọi điện thoại cho người thân, Hỏi ý kiến bạn đồng hành, Hỏi ý khán giả trong trường quay để giải quyết những câu hỏi khó khăn. Cuộc đua đến triệu phú trở nên gay go và thú vị.

Sau những câu hỏi thử thách thì bạn cũng đến gần với mục tiêu của mình. Những câu hỏi cuối cùng là những thách thức lớn nhất, nhưng với sự thông minh, tinh thần quyết đoán và sự giúp đỡ từ những người bạn đồng hành, bạn đã vượt qua tất cả. Bạn trở thành Triệu Phú với số tiền thưởng lớn và nhận được sự chúc mừng từ tất cả khán giả.

“Ai là triệu phú” không chỉ là về kiến thức, mà còn là về sự sáng tạo và khám phá bản thân. Mỗi người chơi đều có cơ hội trở thành một nhà triệu phú không chỉ với số tiền ảo mà còn với những giá trị và kỷ niệm không thể nào quên.

2. Thể giới trong game:

Trò chơi mô phỏng lại trường quay của gameshow truyền hình “Ai là triệu phú” với tông màu chính là đen, xanh, tím cùng với chiếc logo thương hiệu đã làm nên tên tuổi của trương trình này.

V. PHẦN 5: MÀN CHƠI

1. Giới thiệu các màn chơi

Game được tạo ra với 15 câu hỏi khác nhau từ dễ đến khó với mức tiền thưởng tăng dần tương ứng. Bên cạnh đó bạn còn có thể sử dụng các quyền trợ giúp như gọi điện thoại cho người thân, 50/50, hỏi ý kiến khán giả trong trường quay.

2. Chi tiết các màn chơi

- Mốc 1: Câu số 5 với tiền thưởng 2.000.000 đồng
Nếu trả lời sai khi chưa qua câu số 5, người chơi sẽ không nhận được tiền thưởng.
- Mốc 2: Câu số 10 với tiền thưởng 22.000.000 đồng
Kể từ câu số 10 trở đi, mỗi khi người chơi trả lời đúng một câu hỏi, người dẫn chương trình sẽ ký một tấm séc cho người chơi có trị giá giải thưởng tương ứng với câu hỏi mà người chơi trả lời đúng.
Người chơi có quyền chơi tiếp hoặc dừng cuộc chơi. Nếu dừng cuộc chơi, họ sẽ nhận số tiền tương ứng với câu hỏi đã trả lời đúng trước đó. Nếu chơi tiếp mà trả lời sai, số tiền thưởng bị đi xuống mốc quan trọng trước đó và người chơi phải ra về với số tiền này.
- Mốc 3: Câu số 15 với tiền thưởng 250.000.000 đồng
Trả lời đúng tất cả các câu hỏi, người chơi sẽ trở thành "TRIỆU PHÚ" và nhận được tiền thưởng tương ứng với câu hỏi cuối cùng.

VI. PHẦN 6: GIAO DIỆN

1. Mô tả về hệ thống thị giác

- Tông màu chủ đạo của giao diện: màu đen tím.
- Logo chương trình “Ai là triệu phú”.
- Giao diện màn hình: Đơn giản, dễ dàng quan sát.

2. Mô tả hệ thống điều khiển

- Đối với thiết bị máy tính, laptop:

Người chơi dùng chuột để thực hiện các hành động như chọn đáp án, bỏ cuộc, sử dụng trợ giúp, cài đặt và nhiều hành động khác chỉ thông qua vài thao tác đơn giản.

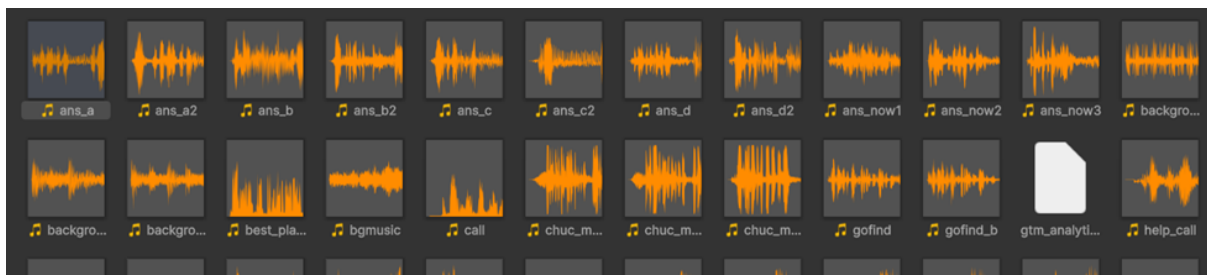
- Đối với thiết bị di động (điện thoại, ipad) :

Hệ thống chạm và kết hợp với cảm ứng của điện thoại tạo ra sự tương tác mượt mà, giúp bạn nhanh chóng đưa ra quyết định.

Tiện lợi chơi mọi lúc mọi nơi.

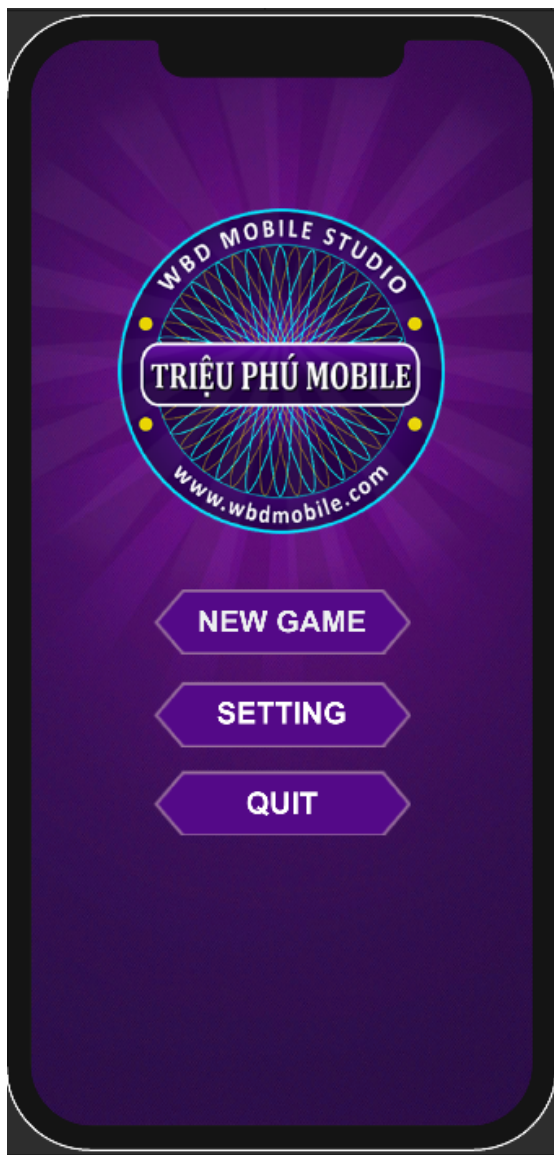
3. Audio, music, sound effect:

- Âm thanh nền
- Âm thanh khi bắt đầu trò chơi
- Âm thanh khi chơi:
- Âm thanh giới thiệu luật chơi
- Âm thanh khi chọn đáp án đúng
- Âm thanh khi chọn đáp án sai
- Âm thanh dùng quyền trợ giúp
- Âm thanh kết thúc trò chơi

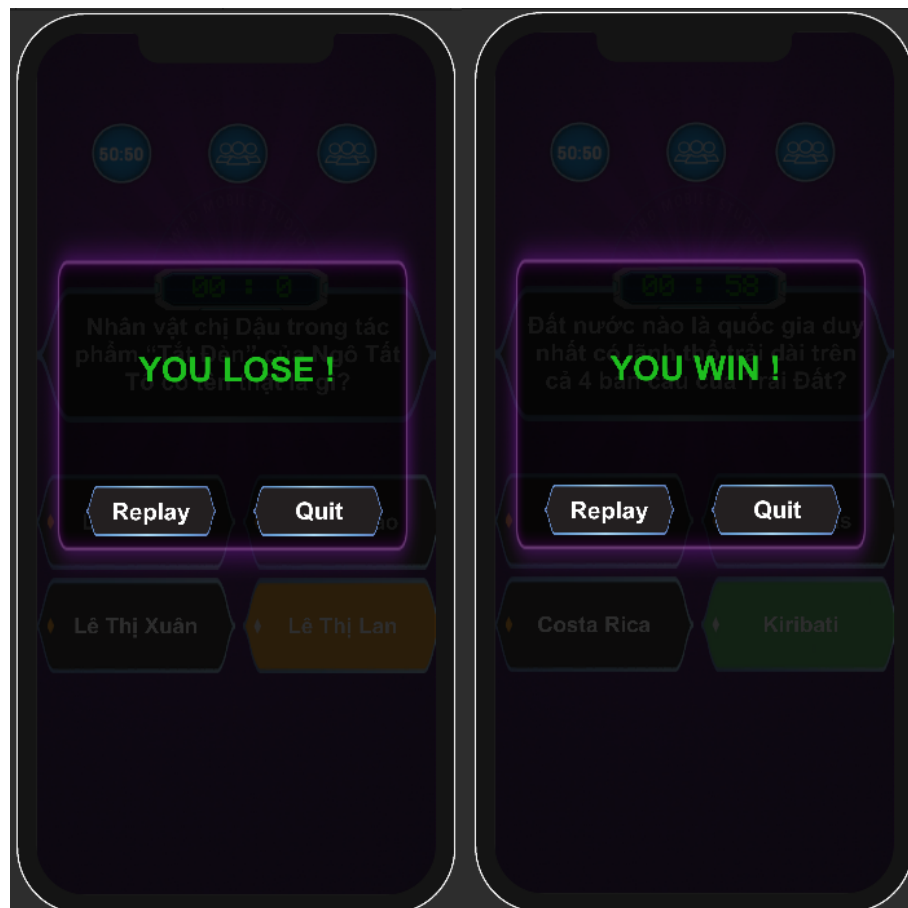
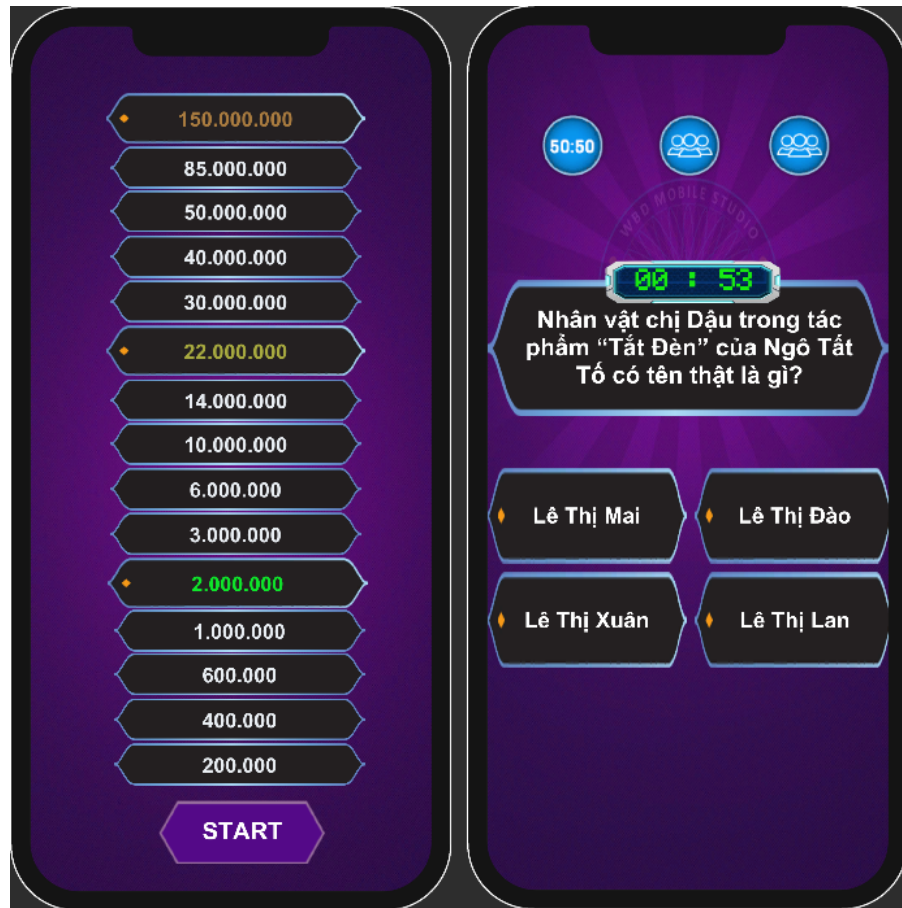


VII. PHẦN 7: MỘT SỐ HÌNH ẢNH CỦA GAME

❖ Waiting scene



❖ Main scene



❖ Setting screen

