

# Game Design Document

---

## Section 1 - Game Overview

### 11 Game Title:

Bomberman

### 12 Game Genre:

Hành động/Phiêu lưu, Mê cung, Chiến thuật

### 13 Game Perspective:

Góc nhìn thứ 3: Góc nhìn từ trên xuống

### 14 Game Mode(s):

- Một người chơi:
  - Phiêu lưu
  - Đối chiến với BOT
  - Vô Hạn
- Nhiều người chơi

### 15 Target Audience:

- Độ tuổi 12-30
- Người hâm mộ thể loại game phiêu lưu

### 16 Core Idea:

Bomberman bắt đầu với nhân vật chính "Bomberman", người làm việc ngày này qua ngày khác để chế tạo bom trong một khu phức hợp dưới lòng đất. Một ngày nọ, anh vô tình lạc vào một hầm ngục cổ xưa. Tại đây anh chiến đấu với những kẻ thù không rõ danh tính. Anh ta có thể sử dụng các vật phẩm tìm thấy và tiêu diệt kẻ thù để đến các cấp độ khác của ngục tối.

### 17 Goal:

Vượt qua tất cả các tầng và tìm kiếm đường về nhà.

### 18 Topic of game:

Phiêu lưu thám hiểm

## Section 2 – Game Background & Game Flow

### 2.1 Background story:

Một hệ thống hầm ngục cổ xưa hiện ra trước mắt n. Với niềm khao khát tự do và mong muốn được trở về, BM phải tiếp tục khám phá để tìm ra con đường trở về. Hình như tại đây anh ấy không hề cô độc. Ở đây xuất hiện vô số quái vật, cùng với những nhà thám hiểm độc ác. Cách duy nhất là tiến về phía trước và đánh bại tất cả những gì cản đường.

## 2.2 Characters Starting Story:

Nhân vật (một kỹ sư quân sự) tình cờ bước vào một cánh cổng trong khu phức hợp. Nơi anh xuất hiện trở lại là một hầm ngục cổ đại khổng lồ. Nhân vật không biết chuyện gì đã xảy ra ở đây. Với kỹ năng chế tạo bom và những nguyên liệu sẵn có, anh ta phải tiêu diệt những thứ cản đường mình. Mục tiêu của người chơi là đến được tầng cuối cùng để tìm đường về nhà.

## Section 3 – Game Play

### 3.1 Objective(s):

- Di chuyển đến tầng sâu nhất của ngục tối.
- Bảo vệ nhân vật khỏi quái vật, kẻ thù.
- Thu thập các vật phẩm hữu ích.
- Lấy chìa khóa tầng tiếp theo từ kẻ thù.
- Tìm kiếm và sử dụng những vật phẩm hồi phục.

### 3.2 Game Logic:

- Hiệu ứng của vụ nổ có thể tăng lên khi nhân vật nhận được vật phẩm.
- Nhân vật không thể nhặt thêm vật phẩm khi thuộc tính đã tối đa
- Vật phẩm tốc độ di chuyển có thời hạn, sau khi hết thời gian, người chơi bị làm chậm một khoảng thời gian rồi được tăng tốc độ cơ bản.
- Kẻ thù không tự động nhắm mục tiêu người chơi.
- Kẻ thù sẽ bị chặn bởi các bức tường ngoại trừ kẻ thù đặc biệt.
- Cửa tầng tiếp theo sẽ xuất hiện khi bạn tiêu diệt hết kẻ thù hoặc lấy được chìa khóa.

### 3.3 Mechanics:

#### 3.3.1 Rules:

- Nhân vật không thể đi xuyên qua tường trừ khi họ phá hủy chúng.
- Nếu sức khỏe của nhân vật bằng 0, nhân vật đó sẽ chết và cấp độ cần được lặp lại.
- Số lượng bom có hạn trước khi số bom đặt phát nổ, người chơi không thể đặt nhiều hơn số bom hiện có.
- Nhân vật không thể vào cửa nếu không có chìa khóa.
- Người chơi không thể đi đến ngục tối tiếp theo khi chưa hoàn thành màn chơi trước đó.
- Người chơi bắt đầu với khả năng cơ bản (số lượng bom, tốc độ di chuyển, vụ nổ)
- Chế độ xem của người chơi hoàn toàn ở trên đầu nhân vật của họ – không phải 360 độ
- Nếu nhân vật của người chơi bị giết bởi kẻ thù, cấp độ phải được bắt đầu lại.

### 3.3.2 In-game Help and Info:

- Khi trò chơi bắt đầu, người chơi được nhắc thực hiện các thao tác sau (để giúp hiểu cách chơi trò chơi):
  - Di chuyển
  - Đặt bomb và chờ nó phát nổ.
  - Nhặt và sử dụng các vật phẩm.
  - Đánh bại kẻ thù và nhận được chìa khóa
  - Tương tác với chìa khóa – nhặt nó lên và sử dụng nó để mở cửa.
- Gợi ý:
  - Bom sẽ phát nổ sau một khoảng thời gian kể từ khi đặt bom.
  - Người chơi có thể nhặt vật phẩm bằng cách chạm vào chúng.
- Trợ giúp có thể được truy cập thông qua menu chính. Điều này sẽ bao gồm trợ giúp về các chủ đề sau::
  - Cách di chuyển và đặt bom
  - Thông tin về các quái vật khác nhau
  - Giải thích về HUD
  - Thông tin về chìa khóa và cửa
  - Mục tiêu của trò chơi
  - Cấp độ của trò chơi
  - Mức độ khó

### 3.3.3 Thống kê:

- Điểm cao – tổng điểm cao cả cho trận
- Điểm cao cho từng cấp độ
- Bảng xếp hạng

## 3.4 Game Resources (Score Strategy):

### 3.4.1 High Score:

- Điểm số được xác định bởi số lượng zombie mà người chơi tiêu diệt
- Points là số điểm được tặng cho người chơi khi sử dụng tối đa vật phẩm.

### 3.4.2 Points:

- Kẻ thù khác nhau có điểm số khác nhau.
- Điểm có thể được sử dụng để truy cập các mặt hàng từ cửa hàng sau mỗi màn chơi.
- Người chơi có thể sử dụng điểm để hồi sinh và tiếp tục mà chơi.

## 3.5 Game Progression:

### 3.5.1 Game Levels:

- Các tầng là các cấp độ khác nhau của ngục tối .
  - Các tầng sẽ được đánh số theo thứ tự dungeon.
  - Sau khi vượt qua mỗi tầng, người chơi sẽ bị ảnh hưởng bởi dungeon, nhưng các chỉ số cơ bản sẽ được thiết lập lại.

- Để hoàn thành một cấp độ:
  - Người chơi phải phá hủy bức tường và tiêu diệt tất cả kẻ thù.
  - Người chơi phải tìm chìa khóa từ kẻ thù để vào cửa.
  - Cửa sẽ xuất hiện khi người chơi sở hữu chìa khóa.
  - Người chơi phải mở cửa và bước vào

### 3.5.2 Difficulty Levels:

- Dễ, trung bình và khó
- Người dùng có thể chọn mức độ khó để chơi ở
- Độ khó càng cao, máu của kẻ thù càng cao – khiến chúng khó tiêu diệt hơn.
- Độ khó càng cao, tỷ lệ bị giảm vật phẩm càng thấp.
- Độ khó càng cao, kỹ năng cơ bản của người chơi càng hạn chế.

### 3.6 Economies:

- Đơn vị tiền tệ = điểm.

## Section 4 – Game Elements

### 4.1 Environment:

- Địa điểm của trò chơi là một hệ thống ngục tối cổ xưa.
- Thế giới khép kín
- Trong dungeon mỗi tầng có những đặc điểm khác nhau.
- Không có con đường nào khác ngoài cổng.
- Hầm ngục có độ sâu 6 tầng.

### 4.2 Characters:

#### 4.2.1 Players Characters:

- Khi bắt đầu trò chơi, người chơi sẽ bắt đầu với nhân vật chính.

#### 4.2.2 Non-player characters:

- Enemy
  - Marauder – gây sát thương cho nhân vật khi chạm vào
  - Ghost – Có thể di chuyển xuyên vật thể
  - Chief of Thieves - Có thể đặt bom

### 4.3 Collectable Items:

- Shoes - Tăng tốc độ di chuyển.
- Bomb - Tăng số lượng bom.
- Explosives - Tăng bán kính nổ

## Section 5 – Game Play I/O Controls & GUI Interfaces

### 5.1 Game Play I/O Controls:

- Keyboard
- Mouse
- To move around the environment:
  - Arrow keys
  - W, A, S and D keys
- Special keys:
  - Space = Đặt bomb
  - Shift = Đặt bomb (chỉ player 2)
  - E = Tương tác (e.g. open doors)
  - Esc = Tạm Dừng

### 5.2 GUI Interfaces:

#### 5.2.1 Main Menu Interface:

- Options:
  - Mode: Single or multiplayer
  - Options: Audio, volume, video, controls
  - Help: Different help topics
  - Statistics: High score, other scores
  - Exit: Exit the game

#### 5.2.2 Single Menu:

- Adventure: Basic adventure with levels
- Sandbox: Infinite adventure with many challenges
- Vs BOT: Dangerous BOT system
- Back: Back to main menu

#### 5.2.3 Pause Menu:

- Options:
  - Resume: Resume the game
  - Options: Audio, volume, video, controls
  - Exit: Back to main menu

## Section 6 – Visual & Audio Features

### 6.1 Visual Features:

- HUD:
  - Left:
    - Top Left: Avatar & health bar.
    - Bottom Left: Log Player.
    - Popup Left: Stat Player.
  - Right: Main frame floor
- Shadows

## **6.2 Audio Features:**

- Footsteps – different footsteps on different floors
- Explosion sound
- Opening doors
- Place Bomb
- Dropping items
- Picking up items
- Destruction sound

## **Section 7 – System Parameters & Requirements**

### **Section 7.1 System requirements:**

- Keyboard
- Mouse
- Monitor
- 2GB RAM
- Dual-core processor
- Speakers (optional)
- Hard drive
- Graphics memory
- Windows all version
- DirectX

## **Section 8 – Creativity & Special Enhancements in Game Concept**

### **Section 8.1 Creativity & Special Enhancements:**

- Support players on-Lan or online
- Various lighting effects that properly depict the dungeon animation
- Character voice when picking up items .
- Character's vision will be blocked by structures.
- Sound effects – for example when an avatar is walking sound effects will be needed in time to the footsteps being taken.