

Game Designer Document for Space Shooter Game

Overview:

Người chơi sử dụng kỹ năng của bản thân để có thể vượt qua từng đợt tấn công các máy bay của địch nhân. Sống sót càng lâu hạ gục địch nhân càng nhiều người chơi sẽ nhân càng nhiều điểm.

Game Story:

Năm 3xxx, nhân loại đang phát triển với những tiếp bộ vượt bậc nhiều công nghệ vũ trụ không gian. Qua đó họ đã chế tạo ra các phi thuyền có thể du hành trong vũ trụ và chinh phục các hành tinh trong hệ mặt trời, xây dựng các trạm bảo vệ vệ tinh qua hệ mặt trời. Bỗng một ngày các trạm bảo vệ phát hiện cái tín hiệu lạ từ ngoài không gian và sau đó bị phát hiện nhân loại phát hiện ra không chỉ có bọn họ tồn tại trong vũ trụ mà còn có sinh vật khác.

Các sinh vật ấy muốn nhân loại thành các nô lệ và thế là một cuộc chiến tranh thiên hà đã diễn ra con người với khoa học kỹ thuật hiện đại có thể chế tạo ra các siêu mẫu hạm chiến tranh có thể thắng được những kẻ xâm lấn từ ngoài không gian.

Gameplay:

Trò chơi là một game phi thuyền bắn súng vô tận với những kẻ địch sẽ xuất hiện ngẫu nhiên ở khắp nơi.

Mục tiêu của bạn là sinh tồn lâu nhất có thể và bắn hạ các phi thuyền địch nhân để kiếm thêm điểm.

Game Mechanic:

SpaceShip Behavior

SpaceShip movement:

Người chơi thông qua bàn phím để di chuyển nhân vật (WASD) nhưng không thể di chuyển qua bên ngoài màn hình của người chơi.

Người chơi nhấn nút SPACE để cho nhân vật bắn đạn để tiêu diệt kẻ địch.

SpaceShip Life:

Người chơi sẽ có 3 mạng khi bắt đầu trò chơi (được hiển thị trên GUI)

Nếu người chơi mất hết 3 mạng thì sẽ kết thúc trò chơi Game Over.

SpaceShip Life – receive damage:

Người chơi sẽ nhận damage khi:

- Bị phi thuyền địch va chạm.
- Bị đạn của phi thuyền địch va chạm trúng.

Bullet Behavior

Khi người dùng nhấn hoặc giữ phím SPACE đạn sẽ xuất hiện ở vị trí thuyền và được di chuyển ra với hướng đối diện hướng của SpaceShip.

Bullet collision EnemyShip:

Nếu EnemyShip va chạm tương tác với Bullet do người chơi bắn ra thì:

- Enemy sẽ biến mất khỏi màn hình.
- Viên đạn cũng sẽ phát nổ và biến mất.

EnemyShip Behavior

Dưới đây là các hành vi của loại kẻ địch tồn tại trong trò chơi.

EnemyShip spawn and movements:

Kẻ địch sẽ xuất hiện ngẫu nhiên theo từng đợt ở phía góc trên màn hình và sẽ di chuyển về phía dưới màn hình. Khi qua khỏi màn hình kẻ địch sẽ biến mất.

EnemyShip firebullet:

Kẻ địch bắt có từ viên đạn từ phía vị trí phi thuyền hướng mục tiêu về phi thuyền cũng người chơi.

EnemyShip Life – receive damage:

Kẻ địch sẽ nhận damage khi:

- Va chạm với đạn bắn ra từ người chơi.
- Va chạm với thuyền của người chơi.

Points:

- Người chơi khởi đầu trò chơi với 0 điểm.
- Với mỗi kẻ địch người chơi hạn gục được thưởng 25 điểm.
- Cứ mỗi 10s người chơi còn sống được thưởng 15 điểm.

Game Entities:

Player SpaceShip:



Stat	Value
HP	3

Bullet:



Stat	Value
Damage	2

Enemy:



Stat	Value
HP	1