



XÂY DỰNG GAME 2D THE PUPPET'S REVENGE

Sinh viên thực hiện: Trần Thành Công - Mã sinh viên: 2020602410

Cán bộ hướng dẫn: ThS Vũ Đức Huy

Giới thiệu

Game là sự kết hợp giữa 2 phong cách nhân vật là Ragdoll và Stickman. Nhân vật do người chơi điều khiển sẽ có khả năng di chuyển, tấn công và đu dây, tạo nên những chuyển động lắc lư tựa những chú rối, tạo sự vui nhộn cho trò chơi.

Trò chơi có 2 cách chơi, một là nhiều người chơi đối đầu nhau, hai là một người chơi khám phá Map và chiến đấu với máy. Game hứa hẹn sẽ đem lại những phút giây giải trí cho người chơi.



Hình ảnh của trò chơi

Mục tiêu

- Tạo nên một sản phẩm game vừa có tính chất vui nhộn, vừa có tính cạnh tranh.
- Sử dụng công cụ Unity tạo nên một game có tính tối ưu, mượt mà, âm thanh vui nhộn và đồ họa bắt mắt.
- Đa dạng lối chơi, Map chơi, Vũ khí, Boss cho người chơi lựa chọn.

Công cụ

- Game được xây dựng bằng Unity.
- Ngoài ra game còn sử dụng một số công cụ hỗ trợ khác của Unity như Input System, Cinemachine, nhằm tăng hiệu năng và độ mượt mà cho game.

Tính năng

- Nhân vật là một con rối được điều khiển bởi người chơi.
- Nhân vật có thể di chuyển, nhắm bắn, đu dây và tấn công đối thủ
- Có 2 chế độ chơi để trải nghiệm, đấu với người và đấu với máy
- Có hệ thống phần thưởng và cửa hàng để nâng cấp vũ khí.

KẾT LUẬN

Em đã thành công trong việc xây dựng một game chiến đấu vui nhộn. Game có hệ thống phần thưởng và cửa hàng để nâng cấp vũ khí, có lối chơi và hệ thống Map chơi đa dạng. Và game đã có thể cho phép 3 người chơi chiến đấu lẫn nhau. Ngoài ra game còn có hệ thống màn chơi đơn với 3 Map chơi khác nhau với 3 Boss với lối đánh khác nhau cho người chơi khám phá.