Nhóm thực hiện:

Nguyễn Hải Đông 16150016

Hoàng Quang Huân 16150026

Mô tả chi tiết về Đồ án tốt nghiệp

Tên đề tài: Xây dựng game thám hiểm lăng tẩm (Unity3D)

# Story (Cốt truyện)

* Nhân vật chính: - Alen (nhân vật nữ)

- Berlen (nhân vật nam)

- là một người mạnh mẽ, thích thám hiểm những vùng đất mới lạ, những vùng đất đầy rẫy những nguy hiểm, muốn được cảm nhận những thứ nguy hiểm chết người, tìm tòi và khám phá

- là nhà thám hiểm nổi tiếng

-Trong một lần thám hiểm tam giác quỷ bermuda (nằm ở hướng tây của phía Bắc Đại Tây Dương - là một nơi kỳ bí mà ở đó các phương tiện bay và tàu thuyền đi vào đã biến mất một cách bí ẩn mà đến tần ngày nay con người vẫn chưa thể khám phá hay tìm hiểu được hết), Sau khi xuất phát từ một bến cảng tại maiami, khi vào vùng tam giác quỷ không được bao xa thì bất ngờ có một cơn bão lớn xuất hiện, mặt biển đang yên lặng bắt đầu nổi sóng quần quận, vòi rồng nổi lên. Tàu lắc lư mạnh, nước tràn vào, anh (cô) ấy cố gắng điều khiển thuyền thì bất ngờ một cột sống dâng cao ập xuống giữa con thuyền làm gãy đôi con thuyền, và bất ngờ làm anh (cô) ấy đập đầu mạnh vào thành tàu và bất tỉnh. Tỉnh dậy, anh (cô) ấy thấy mình đang nằm trên một bãi cát trằng phía trước một cửa vào rất lớn, 2 phía xung quanh là vách đá thẳng đứng rất cao không thể trèo lên được, còn phía sau lưng là một vùng biển rộng lớn, thẳng tắp không thể thấy bất kì một hòn đảo hay một con thuyền hay tàu bè nào mà chỉ xuất hiện rất nhiều con cá mập bơi xung quanh. Nếu di chuyển bằng bằng cách xuống nước thì lập tức cá mấp sẽ xông đến, đói và khát nên chỉ có một cách di nhật là phải di chuyển vào bên trong để tìm đồ ăn và nước uống.

- Sau khi bước vào bên trong, cửa đóng sầm lại, ánh lửa xanh xung quanh bắt đầu sáng lên, xung quanh là các tượng đá đứng bất động, một cảm giác lạnh lẽo xuất hiện. Ở trong góc phòng, một cặp mắt đỏ ngàu xuất hiện, dần dần xuất hiện một con nhện khổng lồ, cùng với đó các bức tượng cũng bắt đầu cử động, rút kiếm và tất công anh (cô) ấy. Anh (cô) ấy chỉ có một con dao nhỏ rắt bên phải eo và đã phải rất cố gắng tiêu diệt được con nhện và các bức tượng xung quanh. Sau khi tiêu diệt được con nhện, thì xuất hiện một cánh cửa tiếp, nhưng lúc này đói và khát, nên đã phải xẻ thịt con nhện ăn để hồi thể lực, Xương nhện thì được lấy làm vũ khí. Sau khi đã chuẩn bị xong thì anh (cô) ấy tiếp tục mở cánh của tiếp theo.

-

# Mechanics (Cơ chế vận hành game)

1. Space (Không gian)

- bắt đầu thám hiểm -> gặp tai nạn -> trôi dạt vào một hòn đảo -> thám hiểm tầng đầu tiên (tầng hướng dẫn người chơi - tầng 0 - hướng dẫn người chơi tiêu diệt quái (quái thú gác cổng) -> xuất hiện item -> sử dụng item xuống tầng 1

- nhiệm vụ để xuống đc các tầng thì đều phải có giấy thông hành

- bối cảnh:

+ tầng 1: thám hiểm phần mộ(đền thờ và các phần mộ xung quanh)

- map chia làm 5 khu vực tạo thành hình xoắn ốc từ cổng đến trung tâm phần mộ chính



+ khu vực cổng vào: nghĩa địa nơi có các phần mộ xếp thẳng hàng, cùng với các đầm lầy chết chóc nằm dải rác cùng với nhiều zombie lặng lẽ di chuyển các hướng ngẫu nhiên

- zombie sẽ có thời gian di chuyển, hết thời gian thì sẽ gục ngã giống như kiệt sức, lúc đó có thể bế đc.

- zombie cũng có thời gian hồi tỉnh để tiếp tục di chuyển và không thể bế theo đc

- nếu động vào một con bất kì, thì tất cả sẽ vồ vập đuổi theo

- xung quanh có một vài cái xác zombie nằm ngổn ngang (có thể nhặt) - nhưng sẽ làm cho di chuyển chậm

- bẫy ẩn ngẫu nhiên di chuyển

+ khu vực 1: sảnh đền thờ: với 4 cơ quan được đặt ở góc phòng và phải cần đến 4 cái xác zombie (cần giết triệt để con zombie để không cho nó có thời gian hồi) đặt ở trên 4 cơ quan

- sau đó một vòng tròn pháp thuật xuất hiện chiếu thẳng lên cánh cửa. sau đó cảnh cửa mở ra dẫn đến khu vực 2:

+ khu vực 2: Nơi ở của kẻ trông coi mộ là một con quái vật cầm theo lưỡi cưa, đi đi lại lại canh giữ

+ khu vực 3: sảnh trước điện thờ quỷ: ở giữa là cơ quan mở cửa điện thở

+ cơ quan được thiết kế giống trò chơi đâm hải tặc

+ xung quanh căn phòng là các quái vật đứng bất động

+ cần phải hoàn thành trò chơi đâm hải tặc (đâm 5/10 thanh không làm bay đầu hải tặc)

+ nếu k sẽ bị đám lính và kẻ trông coi mộ tấn công và phải vượt qua chúng (giết hoặc bị giết)

+ giết hết đám quái đó bạn sẽ được chơi lại trò đâm hải tặc.

+ bật mí vị trí đâm trúng đích có trên người bọn quái sau khi tiêu diệt

+ khu vực trung tâm: nơi thờ tượng to lớn quỷ vương satan cùng với item xuống tầng 2 đặt tại con mắt trái của bức tượng

+ tầng 2: thám hiểm sông băng và thành phố chìm trên sông băng

+ tầng 3: thám hiểm núi lửa

+ tầng 4: thám hiểm rừng rậm

+ tầng 5: thám hiểm kim tự tháp giữa xa mạc

+ tầng 6: thám hiểm mê cung

+ tầng 7: đánh boss cuối

1. Objects, Attributes and States (Các đối tượng, thuộc tính và trạng thái)
2. Actions (Những hành động)
3. Rules (Các luật chơi)
4. Skills (Các kỹ năng)
5. Chance (Những cơ hội)
6. Aesthetics (Thẩm mỹ)
7. Technology (Công nghệ)
8. Phân tích game

+ý tưởng:

-Player: có 1 thanh HP, 1 thanh năng lượng

., thanh HP:hết máu -> chết -> về điểm check point trước

., thanh năng lượng -> hạn chế sử dụng kĩ năng, kĩ năng tiêu tốn mốt số mức năng lượng khác nhau -> năng lượng có thể hồi

., kĩ năng cần có thời gian hồi