Đề tài : Xây dựng game Sasuke Akatsuki bằng phần mềm Unity

\* Kịch bản game

**1. Mô tả**

Là một trò chơi 2D thể loại nhập vai, phiêu lưu. Đồ họa pixel được thiết kế đơn giản, tạo cảm giác cổ điển nhưng thân thuộc cho người chơi. Mục đích của trò chơi là nhân vật chính sử dụng các nhẫn thuật đánh bại kẻ địch, thu thập bí kíp ninja để trả thù cho gia tộc và trở thành Hokage mạnh nhất làng Lá. Nhân vật chính và kẻ địch trên màn chơi sẽ có những nhẫn thuật ninja lạ mắt tạo sự hứng thú, tò mò đến người chơi.

**2. Luật chơi**

* Game cho phép người chơi tự do di chuyển theo không gian game quy ước. Không có giới hạn thời gian trong một màn chơi.
* Một số kỹ năng tấn công tiêu hao năng lượng, thu thập item chakra để có năng lượng đó. Số lượng năng lượng có hạn vì vậy người chơi cần phải cân nhắc không sử dụng lãng phí.

**Điều kiện thắng:**

Người chơi thu thập các item trên đường đi, đánh bại kẻ địch mạnh nhất màn nhận bí kíp ninja thì được tính là chiến thắng và có thể tiếp tục màn chơi tiếp theo.

Người chơi hoàn thiện toàn bộ 5 level => Phá đảo.

**Điều kiện thua:**

Nếu người chơi vi phạm điều dưới đây sẽ được tính là thua.

* Số lượng máu của người chơi bằng 0.

Mỗi màn chơi bị thua cuộc phải chơi lại mới sang màn tiếp theo.

**3. Thiết kế các level của game**

Sasuke Akatsuki có 5 màn chơi, mỗi màn sẽ xuất hiện những kẻ địch với nhẫn thuật mạnh hơn để tăng tính thử thách cho người chơi. Ngoài ra, trên đường đi sẽ bắt gặp một số cạm bẫy gây cản trở người chơi, cần di chuyển thông minh để vượt qua nó.

**4. Các vật phẩm thu thập**

**HP (máu):**

* Rớt ra ngẫu nhiên sau khi đánh bại kẻ thù, nó giúp hồi lượng máu nhất định cho người chơi.



**MP (năng lượng chakra):**

* Rớt ra ngẫu nhiên sau khi đánh bại kẻ thù, nó giúp hồi năng lượng chakra nhất định cho người chơi.
* Sử dụng kỹ năng tấn công sẽ hao chakra.



**Coin :**

* Xuất hiện ngẫu nhiên trên đường đi, thu thập chúng để cuối màn đánh giá thành tích của người chơi.



**Bí kíp ninja:**

Rớt ra sau khi đánh bại kẻ thù mạnh nhất màn chơi, thu thập nó để có cơ hội nhận kỹ năng tấn công nhẫn thuật mới và qua màn chơi.



**5. Tính điểm**

Sasuke Akatsuki cung cấp điểm số và đánh giá số sao cho người chơi để tăng cảm giác đạt được thành tựu qua mỗi màn có số lượng item coin là 30, với công thức tính điểm như sau:

* 1 sao: Số item cần thu thập trong màn là 10-19.
* 2 sao: Số item cần thu thập trong màn là 20-29.
* 3 sao: Số item cần thu thập trong màn là 30.

**6. Tương tác và điều khiển game**

Tất cả các thao tác điều khiển trò chơi đều được thực hiện bởi bàn phím và chuột máy tính (PC). Người chơi sử dụng hoàn toàn bằng bàn phím máy tính để di chuyển, tấn công.

+ Di chuyển sang trái: Phím mũi tên trái hoặc phím A

+ Di chuyển sang phải: Phím mũi tên phải hoặc phím D

+ Nhảy: Phím mũi tên lên hoặc phím W hoặc phím SPACE

+ Kỹ năng tấn công 1 (lôi kiếm) : phím J hoặc phím số 1

+ Kỹ năng tấn công 2 (hoả thuật): phím K hoặc phím số 2

+ Kỹ năng thế thân: phím L hoặc phím số 3

+ Kỹ năng tấn công 3 (Chidori): phím U hoặc phím số 4

+ Kỹ năng tấn công 4 (Amaterasu): phím I hoặc phím số 5