# Game scenario

Snake game lấy ý tưởng từ trò chơi kinh điển snake game trên điện thoại Nokia và phát triển bổ sung thêm các tính năng mới. Trong trò chơi người chơi điều khiển rắn truy tìm thức ăn là những chú chuột. Trò chơi được chia thành nhiều màn chơi, mỗi màn chơi tương ứng với một nhiệm vụ. Khi nhiệm vụ hoàn thành, người chơi sẽ được tính điểm số và lưu lại thành tích nếu đó là điểm số cao nhất của màn đó.

# Game story

Dưới nhân gian, bọn chuột hoành hoành, phá hết thức ăn của con người. Con người cầu xin Ngọc Hoàng giúp đỡ. Nhân có một thần long, phạm phải thiên quy, Ngọc Hoàng ra lệnh cho thần long hạ phàm, hóa thân thành rắn, bắt bọn chuột để đoái công chuộc tội. Khi nhiệm vụ hoàn thành, thần long sẽ được hóa rồng như ngày xưa. Trò chơi bắt đầu:

# Quá trình chơi

Người chơi khởi động trò chơi, clip giới thiệu trò chơi bắt đầu. Người chơi có thể chọn bỏ qua, và màn hình khởi động xuất hiện gồm các tác vụ chính:

1. Start new game
2. Load saved game
3. Option
4. High score
5. Help
6. Quit game

## Start new game

Khi người chơi lựa chọn “Start new game”, màn hình chọn các màn chơi xuất hiện. Màn chơi sẽ được sắp xếp theo nhóm 10 màn. Khi chơi hết cả nhóm, thì nhóm sau mới được mở khóa để người chơi có thể chọn. Người chơi chọn màn chơi, thì trò chơi sẽ được bắt đầu. Tùy theo màn chơi, mà người chơi sẽ thực hiện các nhiệm vụ khác nhau. Sau khi nhiệm vụ hoàn thành, nếu điểm số người chơi là điểm số cao nhất, người chơi sẽ được lưu lại điểm số của mình, đồng thời tự động chuyển sang màn chơi kế tiếp. Trò chơi tiếp tục tới khi người chơi thực hiện nhiệm vụ thất bại, và màn hình chọn màn chơi sẽ được hiển thị. Trong quá trình chơi, người chơi có thể chọn tạm dừng. Khi tạm dừng, người chơi có thể thực hiện các tùy chọn, trở lại trò chơi, hoặc thoát trò chơi. Khi thoát ra tiến trình chơi sẽ được lưu lại.

## Load saved game

Trong quá trình chơi, chưa thực hiện xong nhiệm vụ nhưng có thể người chơi tạm dừng trò chơi thoát ra ngoài. Khi đó tiến trình chơi sẽ được lưu lại, và người chơi có thể tiếp tục khi chọn chức năng này.

## Option

Người chơi có thể thực hiện các tùy chọn sau:

1. Difficulty: Độ khó sẽ tăng hệ số tính điểm lên, và người chơi có cơ hội đạt điểm số cao hơn.
2. Audio: Âm thanh gồm có nhạc nền (music), và tiếng động (sound) của của trò chơi, người chơi có thể tùy chọn bật hoặc tắt.
3. Full Screen: Trò chơi hiện thì toàn màn hình, hoặc chỉ một phần.
4. Control option: Người chơi thay đối các nút điểu khiển rắn, phù hợp với thói quen của mình.

## High score

Điểm số cao gọi là Snake Master, gồm có điểm cao nhất của từng màn, và điểm cao nhất của tất cả quá trình chơi. Khi người dùng chọn chức năng này, điểm cao nhất sẽ được hiện thị theo cột:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Snake master | Game | High score |
| James | All game | 12456 |
| Jenny | Sence 1 | 1247 |
| Unknown | Sence 2 | 0 |
| Unknown | Sence 3 | 0 |

## Help

Trong mục này, sẽ có các thông tin về hướng dẫn các chơi, thông tin đội phát triển trò chơi.

## Quit game

Khi người dùng chọn chức năng này, trò chơi sẽ được thoát ra.

# Thiết kế các nhân vật và vật phẩm trong trò chơi

## Snake

Rắn là trung tâm của trò chơi, theo kịch bản chính là thần long hóa thân. Người chơi điều khiển rắn thực hiện các nhiệm vụ.

## Mouse

Chuột là con mồi chính của rắn. Chuột chuyên phá hoại thức ăn, làm ảnh hưởng cuộc sống của con người. Chuột sẽ do máy điều khiển, có trí thông minh để vừa tránh rắn, vừa tìm được thức ăn.

## Food

Thức ăn bao gồm nhiều hình thức khác nhau: rice, fruit, cheese…etc. Thức ăn xuất hiện ngẫu nhiên trong trò chơi, và khi bị chuột ăn mất thì điểm số sẽ bị trừ. Khi chuột ăn quá nhiều thức ăn, thì nhiệm vụ xem như thất bại.

## Bonus

1. Speed wheel: Khi bắt được vật phẩm này, tốc độ rắn sẽ tăng lên trong thời gian 10s.
2. Snowflake: Khi bắt được vật phẩm này, chuột sẽ chạy chậm đi trong thời gian 10s.
3. Các vật phẩm khác nhau, sẽ được thêm vào trò chơi khi trò chơi được phát triển và xuất hiện các ý tưởng mới.

# Màn hình chính của trò chơi

1. Khu vực chơi
2. Nút tùy chọn
3. Vị trí tính thời gian
4. Vị trí tính điểm số
5. Vị trí các vật phẩm hỗ trợ

