

BOMBER GAME PROJECT

SIGN IN



DESIGN GAME SYSTEM

①

BRIEF
DESCRIPTION

②

TARGET
AUDIANCE





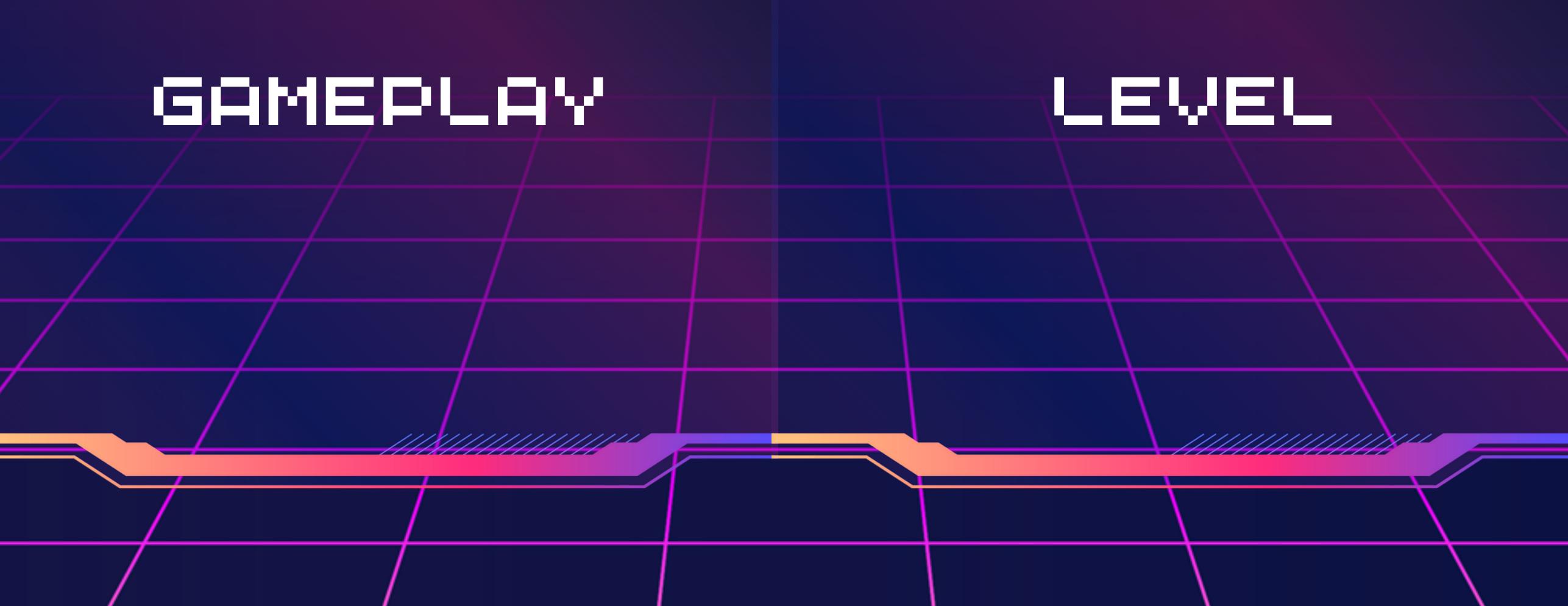
DESIGN GAME SYSTEM

03

GAMEPLAY

04

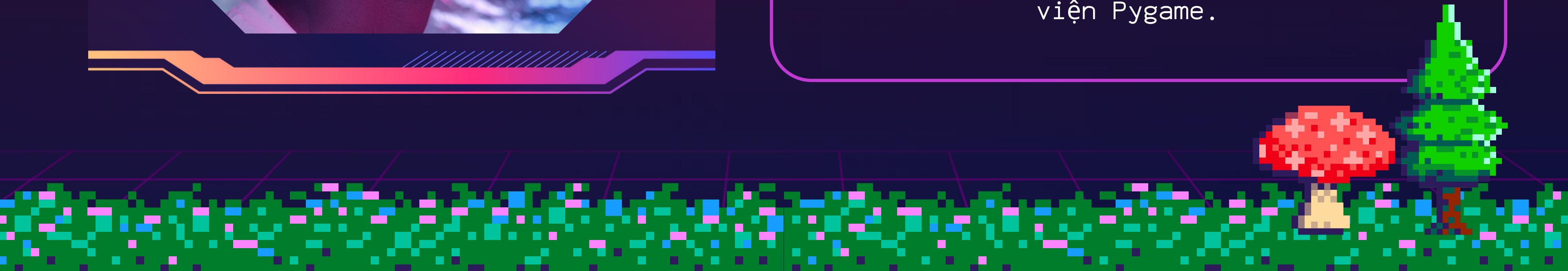
LEVEL





BRIEF DESCRIPTION

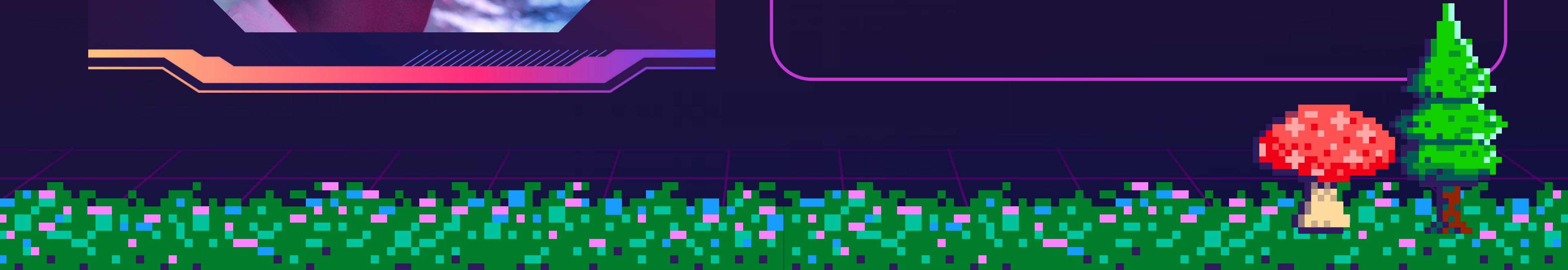
Boomer là game hành động góc nhìn từ trên xuống, trong đó người chơi điều khiển một nhân vật và di chuyển qua các mê cung để tìm cách phá hủy các chướng ngại vật và tiêu diệt kẻ thù. Trò chơi sẽ được phát triển bằng Python và dùng thư viện Pygame.





TARGET AUDIENCE

- Đang tìm kiếm trải nghiệm chơi trò chơi đầy thử thách đòi hỏi chiến lược và kỹ năng
- Thích các trò chơi có đồ họa nghệ thuật pixel và tính thẩm mỹ lấy cảm hứng từ cổ điển





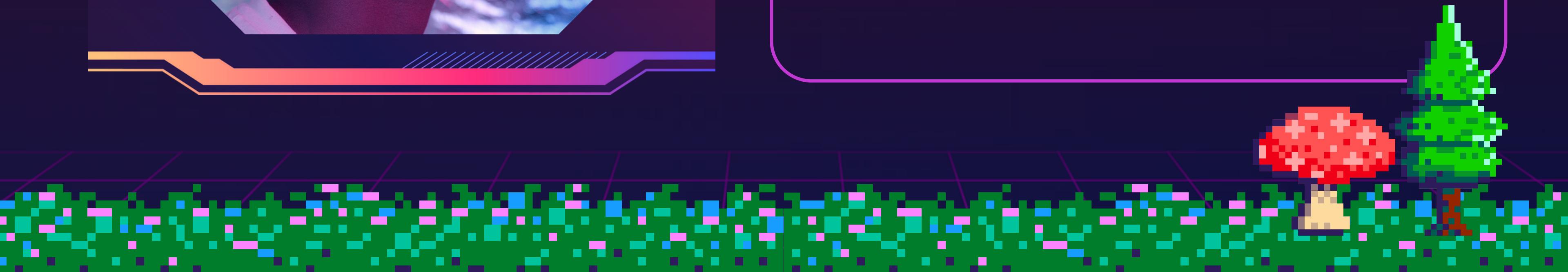
GAMEPLAY

- Dùng phím Space để đặt bom.
- Nhân vật có thể di chuyển theo cả bốn hướng.
- Có các item dùng để tăng sức mạnh khi người chơi nhặt được
- Người chơi phải tìm phá hủy các chướng ngại vật để tiếp cận kẻ thù và tiêu diệt chúng.



LEVEL

- Level từ 1 đến 3 kẻ thù
- Kẻ thù có 2 mức độ khó tương ứng với 2 thuật toán khác nhau





GAME DEVELOPMENT



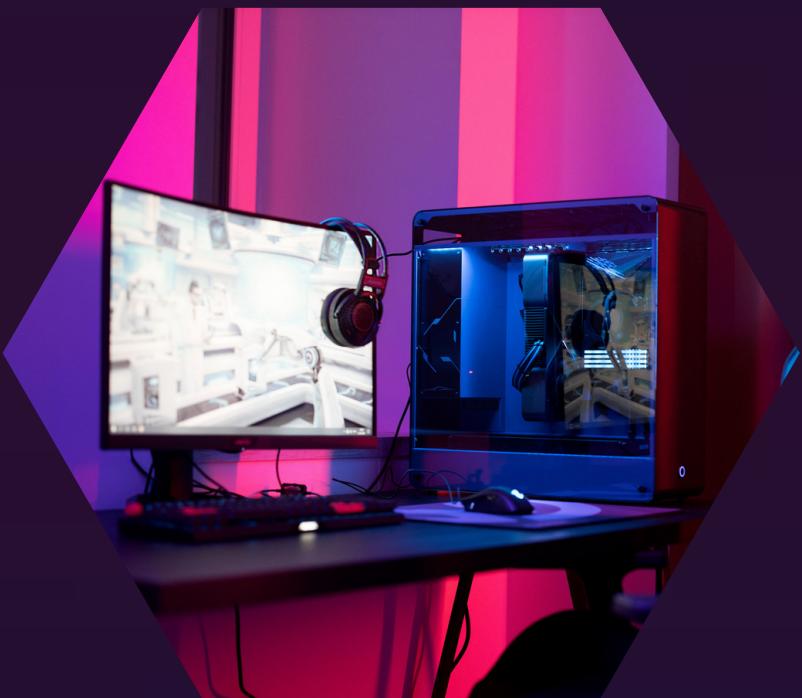
START



GAME DEVELOPMENT



MENU



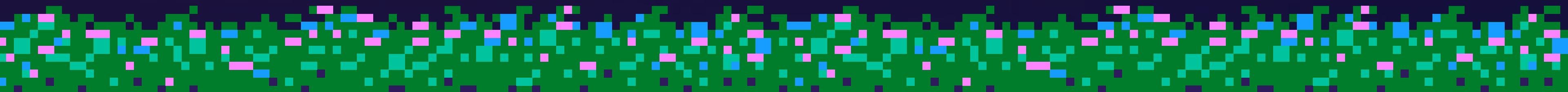
MAP



BOMB



PLAYER



MENU

- Xây dựng bằng thư viện pygame_menu
- Dễ thao tác, lựa chọn các level, mức độ khó của kẻ thù

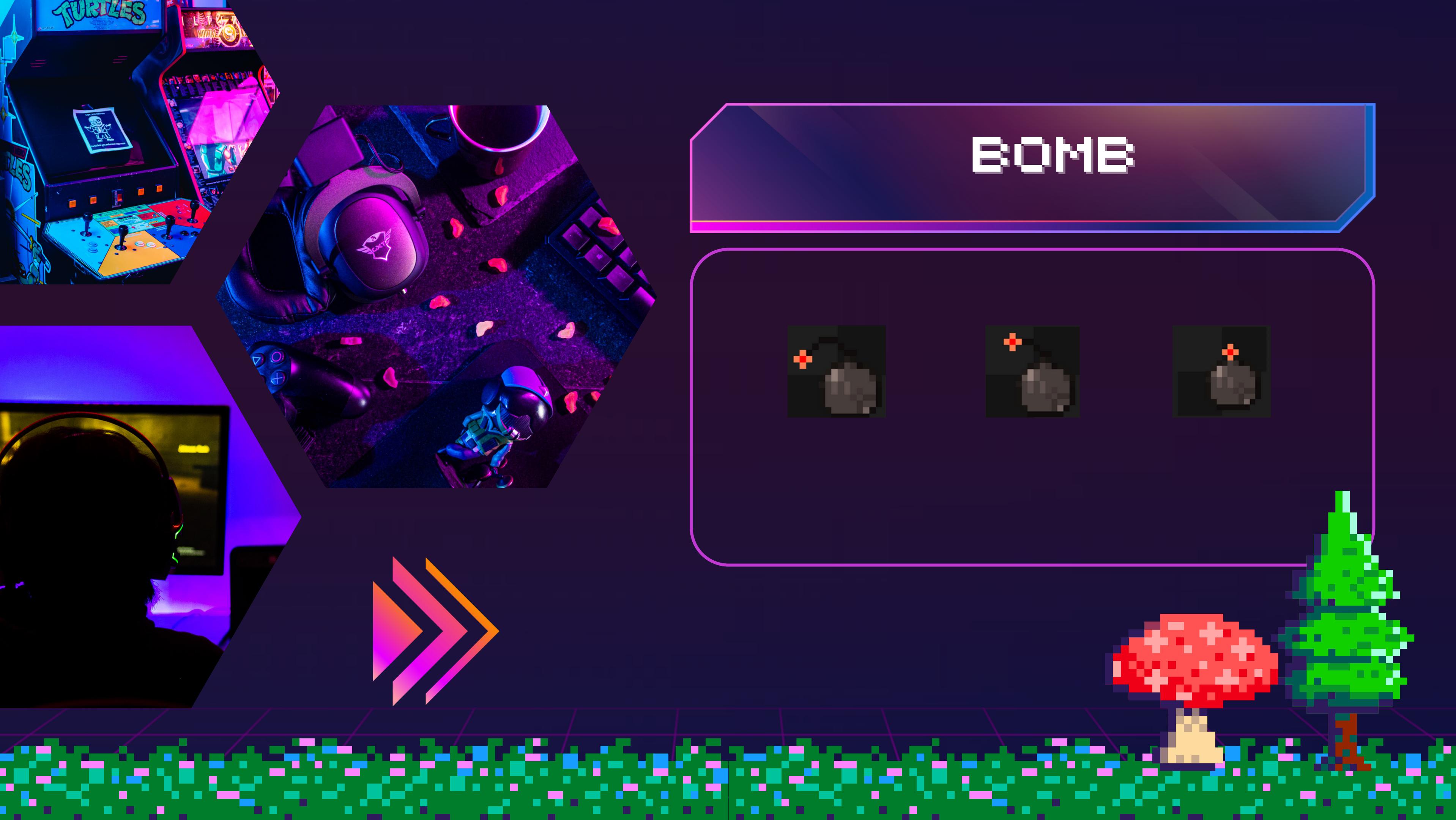
MAP

- Đá
- Thùng gỗ
- Người chơi
- Kẻ địch
- Bomb
- Vụ nổ

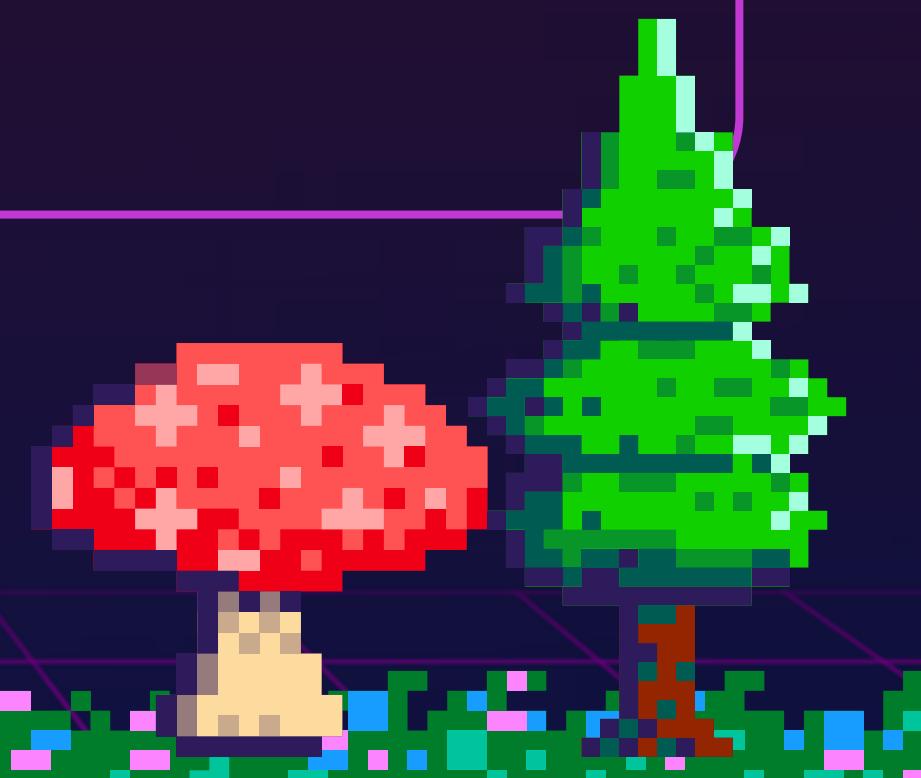


BOMB

- Thời gian
- Hiệu ứng
- Vùng nổ
- Power up
- Logic

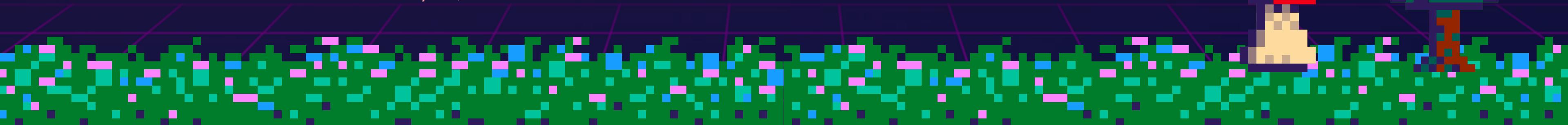
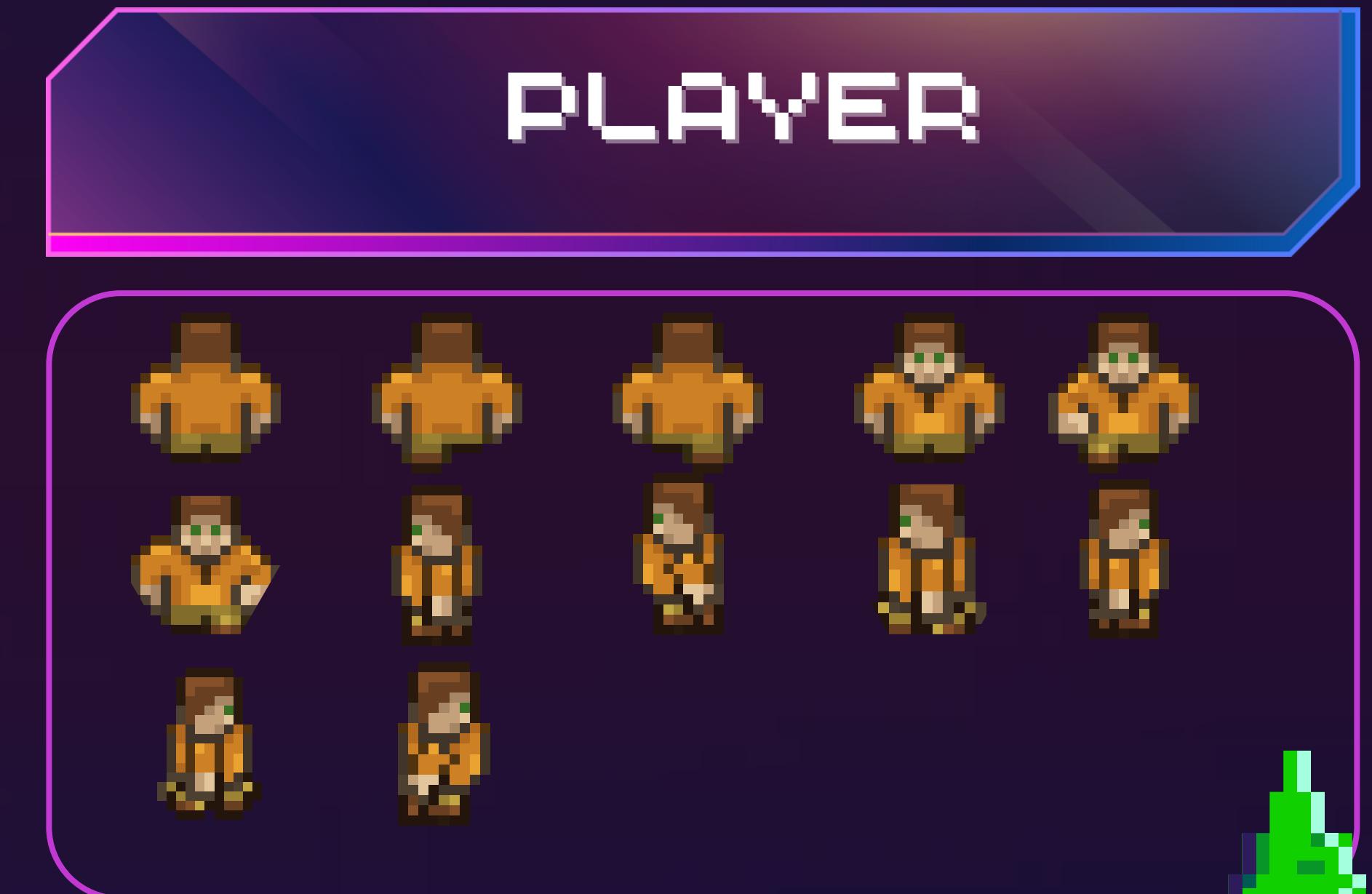


BOMB



PLAYER

- Hiệu ứng
- Di chuyển
- Đặt bom
- Logic



GAME DEVELOPMENT

ENEMY

EXPLOSION

ENEMY

- Hiệu ứng
- DFS(Deeprth first search)
- Dijkstra (Tìm đường đi ngắn nhất)
- Đặt bom
- Logic



EXPLOSION

- Thời gian
- Hiệu ứng
- Logic



START THE GAMES

