**TRƯỜNG ĐẠI HỌC THỦY LỢI**

**KHOA CÔNG NGHỆ THÔNG TIN**

**MÔN HỌC THIẾT KẾ VÀ PHÁT TRIỂN TRÒ CHƠI**

**\* \* \***

**A blue and white logo

Description automatically generated**

**Concept document**

*NHÓM 9: Game đặt bom*

*Cao Bá Lợi*

*Phạm Thành Long*

*Nguyễn Dương Long*

*Lương*

1. Thể Loại:

Nhập vai, chiến thuật, 2D.

2. Cốt Truyện:

Trong một thế giới huyền bí, có một mê cung kỳ lạ nơi chứa đựng những bí mật cổ xưa và nguy hiểm khó lường. Người chơi sẽ vào vai một nhà thám hiểm dũng cảm, bị mắc kẹt bên trong mê cung này. Để thoát khỏi nơi đen tối và nguy hiểm này, họ phải sử dụng vũ khí đặc biệt - bom.

Người chơi bắt đầu cuộc phiêu lưu tại mê cung và phải dò tìm đường đi để có thể tìm thấy cánh cửa ra ngoài. Người chơi cần phải khéo léo sử dụng bom để mở đường và tiến lên.

Mê cung không chỉ là một cấu trúc đá và gạch, mà còn chứa đựng rất nhiều cạm bẫy và thử thách khác nhau. Người chơi phải tìm ra cách sử dụng bom một cách tinh tế, có thể tạo ra đường đi hoặc chống lại quái vật đang rình rập.

Khi người chơi tiến sâu vào mê cung, họ sẽ phải đối mặt với quái vật khủng khiếp và một loạt các thử thách khó khăn. Sự kết hợp giữa chiến thuật sử dụng bom và kỹ năng chiến đấu là chìa khóa để vượt qua những thách thức này và tiến đến đỉnh cao của mê cung.

Khi tiến đến cuộc đua cuối cùng để thoát khỏi mê cung, người chơi sẽ đối mặt với thử thách lớn nhất. Họ phải sử dụng tất cả những gì họ đã học được và nâng cấp vũ khí bom của mình để vượt qua mọi trở ngại và chạm tới ánh sáng tự do.

Cuối cùng, cuộc phiêu lưu sẽ giúp nhà thám hiểm khám phá ra cánh cửa giúp thoát khỏi mê cung, và liệu họ có thể thoát khỏi nó một cách an toàn hay không là một bí mật duy nhất do người chơi khám phá..

3. Thế Giới Trong Game:

* Mê Cung Đa Dạng:

Mê cung có cấu trúc đa dạng với các mức độ khó khăn tăng dần, từ các phòng dễ dàng đến những khu vực đen tối và nguy hiểm.

* Môi Trường Tương Tác:

Mê cung có những bức tường đặc biệt, nó có thể bị phá hủy bằng bom và tạo ra lối đi cho nhân vật.

4. Gameplay:

Trò chơi hành động mang yếu tố chiến lược. Mục tiêu duy nhất là tiêu diệt tất cả kẻ thù cho đến khi tìm ra lối thoát. Trò chơi bắt đầu ở một mê cung tăm tối, người chơi sẽ bắt đầu trò chơi ở 1 vị trí trong mê cung. Người chơi điều khiển nhân vật chính tên là “…”, một nhân vật phải tìm cách thoát ra khỏi mê cung.

Nhân vật di chuyển tự do trong màn chơi, sử dụng bom để phá hủy bức tường tìm kiếm lối đi, tiêu diệt kẻ địch. Trò chơi có thiết kế chỉ có chế độ chơi đơn. Người chơi bắt đầu trò chơi với vũ khí là bom. Nhân vật có thể nhặt đạo cụ trên đường đi. Theo mặc định, người chơi có 3 mạng ban đầu. Bị quái kẻ địch tấn công thì sẽ giảm 1 mạng. Hiệu quả của sát thương sẽ thay đổi tùy thuộc vào loại tấn công, loại quái vật khác nhau. Tuy nhiên, người chơi có thể nhặt trái tim để tăng thêm mạng, nhặt thêm bom để tăng phạm vi sát thương, nhặt khiên để gánh chịu sát thương trong một khoảng thời gian là 5 giây. Khi mạng của nhân vật giảm xuống 0, nhân vật sẽ chết. Khi nhân vật chết, người chơi sẽ thua trò chơi. Nếu người chơi tiêu diệt tất cả kẻ thù và đi qua cánh cửa mê cung, sẽ thắng trò chơi.

Kẻ địch có thể đặt bom để tấn công. Chúng được sinh ra ngẫu nhiên tại các vị trí trong bản đồ. Số lượng kẻ địch được giới hạn hữu hạn. Kẻ địch bị trúng bom sẽ chết và biến mất.

5. Định Vị Sản Phẩm:

* Đối Tượng Người Chơi:

Hướng đến đối tượng người chơi yêu thích thách thức trí tuệ và muốn trải nghiệm sự kết hợp độc đáo giữa hành động và chiến thuật.

* Không Gian Thị Trường:

Nổi bật trong thị trường game indie với sự sáng tạo trong gameplay và câu chuyện, hấp dẫn cả đối tượng người chơi casual và hardcore.