TRƯỜNG ĐẠI HỌC THỦY LỢI

## KHOA CÔNG NGHỆ THÔNG TIN



**ĐỒ ÁN KẾT THÚC MÔN HỌC “THIẾT KẾ VÀ PHÁT TRIỂN TRÒ CHƠI”**

***ĐỀ TÀI:* GAME ĐẶT BOM**

## Nhóm sinh viên thực hiện:

|  |  |
| --- | --- |
| Cao Bá Lợi | 2051063605 |
| Nguyễn Dương Long | 2051063530 |
| Phạm Thành Long | 2051063465 |
| Ngô Văn Lương | 2051062329 |

**Giảng viên phụ trách môn học:** ThS. Trương Xuân Nam

*Hà Nội, Tháng 12 năm 2023*

## BẢNG PHÂN CHIA CÔNG VIỆC

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **S T T** | **Họ và tên** | **Mã sinh viên** | **Công việc** |
| 1 | Cao Bá Lợi | 2051063605 | * Thảo luận ý tưởng game * Code nhân vật chính * Thêm các UI canvas * Tổng hợp, ghép code và hoàn thiện * Viết pich doc * Viết phần 2,5 design doc |
| 2 | Nguyễn Dương Long | 2051063530 | * Thảo luận ý tưởng game * Xây dựng cốt truyện cho game * Xây dựng map cho game bằng code * Viết pich doc * Viết phần 4 design doc, tổng hợp design doc |
| 3 | Phạm Thành Long | 2051063465 | * Thảo luận ý tưởng game |
| 4 | Ngô Văn Lương | 2051062329 | * Thảo luận ý tưởng game * Xây dựng các scene trong game: menu scene, level scene, setting scene * Xây dựng các menu pause, menu lost, menu win * Viết pich doc * Viết phần 6 design doc |

**MỤC LỤC**

[BẢNG PHÂN CHIA CÔNG VIỆC 2](#_bookmark0)

[PHẦN 1: GIỚI THIỆU 5](#_bookmark1)

[PHẦN 2: TỔNG QUAN VỀ GAME 6](#_bookmark2)

1. [Thể loại game 6](#_bookmark3)
2. [Yếu tố 6](#_bookmark4)
3. [Nội dung 6](#_bookmark5)
4. [Chủ đề 6](#_bookmark6)
5. [Phong cách 7](#_bookmark7)
6. [Loại người chơi game được ngắm đến 7](#_bookmark8)
7. [Game flow 7](#_bookmark9)
8. [Look & feel 7](#_bookmark10)
9. [Các khía cạnh tác động vào người chơi 8](#_bookmark11)
10. [Mục tiêu trải nghiệm 8](#_bookmark12)
11. [Trải nghiệm được lồng vào game 8](#_bookmark13)

[PHẦN 3: GAMEPLAY & MECHANICS 9](#_bookmark14)

1. [Game Player 9](#_bookmark15)
2. [Level design 9](#_bookmark16)
3. [Game mode 11](#_bookmark17)
4. [Game Flow 11](#_bookmark18)
5. [Game Control 12](#_bookmark19)
6. [Winning and Losing 12](#_bookmark20)
7. [Health Pack 13](#_bookmark21)

[PHẦN 4: STORY, SETTING & CHARACTER 14](#_bookmark22)

1. [Story 14](#_bookmark23)
2. [Narrative: lời thuật 15](#_bookmark24)
3. [Thế giới trong game: 16](#_bookmark25)
4. [Characters 16](#_bookmark26)

[PHẦN 5: MÀN CHƠI 17](#_bookmark27)

1. [Giới thiệu các màn chơi 17](#_bookmark28)
2. [Chi tiết các màn chơi 17](#_bookmark29)

[PHẦN 6: GIAO DIỆN 21](#_bookmark30)

[PHẦN 7: MỘT SỐ HÌNH ẢNH CỦA GAME 24](#_bookmark31)

1. **High concept**

# PHẦN 1: GIỚI THIỆU

  Trong trò chơi này, nhiệm vụ chính của bạn là đặt bom, phá vỡ những bức tường để thu thập vật phẩm, tìm cách hạ gục những đối thủ khác trên bản đồ và là người sống sót, sinh tồn duy nhất cho đến phút cuối cùng. Trò chơi này có thể chơi với chế độ 2 người hoặc nhiều hơn 2 người để các bạn có những phút giây thư giãn và vui vẻ bên nhau.

Bạn hãy lập nhóm với bạn bè của bạn và tạo các cấp độ tuỳ chỉnh hoặc các cấp độ có sẵn. Chúng tôi có rất nhiều bản đồ khác nhau và cũng có phần chỉnh sữa cấp độ sẵn có.

|  |
| --- |
|  |
| *Ảnh minh họa cho game* |

## Giới thiệu nhóm làm game

# PHẦN 2: TỔNG QUAN VỀ GAME

## Thể loại game

Game đặt bom 2D

## Yếu tố

Game mang tính giải trí, giúp tăng tư duy logic và trí nhớ thông qua việc di chuyển trong địa đạo ma trận.

Đối tượng nhắm tới là những người chơi trẻ thuộc độ tuổi 6-25.

So với những game RPG thông thường, hệ thống có thêm mê cung, ma trận và thay đổi theo các màn khác nhau đa dạng nhằm tránh gây sự nhàm chán với người chơi.

Hệ thống vật phẩm trong game đa dạng theo loại, mức độ; tạo hứng thú, cuốn hút cho người chơi mà không cảm thấy nhàm chán. Có phần thưởng sau khi hoàn thành mỗi màn chơi.

Phong cách, yếu tố phiêu lưu, hành động kết hợp với áp lực cao, lối chơi thử thách là những điểm khác biệt, tạo nên sự nổi bật hơn so với một số game cùng thể loại trên thị trường.

## Nội dung

Một game đặt bom 2D góc nhìn thứ ba lấy bối cảnh trong một mê cung nơi mà người chơi phải đặt bom, phá vỡ những bức tường để thu thập vật phẩm, tìm cách hạ gục những đối thủ khác trên bản đồ và là người sống sót, sinh tồn duy nhất cho đến phút cuối cùng sẽ trở thành người chiến thắng.

Người chơi chọn nhân vật của mình, sau đó tham gia vào màn chơi.

Người chơi sẽ sử dụng bom để làm nổ những bức tường, nhận thêm các vật phẩm khác và tiến gần hơn đến đối thủ, đặt bom để tiêu diệt đối thủ.

Phong cách, yếu tố phiêu lưu, hành động kết hợp với âm thanh tạo mức độ vui vẻ cho trò chơi.

Đồ họa 2D đẹp mắt, pha trộn yếu tố dễ thương của các nhân vật chibi.

## Chủ đề

Game đặt bom, giải trí cổ điển hạ gục tất cả đối thủ trên bản đồ.

## Phong cách

Phong cách chibi, dễ thương với những màn chơi thú vị.

## Loại người chơi game được ngắm đến

Những người chơi được ngắm đến là những người từ 6-25 tuổi. Giải trí, có những phút giây vui vẻ cùng bạn bè và người thân

## Game flow

Tại menu người chơi sẽ chọn các mục tương ứng:

* + - Play game: Vào các màn chơi
    - Setting: Cài đặt game
    - Info: Thông tin nhóm làm game
    - Quit: Thoát khỏi game

Tại menu màn chơi: người chơi chọn màn chơi để vào game, chỉ chọn được những màn chơi đã mở khóa

Trong game người chơi sử dụng các phím:

- Di Chuyển: Sử dụng các phím mũi tên hoặc W,A,S,D để di chuyển nhân vật.

+ Nhân vật 1 :

* A: Đi sang trái.
* D: Đi sang phải.
* S :Đi xuống.
* W : Đi lên .

+ Nhân vật 2 :

* Arrow Left: Đi lên .
* Arrow Right: Sang phải .
* Arrow Down: Đi xuống .
* Arrow Up: Đi lên.

## Look & feel

Bối cảnh trong game là một mê cung.

Phong cách cả về hình ảnh lẫn âm thanh. Tạo sự vui vẻ trong game, khiến kích thích sự tò mò của người chơi, kích thích sự ham khám phá, nhập vai đi đến cuối game.

Âm thanh nền tạo cảm giác vui vẻ. Âm thanh phát ra từ các quả bom nổ càng tăng sự kích thích cho người chơi.



# 