

LỜI NÓI ĐẦU

Dự án game 12 sứ quân

Thể loại: Chiến thuật - Theo lượt - Đã sử

Cốt truyện: Dựa vào tài liệu lịch sử loạn 12 sứ quân từ nhiều nguồn (wiki, sách giáo khoa...)

Nhân sự: 1 dev, 2 artists.

Ý tưởng

Dựa trên một số game chiến thuật lịch sử có trên thị trường như
Total war, Crusader kings, Civilization...

Cảm hứng

Trên thị trường hiện nay, có rất nhiều game nói về thời Tam Quốc của Trung Quốc, một vài game của Nhật cũng nói về thời chiến quốc của họ.

Mình thấy rằng, thời điểm loạn 12 sứ quân của Việt Nam có bối cảnh rất giống thời chiến quốc của Trung Quốc và Nhật Bản.

Nên mình quyết định phát triển một game chiến thuật nói về thời Loạn 12 Sứ Quân của Việt Nam với nhân vật chính là Đinh Bộ Lĩnh.

Lối chơi

Chiến thuật theo lượt.

Điểm đặc biệt của game là người chơi có 2 lượt hành động.

Một là hành động ngoài Map.

Hai là hành động trong Battle.

Hành động ngoài Map

Mình xây dựng map cơ bản giống với bản đồ Việt Nam hiện tại để quen thuộc với người chơi hơn.

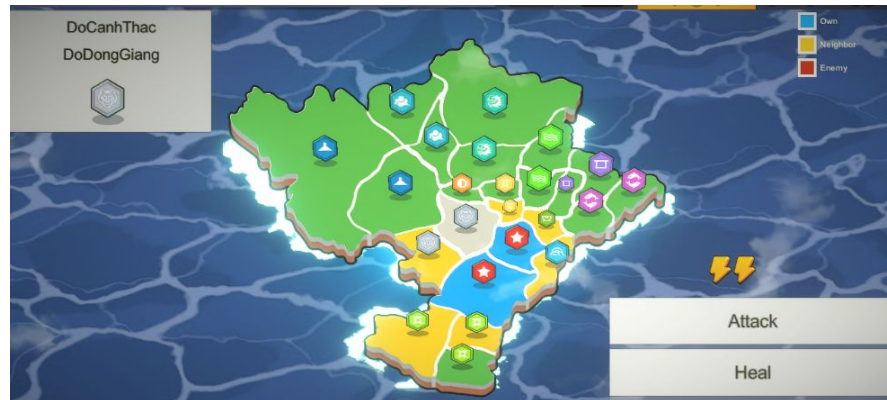
Người chơi sẽ mặc định được chọn sứ quân Đinh Bộ Lĩnh với vùng đất là Hoa Lư.



Lượt tấn công

Người chơi chọn lãnh thổ mình muốn tấn công và phát lệnh.

Những vùng lãnh thổ của địch giáp với biên giới của lãnh thổ người chơi thì mới có thể tấn công được.



Sắp xếp đội hình trước trận chiến

Trước khi vào trận chiến, người chơi được sắp xếp đội hình.

Đội hình chia làm 2 đội. Tiền quân và hậu quân.

Tuỳ vào binh chủng mà quân đó có thể đánh được tiền quân hoặc hậu quân.

Đa số trường hợp, tiền quân sẽ đỡ đòn cho hậu quân. Khi tiền quân tan vỡ, thì mới có thể đánh được hậu quân.

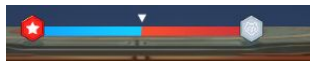


Giao diện chiến đấu

Chiến đấu giống như các game theo lượt khác, lần lượt từng tướng sẽ dùng đánh thường, hoặc skill để có thể đánh quân địch.



Điều kiện chiến thắng



1. Loại trừ hết tất cả quân địch
2. Khi tất cả quân địch lẫn quân ta hết lượt đánh, hoặc hết thời gian đánh. Sẽ dựa vào số điểm (được xác định bằng thanh phía trên), ai nhiều điểm hơn sẽ chiến thắng, nếu hoà nhau thì đội phòng thủ sẽ là đội chiến thắng.

Điểm hành động



Mỗi lần dùng một hành động tấn công, hồi máu..., người chơi sẽ mất đi một hành động.

Nếu hết lượt, người chơi phải kết thúc lượt. Và chuẩn bị phòng thủ nước khác tấn công mình.

Lượt phòng thủ

Các nước khác sẽ bắt đầu tấn công người chơi.

Tùy vào độ khó, các lượt đánh sẽ ít hoặc nhiều hơn.

Những quân đội được sử dụng ở lượt tấn công trước đó, sẽ không thể được chọn để phòng thủ.

Yêu cầu người chơi tính toán số lượng quân tấn công và phòng thủ hợp lý.

Chiếm lãnh thổ



Mỗi lãnh thổ sẽ có số lượng thành trì khác nhau.

Khi bị chiếm hết thành trì, lãnh thổ đó sẽ thuộc về người chiến thắng.

End Game

Khi chiếm được tất cả lãnh thổ, người chơi sẽ hoàn thành game.

Nhóm dự định sẽ làm thêm phần End Game cụ thể sẽ là phong kiến phương Bắc sẽ liên tục đánh quân ta. Người chơi sẽ liên tục ra sức phòng thủ, gia cố sức mạnh của quân đội...

New Game+

Khi người chơi hoàn thành game với sứ quân Đinh Bộ Lĩnh.

Thì New Game+ sẽ xuất hiện.

Lúc này người chơi có thể chọn bất kì sứ quân nào và viết lại lịch sử nước Đại Việt theo phong cách của bạn.

Cốt truyện

Tham khảo từ các tư liệu, tiểu sử các nhân vật có trong loạn 12 sứ quân để viết nên cốt truyện của game.

Khi đánh các lãnh thổ sứ quân khác, sẽ đồng thời có các sự kiện lịch sử liên quan.

Công nghệ

- Unity
- Figma
- Spine
- C#

Tiến độ phát triển

Hiện tại mới chỉ xong đại khái phần battle.

Mới chỉ ở mức prototype.

Chưa có cốt truyện chính, cần rất nhiều thời gian để xây dựng cốt truyện dựa trên lịch sử Việt Nam mà không bị lố quá mức hoặc liên quan tới nhiều vấn đề nhạy cảm.

Kế hoạch kinh doanh.

Đối với Game Mobile

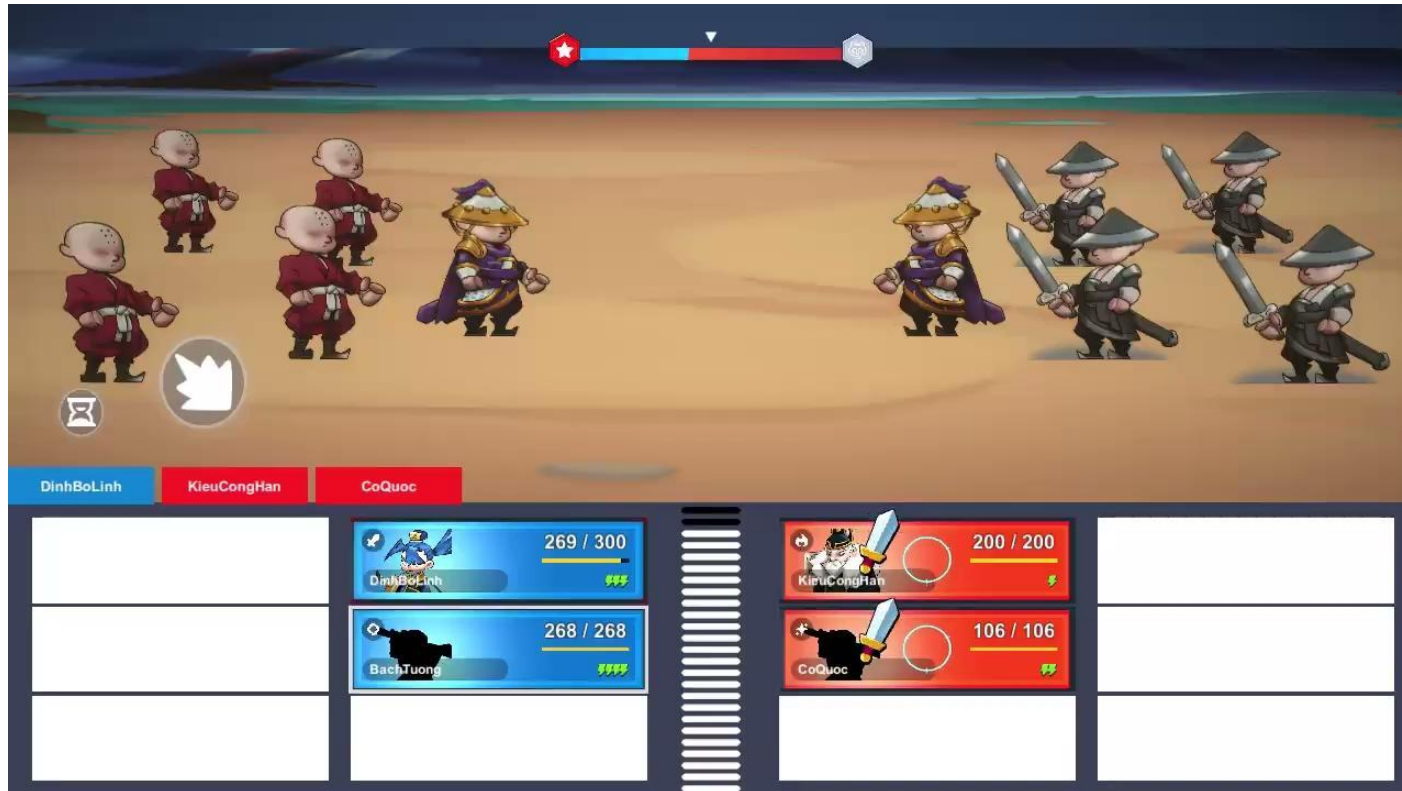
- Dùng Ads, có thể cho người chơi chọn xem Ads để thám thính tình hình quân địch ở mỗi lần giao chiến.
- Khi tướng bị trọng thương, có thể xem Ads để hồi sinh ngay lập tức.
- IAP, cho người chơi quay tướng để kiếm tướng tốt hơn.
- Người chơi quay trang bị để có trang bị tốt hơn.
- Người chơi mua thêm ô save để dễ dàng quay lại checkpoint
- ...

Có thể đưa lên Steam, Epic...

Thách thức và giải pháp

- Cốt truyện khá lớn, cần thời gian để quy hoạch và phát triển.
- Nhân sự ít ỏi và chỉ làm dự án khi rảnh rỗi
- Kinh phí thấp, đa số mọi người làm vì đam mê.
- Cần có nhà tài trợ hoặc donate cho dự án để team có động lực hơn trong quá trình phát triển.

Demo



Kết luận

Đây là dự án ấp ủ từ lâu của chúng mình, muốn xây dựng một game chiến quốc Việt Nam thật hoàn chỉnh.

Người Việt Nam ta rất yêu lịch sử nước nhà, nếu có game về lịch sử Việt Nam, chắc chắn mọi người sẽ thử.

Team chúng mình sẽ sử dụng hết khả năng và kinh nghiệm để phát triển game một cách tốt nhất có thể.

Mong mọi người ủng hộ và góp ý xây dựng để game hoàn thiện hơn.

Xin chân thành cảm ơn.