

TÀI NĂNG TRẺ 2012

CHUỘT LÉM



SATANOS GAMES



Windows
Phone 7



MỤC LỤC

	Trang
<i>Lời nói đầu</i>	2
I.GIỚI THIỆU TÓM TẮT	3
II.HÌNH ẢNH	4
III.CÁC HỆ THỐNG TRONG TRÒ CHƠI	6
IV.CÁCH CHƠI	8
V.LUẬT CHƠI	9
VI.CÁC YẾU TỐ HẤP DẪN	9
VII.TÍNH THƯƠNG MẠI VÀ HƯỚNG PHÁT TRIỂN	10

LỜI NÓI ĐẦU

Hiện nay, nhu cầu sử dụng điện thoại ngày càng phổ biến ở Việt Nam và trên thế giới. Từ khi điện thoại thông minh (smartphone) ra đời, sử dụng điện thoại không đơn thuần chỉ là nghe, gọi, nhắn tin. Điện thoại ngày càng thông minh và kéo theo đó các tiện ích dành cho điện thoại như game, âm nhạc, bản đồ, hệ thống định hướng... cũng xuất hiện. Nắm bắt xu hướng đó, lĩnh vực lập trình cho thiết bị di động ngày đang phát triển hơn bao giờ hết.

Window Phone là một nền tảng rất có tiềm năng, tuy ra đời sau nhưng dần dần đang thể hiện được chỗ đứng của mình. Sắp tới, có lẽ tập đoàn Microsoft sẽ có nhiều kế hoạch lớn để giúp cho Window Phone khẳng định được mình.

Ngày nay, mọi người có nhiều lựa chọn để giải trí, thư giãn bằng chính những thiết bị di động của mình và Games là một trong số đó. Đến với cuộc thi TÀI NĂNG TRẺ 2012, nhóm Satano Games xin đóng góp game Chuột Lém. Game được phát triển trên nền tảng Window Phone 7 với đồ họa hoạt hình đẹp mắt và ngộ nghĩnh, cách chơi đơn giản nhưng không kém phần hóc búa và thú vị. Nhóm Satano Games hi vọng người chơi có thể giải tỏa được sự mệt mỏi, tìm được niềm vui sau những giờ học tập, làm việc căng thẳng.

Lời cuối cùng, xin gửi lời cảm ơn chân thành nhất tới Ban Tổ Chức cuộc thi, Ban Giám Khảo và toàn thể các Nhà Tài Trợ đã tổ chức một sân chơi thú vị, giúp những sinh viên có niềm đam mê lập trình, tìm tòi cái mới có dịp được thể hiện khả năng của mình.

SATANO GAMES

I. GIỚI THIỆU TÓM TẮT



Thời thơ ấu, có lẽ ai cũng đã từng xem, từng ngưỡng mộ sự lém lỉnh, dễ thương và thông minh của các nhân vật hoạt hình. Nay chúng ta lại tìm thấy được cảm giác đó trong game di động Chuột Lém. Game được phát triển trên nền tảng Window Phone 7 với framework XNA.

Chuột Lém là một chú chuột rất thông minh và vui tính, chú có sở thích nấu ăn cùng với ước mơ muốn trở thành một đầu bếp đại tài. Một ngày nọ, chú được bà tặng cho một cuốn sách dạy nấu ăn. Điều cần làm bây giờ là lên đường tìm kiếm nguyên liệu và hoàn thành ước nguyện của mình.

Trong quá trình phiêu lưu trong thế giới con người cùng Chuột Lém, người chơi được trải nghiệm qua nhiều môi trường khác nhau: như nhà bếp, nhà kho, phòng ngủ... Người chơi phải vượt qua các thử thách, vượt bẫy nguy hiểm để thu thập được nguyên liệu. Liệu bạn có thể làm điều gì để tồn tại trong một thế giới không quen thuộc, để chinh phục, sống còn và thực hiện được ước mơ? Bất kể bạn chơi như thế nào, bạn sẽ vui thích với đồ họa sống động, một cốt truyện thú vị, những nhân vật hoạt hình đáng chú ý cùng với hơn hai mươi màn chơi đầy lí thú. Bạn đã từng thử thách mình, dám nghĩ dám làm, biến điều không thể thành có thể, hãy gặp chúng tôi trong Chuột Lém.

THÔNG TIN GAME

Nhà phát triển

Satano Games

Thể loại

Puzzle + Adventure

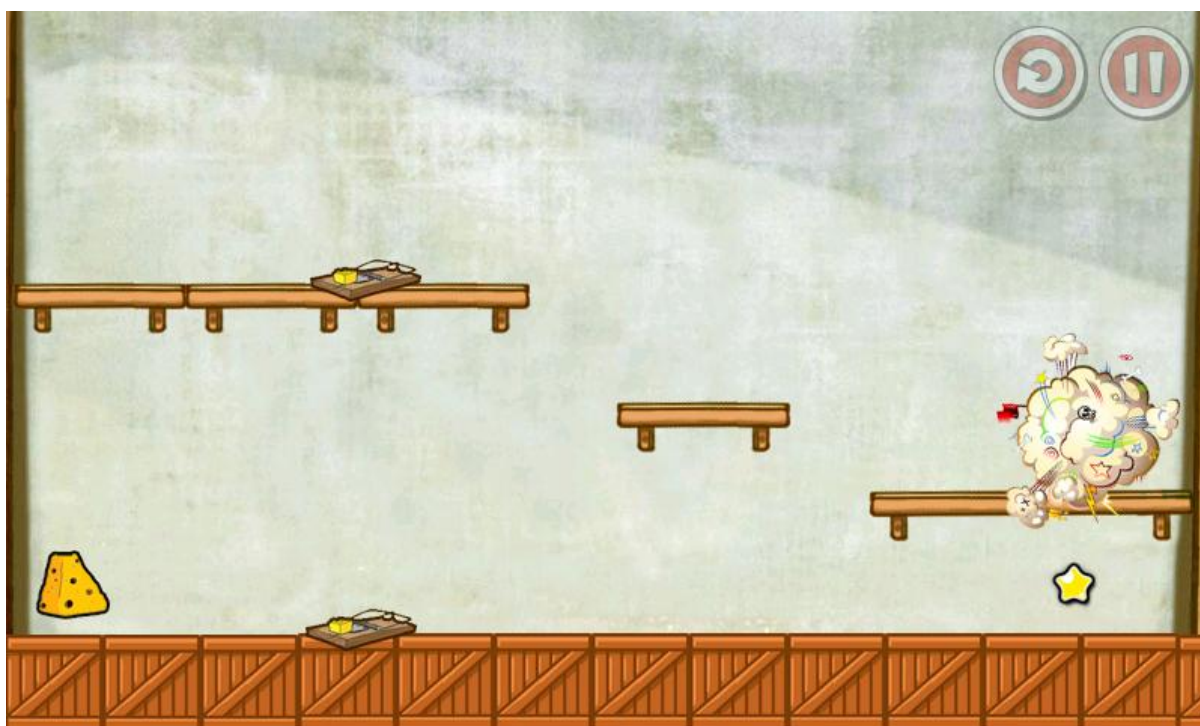
Cấu hình

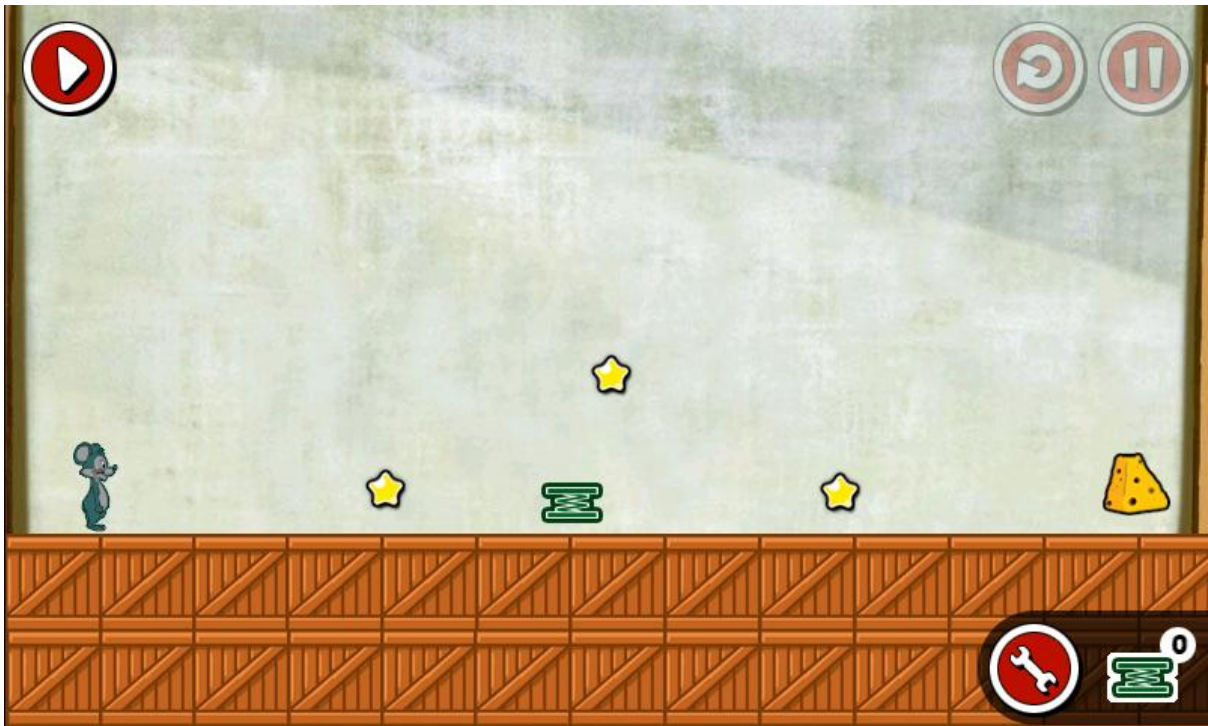
OS : Window Phone 7

RAM : 256MB (or higher)

Local storage : 8MB free space

II. HÌNH ẢNH





III. CÁC HỆ THỐNG TRONG TRÒ CHƠI

- **Hệ thống vật phẩm**

Vật phẩm là những vật thể trên màn hình mà người chơi có thể sử dụng, cho mục đích chiến thắng màn chơi.

- **Vật phẩm cố định :** Là những vật phẩm có vị trí cố định trên màn hình, người chơi cần lấy những vật phẩm này nhằm chiến thắng và tích lũy thành tích.



Phô mai : Chuột Lém phải lấy phô mai để kết thúc một màn chơi (level) trong hoạt cảnh thứ nhất.



Bánh ngọt : Là vật phẩm bắt buộc phải lấy để vượt qua các màn chơi ở hoạt cảnh thứ hai.



Táo đỏ : Là vật phẩm bắt buộc phải lấy để chiến thắng ở hoạt cảnh thứ ba.



Sao : Là vật phẩm thành tích, được tích lũy qua từng màn chơi, người chơi phải sở hữu một số sao nhất định để mở khóa những hoạt cảnh mới. Hãy thu thập càng nhiều sao càng tốt để có thêm điểm thưởng cho từng màn chơi.

- **Vật phẩm tương tác :** Là những vật phẩm người chơi sử dụng để điều khiển, tương tác với Chuột Lém.



Lò xo : giúp Chuột Lém nhảy về phía trước một cự li ngắn.



Đi sang phải : ra lệnh cho Chuột Lém đi sang bên



Đi sang trái : Chuột Lém sẽ đi sang trái khi gặp vật phẩm này.



Lò xo lớn : giúp Chuột Lém nhảy cao hơn so với lò xo thường.



Ngưng động thời gian : Khi gặp vật phẩm này, Chuột Lém sẽ dừng lại. Người chơi phải chạm (tap) vào Chuột Lém để nó tiếp tục chuyển

- **Hệ thống nhân vật**



Chuột Lém : Một chú chuột thông minh, ham ăn và ước mơ trở thành một đầu bếp đại tài. Chuột Lém đang trên đường tìm kiếm nguyên liệu để làm ra những món ăn độc nhất vô nhị.



Mèo Điệu : Chủ cửa hàng bánh ngọt, có vẻ ngoài đóm dáng, tính tình ích kỉ. Mèo Điệu ghen tị với Chuột Lém và luôn tìm cách cản trở chú trên đường đi tìm nguyên liệu.

- **Hệ thống cạm bẫy**

Cạm bẫy là những vật thể trên đường đi mà người chơi phải tránh né để đến đích.



Súng điện tĩnh : Phóng điện liên tục, nếu chạm phải sẽ bị giật điện.



Súng điện động : Tương tự như Súng điện tĩnh nhưng điện được phóng ra theo chu kì.



Bẫy chuột : Nếu chạm phải sẽ bị mắc kẹt.

- **Hệ thống điểm**

Điểm người chơi đạt được ở một màn chơi được tính theo công thức :

$\text{Điểm tổng} = \text{Điểm màn chơi} + \text{Điểm thưởng}$
--

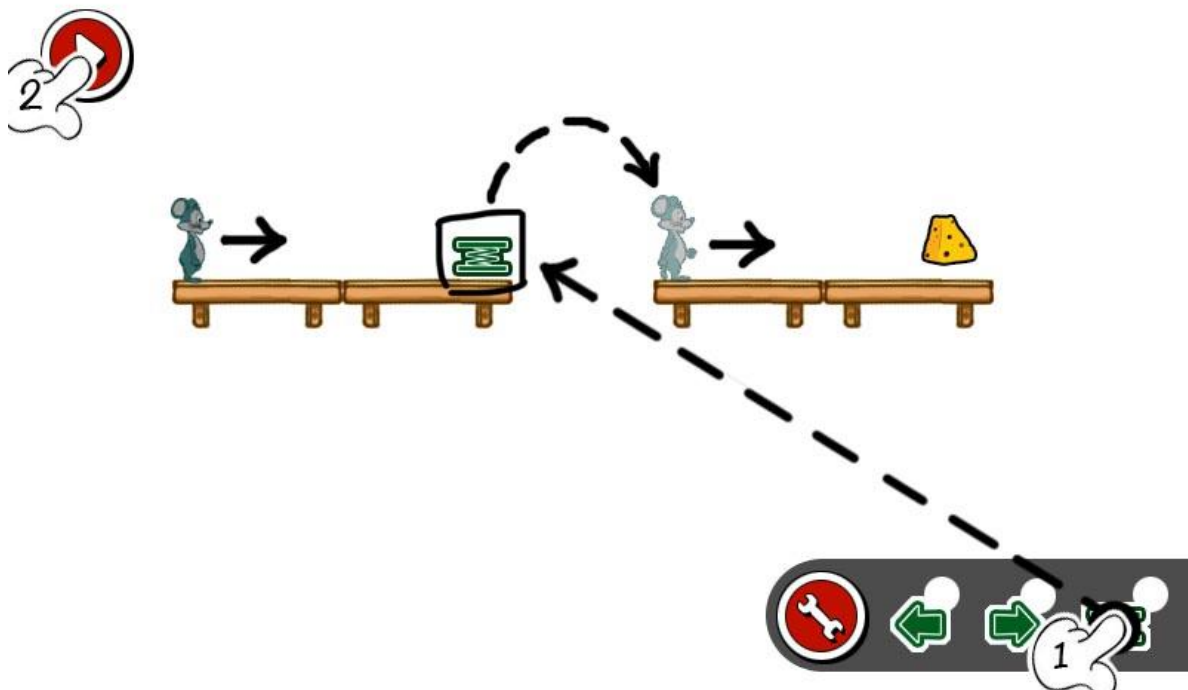
- **Điểm màn chơi** : Là điểm số được quy định trong một màn chơi, màn chơi càng khó thì điểm càng lớn.
- **Điểm thưởng** :
 - ❖ **Điểm thành tích** : Là điểm số có được khi người chơi lấy sao ở mỗi màn chơi, điểm thành tích tỷ lệ thuận với số sao lấy được.
 - ❖ **Điểm thời gian** : Là điểm số có được phụ thuộc vào tốc độ hoàn thành màn chơi của người chơi.

IV.CÁCH CHƠI

Chuột Lém có cách chơi đơn giản nhưng không đơn điệu, đòi hỏi trí tuệ và khả năng phán đoán chính xác.

Cách chơi một màn có thể được mô tả như sau :

- Khi trò chơi bắt đầu, người chơi cần quan sát vị trí của Chuột Lém, chạm bẫy và số lượng vật phẩm tương tác.
- Đặt các vật phẩm tương tác trên đường đi của Chuột Lém một cách hợp lí vì số lượng vật phẩm tương tác có giới hạn, cố gắng né tránh các chạm bẫy.
- Bấm nút **Play** bên góc trái màn hình để bắt đầu.



V. LUẬT CHƠI

Luật chơi được thiết kế thân thiện, người chơi có thể dễ dàng nắm bắt.

- **Cách di chuyển của Chuột Lém :**

Khi bắt đầu, Chuột Lém sẽ chỉ di chuyển về phía trước và chú sẽ hành động theo những vật phẩm điều khiển mà chú gặp phải trên đường đi của mình.

- **Khi nào người chơi thua ?**

Khi Chuột Lém chạm vào các cạm bẫy đang hoạt động, người chơi thua cuộc và màn chơi sẽ kết thúc. Người chơi có thể chơi lại 1 màn chơi nhiều lần.

- **Điều kiện chiến thắng :**

Khi Chuột Lém lấy được vật phẩm bắt buộc (phô mai, bánh ngọt, táo đỏ), người chơi sẽ chiến thắng màn chơi đó và tiếp tục qua màn chơi mới.

VI. CÁC YẾU TỐ HẤP DẪN

- Chuột Lém là một trò chơi có tính trí tuệ, giải trí và giáo dục cao.
- Giao diện bắt mắt, thân thiện, đơn giản và dễ tiếp cận.
- Ý tưởng có đầu tư, cách chơi đơn giản nhưng không kém phần thú vị.
- Game có đồ họa hấp dẫn và lôi cuốn, tất cả nền đồ họa hoàn toàn do nhóm tác giả tự thiết kế.
- Hệ thống âm thanh sinh động và nhạc nền phù hợp.
- Luật chơi rõ ràng, có nhiều môi trường chơi cùng những thử thách với độ khó cao để vượt qua.
- Trong tương lai các môi trường chơi mới sẽ được mở khóa với nhiều vật phẩm và cạm bẫy hơn nữa.

VII.TÍNH THƯƠNG MẠI VÀ HƯỚNG PHÁT TRIỂN

Game là một sản phẩm giải trí tương tác, ta cũng có thể xem game như môn nghệ thuật thứ tám. Game chứa đựng trong mình rất nhiều sự sáng tạo, giá trị văn hóa, nghệ thuật. Ngoài ra, game mang trong mình tâm huyết, công sức của những đội ngũ phát triển không hề thua kém một lĩnh vực nào khác. Hiện nay, game là một ngành công nghiệp mang lại lợi nhuận khổng lồ. Hằng năm có hàng nghìn game trên di động được ra mắt với số lượt tải về lên đến hàng trăm triệu bản.

Đơn cử như công ty Rovio với game đình đám Angry Birds. Năm 2010, phiên bản Angry Birds đầu tiên ra đời năm 2009, năm 2010, người đại diện của Rovio ước lượng tổng doanh thu của họ là 10 triệu đô la và ngay năm sau 2011, doanh thu đạt 106,3 triệu đô la, tức là tăng gấp 10 lần. Cũng trong năm đó, thống kê cho thấy, các phiên bản Angry Birds có 648 triệu lượt tải về, mỗi phiên bản trung bình có 200 triệu người chơi hàng tháng. Ngoài ra, còn chưa tính đến khoản lợi nhuận bản quyền phim ảnh, đồ chơi, thú nhồi bông... Có thể thấy sức lan tỏa và lợi nhuận của game là mãnh liệt thế nào.

Khi phát triển một trò chơi, ngoài các yếu tố kỹ thuật, đồ họa, âm thanh, **tính thương mại và khả năng phát triển** tiếp tục của trò chơi đó luôn là những mục tiêu được đặt lên hàng đầu.

Với phiên bản hiện tại, đội ngũ phát triển tin rằng có thể bán sản phẩm trên nền Window Phone 7 và tương lai là Window Phone 8. Chuột Lém đã sẵn sàng :

- **Thị trường trò chơi Việt:** Hiện tại, những trò chơi trên các nền tảng như iOS, Android và gần đây là Window Phone đang rất phát triển. Nhưng vẫn còn rất ít những trò chơi mang tính thuần Việt và sử dụng ngôn ngữ chính là Tiếng Việt.
- **Nền tảng Window Phone đang phát triển mạnh mẽ :** Nền tảng Window Phone là một nền tảng mới, nên số lượng những trò chơi chất lượng trên nền tảng này là rất ít, trò chơi do người Việt Nam phát triển càng ít hơn.
- **Đa dạng hóa vật phẩm và hiệu ứng :** Phiên bản Chuột Lém hiện tại đang là phiên bản thử nghiệm. Trong tương lai trò chơi sẽ được bổ sung thêm nhiều vật phẩm, cạm bẫy cùng với những hiệu ứng vật lý đặc sắc để game trở nên đa dạng, phong phú và hấp dẫn hơn.
- **Khả năng phát triển các chuỗi sản phẩm mới :** Ý tưởng của Chuột Lém có thể phát triển thành một chuỗi các phiên bản mới, với những nhân vật mới mang theo những khả năng đặc trưng khác nhau.

- **Nâng cao tính cộng đồng :** Tính cộng đồng là yếu tố rất quan trọng trong mỗi trò chơi, trong tương lai, nhóm phát triển dự định sẽ cập nhật những tính năng chia sẻ giữa những người chơi, thông qua Internet.
 - **Tự thiết kế màn chơi :** Game sẽ cho phép người chơi có thể tạo ra những màn chơi theo ý thích của mình. Họ có thể sắp đặt vị trí của các nhân vật, vật phẩm và cạm bẫy sao cho màn chơi đạt được những độ khó như họ mong muốn.
 - **Chia sẻ màn chơi :** Người chơi có thể lưu lại màn chơi do mình tự thiết kế, chia sẻ chúng cho cộng đồng thông qua việc đăng tải lên một hệ thống của nhóm phát triển.
 - **Bảng xếp hạng :** Những màn chơi đã đăng tải có được chức năng bình chọn và sẽ có một bảng xếp hạng, vinh danh những người chơi có màn chơi được cộng đồng đánh giá cao nhất.

Nhóm phát triển tin rằng, với những yếu tố trên, trò chơi Chuột Lém mang đầy đủ tính thương mại với khả năng phát triển cao.

∞ HẾT ∞