**TRƯỜNG ĐẠI HỌC THỦY LỢI**

**KHOA CÔNG NGHỆ THÔNG TIN**

A blue and white logo

Description automatically generated

**PITCH CONCEPT**

Nhóm sinh viên thực hiện:

1. Phạm Ngọc Ánh - 2151264645
2. Đỗ Thị Nguyệt Ánh - 2151260833
3. Nguyễn Ngọc Bách – 2151260830
4. Nguyễn Văn Bằng – 2151260839

**MÔN HỌC: THIẾT KẾ VÀ PHÁT TRIỂN GAME**

ĐỀ TÀI: ĐẠI CHIẾN BOM (BOMB BATTLE)

Giảng viên hướng dẫn: **GV. Trương Xuân Nam**

Hà Nội, năm 2024

## **1. Tổng quan ý tưởng**

* ***Cốt truyện:***

**Truyền thuyết Vua Bom: Cuộc Chiến Định Mệnh**

Tại một ngôi làng cổ xưa nằm ẩn mình giữa rừng sâu, tồn tại một truyền thuyết lâu đời về Trái Bom Cổ Đại – một tạo vật huyền thoại được cho là mang sức mạnh vô song. Theo lời kể, người sở hữu Trái Bom sẽ trở thành Vua Bom, cai trị vùng đất với quyền năng tối thượng. Truyền thuyết ấy đã thắp lên trong lòng người dân sự kính sợ và tham vọng, trở thành nguồn gốc của biết bao cuộc xung đột trong lịch sử.

Ngày định mệnh đã đến, khi hai chiến binh xuất sắc nhất của làng đứng trước một thử thách cuối cùng để giành lấy danh hiệu Vua Bom. Một người là Ashura, chiến binh mạnh mẽ với kỹ năng chiến đấu vượt trội và lòng quyết tâm không lay chuyển. Người còn lại là Indra, bậc thầy chiến thuật với trí tuệ sắc bén và khả năng ứng biến phi thường. Họ không chỉ chiến đấu vì bản thân, mà còn để chứng minh giá trị của lòng dũng cảm và sự thông minh trước toàn thể dân làng.

**Trận chiến khởi đầu**

Trận đấu không chỉ diễn ra trên chiến trường đơn thuần, mà là một mê cung được bảo vệ bởi các cạm bẫy cổ xưa. Để tiến lên, Ashura và Indra phải sử dụng những trái bom đặc biệt để phá hủy chướng ngại vật và mở lối đi. Tuy nhiên, mê cung không chỉ là một nơi chứa đựng những thách thức vật lý. Những câu đố bí ẩn và cánh cửa bị phong ấn bằng ma thuật đòi hỏi người chơi phải giải quyết bằng sự nhạy bén và trí tuệ.

**Đối đầu với bóng tối**

Trong mê cung, không chỉ có các cạm bẫy đe dọa. Những sinh vật huyền bí canh giữ Trái Bom Cổ Đại cũng xuất hiện, tấn công bất kỳ ai dám xâm phạm. Ashura dùng sức mạnh vượt trội để hạ gục kẻ thù, trong khi Indra sử dụng chiến lược thông minh để dụ dỗ và tiêu diệt chúng. Cả hai phải vận dụng mọi kỹ năng họ có, từ chiến đấu, chiến thuật, đến khả năng sáng tạo với các loại bom, nhằm vượt qua từng tầng của mê cung.

**Cuộc đua cuối cùng**

Khi cả hai tiến gần đến đỉnh cao của mê cung, một sự thật đáng kinh ngạc được tiết lộ: Trái Bom Cổ Đại không chỉ là một vũ khí, mà còn là một thử thách cuối cùng để đo lường phẩm chất của người xứng đáng làm Vua Bom. Tại đây, Ashura và Indra phải đối mặt trực tiếp trong một trận chiến sinh tử. Đây không chỉ là cuộc đối đầu về sức mạnh và tốc độ, mà còn là bài kiểm tra lòng can đảm, sự kiên nhẫn, và khả năng đưa ra quyết định đúng đắn trong áp lực.

**Hồi kết**

Kết cục của trận đấu là một bí ẩn để người chơi khám phá. Liệu Ashura với sức mạnh vô địch có đánh bại được Indra đầy mưu lược? Hay cả hai sẽ nhận ra rằng danh hiệu Vua Bom không phải là điều quan trọng nhất? Cuối cùng, ngôi làng cổ xưa sẽ mãi ghi nhớ cuộc chiến định mệnh này, như một minh chứng về lòng quả cảm và tinh thần bất khuất.

Huyền thoại về Trái Bom Cổ Đại tiếp tục sống trong trái tim những người dân, như một lời nhắc nhở rằng quyền năng lớn lao luôn đi kèm với trách nhiệm và sự hy sinh.

* ***Gameplay: Trận chiến về chiến lược***

Trò chơi thuộc thể loại hành động kết hợp chiến lược, nơi mục tiêu chính là tiêu diệt toàn bộ kẻ thù để giành chiến thắng. Câu chuyện bắt đầu trong một **mê cung cổ xưa đầy bóng tối**, người chơi sẽ được đặt ở một vị trí ngẫu nhiên. Với góc nhìn thứ ba trong môi trường 2D, người chơi sẽ điều khiển nhân vật chính để khám phá mê cung và chinh phục các thử thách.

Người chơi hóa thân thành một trong hai nhân vật huyền thoại:

* **Ashura**, chiến binh mạnh mẽ với sức mạnh thể chất và khả năng chiến đấu vượt trội.
* **Indra**, bậc thầy chiến thuật với trí tuệ sắc sảo và khả năng sử dụng môi trường để áp đảo đối thủ.

Cả hai nhân vật đều có khả năng di chuyển tự do trong mê cung, sử dụng **bom đặc biệt** để phá hủy chướng ngại vật, mở đường đi, thu thập vật phẩm, và tiêu diệt kẻ thù.

**Chế độ chơi**

* **Chế độ chơi đơn**: Khám phá mê cung, vượt qua các thử thách và đánh bại kẻ thù AI.
* **1 vs 1 với chướng ngại vật và vật phẩm**: Cạm bẫy và vật phẩm tăng sức mạnh được rải rác trong màn chơi, đòi hỏi sự nhạy bén và chiến lược của người chơi.

**Cơ chế chiến đấu và vật phẩm**

* **Mạng sống**: Mỗi nhân vật bắt đầu với 3 mạng sống. Nếu bị bom nổ trúng, người chơi sẽ mất 1 mạng. Khi số mạng giảm xuống 0, nhân vật sẽ bị loại khỏi trò chơi và đối thủ sẽ giành chiến thắng.
* **Vật phẩm hỗ trợ**: Trong mê cung, người chơi có thể nhặt các vật phẩm như:
  + **Tăng số mạng**: Hồi phục hoặc tăng mạng sống, nhưng tối đa chỉ được 3 mạng.
  + **Tăng tầm bom**: Mở rộng phạm vi sát thương của bom.
  + **Tăng tốc độ**: Cải thiện khả năng di chuyển linh hoạt.

**Thử thách trong mê cung**

Mê cung không chỉ là nơi giao tranh mà còn đầy rẫy những cạm bẫy nguy hiểm và sinh vật canh giữ. Người chơi cần vận dụng chiến thuật để vượt qua các chướng ngại vật và hạ gục kẻ địch.

Nếu tiêu diệt tất cả kẻ thù, người chơi sẽ giành chiến thắng và tiến thêm một bước trên con đường trở thành **Vua Bom** – người nắm giữ quyền năng tối thượng của Trái Bom Cổ Đại.

* ***Yếu tố nổi bật:***

“Đại chiến bom – Bomb Battle” là trò chơi với tính chiến lược cao không chỉ là công cụ giúp ngươi chơi giải trí mà còn hỗ trợ phát triển tư duy thông qua sự tính toán nước đi cụ thể.

Không chỉ là đặt bom đơn thuần, trò chơi còn cung cấp các vật phẩm buff giúp trò chơi trở nên phong phú, cuốn hút và đáng để chơi hơn.

Trò chơi hướng tới mọi đối tượng người dùng.

## **2. Nghiên cứu thị trường**

* *Đối Tượng Người Chơi*

Dành cho những ai đam mê thử thách trí não và mong muốn khám phá sự hòa quyện đầy mới lạ giữa hành động nhanh nhạy và chiến thuật thông minh.

* *Vị Trí Trên Thị Trường*

Tỏa sáng trong lĩnh vực game indie nhờ sự sáng tạo độc đáo trong lối chơi và cốt truyện hấp dẫn, trò chơi thu hút cả người chơi giải trí nhẹ nhàng lẫn các game thủ yêu thích độ khó cao và chiều sâu chiến lược.

## **3. Hình ảnh đồ họa**