

DESIGN DOC

GAME: STICK MAN

BẢNG PHÂN CHIA CÔNG VIỆC

| STT | Họ và tên | Công việc |
|-----|-----------------|--|
| 1 | Nguyễn Hữu Huy* | <ul style="list-style-type: none"> - Thảo luận ý tưởng game - Lên kế hoạch phân chia nhiệm vụ - Tìm tài liệu và asset - Lên ý tưởng và thực hiện - Code nội dung game: nhân vật, kẻ thù, bẫy, đồ vật và một số cái khác - Viết Concept.Design,Pitch,High Concept - Làm màn chơi riêng(màn 4) + màn boss + |
| 2 | Hoàng Minh Hùng | <ul style="list-style-type: none"> - Thảo luận ý tưởng game - Tìm tài liệu và asset - Làm audio cho game - Làm màn chơi riêng(màn 2) |
| 3 | Phan Đăng Hùng | <ul style="list-style-type: none"> - Thảo luận ý tưởng game - Làm màn chơi riêng(màn 3) |
| 4 | Đào Đình Hưng | <ul style="list-style-type: none"> - Thảo luận ý tưởng game - Làm menu game, pause menu - Làm màn chơi riêng(màn 1) + hướng dẫn chơi |

Phần 1: Giới thiệu

1. High concept :

“Chiến đấu với kẻ thù chống lại thế giới đen tối và giải cứu công chúa”



2. Giới thiệu nhóm làm game:

- Nhóm: Stick
- Sinh viên CNTT K62 – Đại học Thủy Lợi

Phần 2 Tổng quan về game

1. Thể loại game

Chinh phục thách thức và khám phá những bí mật kỳ bí trong “Stick Man”, một tựa game phiêu lưu, hành động đầy hứng khởi.

2. Yếu tố

Trải nghiệm hành động và phiêu lưu độc đáo trong Stick Man, nơi bạn sẽ chiến đấu để giải cứu người yêu. Với đối tượng chủ yếu là người chơi trẻ (12-35 tuổi), game kết hợp đa dạng địa hình, kẻ thù và bẫy để tạo nên một thế giới kịch tính, luôn mới mẻ và không ngừng hấp dẫn. Đồng thời, trải qua Stick Man cũng là cách tuyệt vời để giảm stress và thư giãn.

3. Nội dung

- Chinh phục màn chơi: Người chơi sẽ đảm nhận vai trò điều khiển nhân vật, vượt qua chướng ngại vật và đánh bại kẻ thù để tiến tới màn chơi tiếp theo.
- Chinh phục màn chơi: Cẩn thận và khéo léo là chìa khóa khi di chuyển để tránh bẫy và đồng thời sử dụng đạn lửa để đối phó với kẻ thù.
- Trải nghiệm đa chiều: Phong cách phiêu lưu, yếu tố thú vị và âm thanh tuyệt vời hòa quyện, tạo nên sức cuốn hút đặc biệt của trò chơi.
- Đồ họa đẹp mắt: Với đồ họa 2D pixel nổi bật, cùng với thiết kế đẹp mắt của nhân vật và kẻ thù, Stick Man thu hút người chơi từ cái nhìn đầu tiên.

- Thách thức độ khó tăng dần: Mỗi màn chơi không chỉ là một thách thức về hành động, mà còn là một thách thức tư duy với độ khó tăng dần, đòi hỏi sự linh hoạt và sáng tạo của người chơi

4. Chủ đề

Game phiêu lưu kết hợp hành động

5. Phong cách

Phong cách phiêu lưu, hành động

6. Đối tượng nhắm đến

Stick Man là lựa chọn lý tưởng cho mọi lứa tuổi, từ những người yêu game, sinh động và tràn đầy năng lượng đến những người đang tìm kiếm giải pháp giảm stress hiệu quả. Đối với sinh viên và nhân viên văn phòng, trò chơi này không chỉ mang lại những phút giây giải trí thư giãn mà còn là cách tuyệt vời để nghỉ ngơi sau những giờ làm việc và học tập căng thẳng. Stick Man hứa hẹn là một trải nghiệm game đa dạng và linh hoạt, phục vụ đầy đủ nhu cầu giải trí và giảm stress cho mọi đối tượng người chơi.

7. Game flow

- Tại menu người chơi sẽ chọn các mục tương ứng:
 - + Start new journey: Vào màn chọn nhân vật.
 - + Select: Lựa chọn nhân vật.
- Trong game người chơi sử dụng :
 - + Di chuyển bằng phím A và D, W để nhảy.
 - + Nhấn/Nhấn giữ chuột trái để bắn đạn .
 - + Dừng game khi ấn nút esc.
- Tại menu pause người chơi sẽ chọn các mục tương ứng:
 - + Resume: Tiếp tục chơi.
 - + Sound: Chỉnh hiệu ứng âm thanh.
 - + Music: Chỉnh hiệu ứng nhạc nền.
 - + Back to menu: Trở lại main menu
 - + Quit: Thoát game
- Tại menu death người chơi sẽ chọn các mục tương ứng:
 - Restart: Chơi lại màn chơi.

- Main menu: Chuyển đến main menu.
- Quit: Thoát game

8. Look & feel

Khám Phá Vùng Đất Đầy Thách Thức: Trong mỗi màn chơi, người chơi sẽ đối mặt với những cạm bẫy, kẻ thù, và boss, tạo nên một thế giới đầy hứng khởi và thách thức.

Giao Diện Thân Thiện và Mượt Mà: Với giao diện đơn giản và dễ sử dụng, Stick Man mang lại trải nghiệm chơi game mượt mà và thuận lợi cho người chơi, giúp họ tập trung hoàn toàn vào cuộc phiêu lưu.

Âm Thanh Thư Giãn: Âm thanh nền của trò chơi được thiết kế để tạo cảm giác thư giãn, giúp người chơi hoàn toàn đắm chìm vào thế giới của Stick Man và giảm stress sau những giờ làm việc và học tập cũng không kém phần gay cấn và hấp dẫn.

Màu Sắc Tươi Sáng và Hứng Khởi: Sử dụng gam màu tươi sáng như đỏ, xanh, vàng, Stick Man không chỉ thu hút người chơi mà còn tạo cảm giác vui vẻ và hứng khởi, làm tăng thêm sự hứng thú trong cuộc phiêu lưu.

9. Các khía cạnh tác động vào người chơi

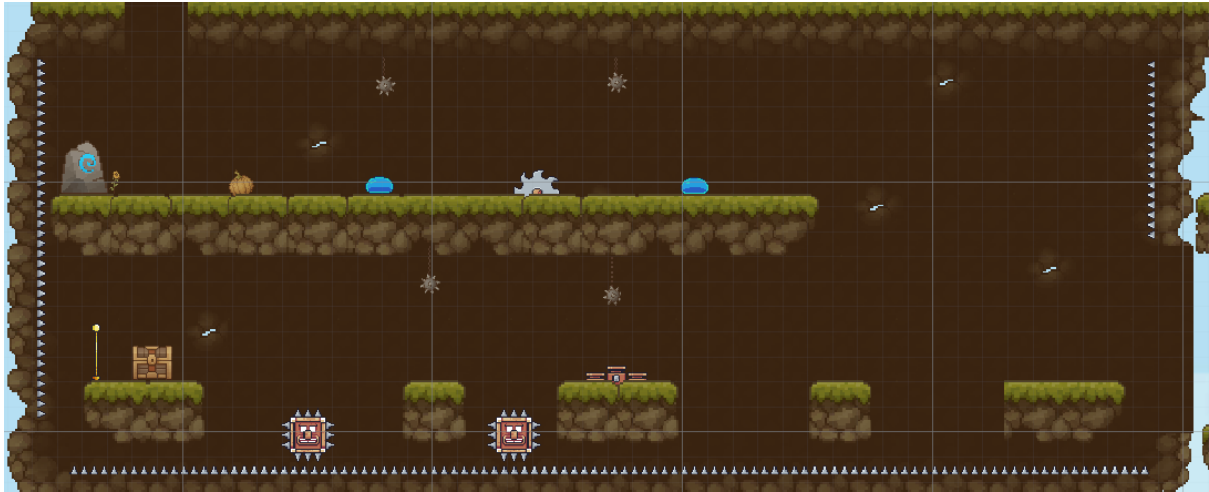
- Trong game có nhiều khía cạnh tác động đến người chơi như bẫy, kẻ thù ,địa hình.
- Cảm xúc khi chơi qua các màn.Âm thanh tươi sáng , vui vẻ kích thích các giác quan.
- Người chơi phải tập trung, khéo léo trong việc phản xạ để di chuyển qua địa hình nhiều bẫy, tránh sự tấn công của kẻ thù đồng thời tiêu diệt chúng.

10. Mục tiêu trải nghiệm

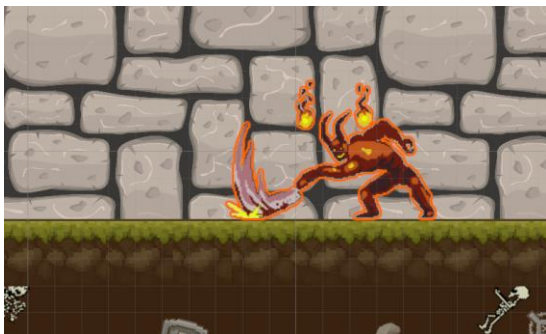
Mục tiêu trải nghiệm trong Stick Man là đưa người chơi vào hành trình vượt qua mọi chướng ngại vật, đi qua từng màn chơi đầy thách thức, và đối mặt với boss cuối cùng để hoàn thành sứ mệnh giải cứu công chúa. Sự

kết hợp giữa những thử thách hành động và yếu tố phiêu lưu tạo nên một trải nghiệm độc đáo, thú vị và hấp dẫn, khiến người chơi đắm chìm hoàn toàn trong thế giới huyền bí của Stick Man.

11. Demo một số hình ảnh trong game



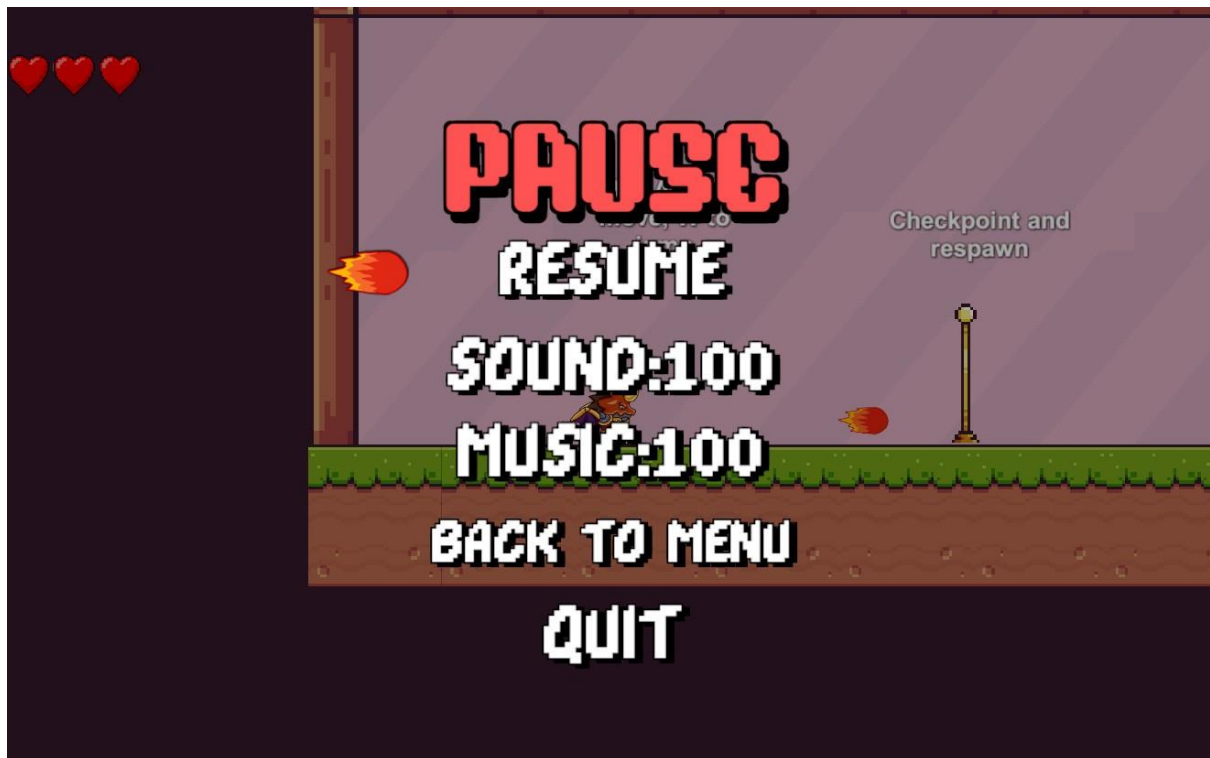
Hình 2: Cảnh hang trong màn chơi 4



Hình 3 + 4: Boss và Công Chúa



Hình 5: Những bộ xương trên nền đất của màn Boss



Hình 6: Menu pause



Hình 7+8: Những hình ảnh trang trí có trong màn 4



Hình : Màn 3

