



XÂY DỰNG GAME CHIẾN THUẬT PHÒNG THỦ 2D TRÊN UNITY ENGINE

BUILD A 2D TOWER DEFENSE STRATEGY GAME USING UNITY ENGINE

GVHD: THS. Trần Thanh Hùng

Khóa K15 - CNTT3 - Khoa Công Nghệ Thông Tin - Trường Đại Học Công Nghiệp Hà Nội

GIỚI THIỆU

Trong thời đại hiện nay, việc đáp ứng nhu cầu giải trí đã trở thành một việc tất yếu và quan trọng đối với mọi người. Tuy nhiên, trên thị trường game hiện nay vẫn chưa có nhiều tựa game có thể đáp ứng được nhu cầu của mọi người đặc biệt là những trò chơi có tính tập trung cao và yêu cầu độ chính xác và tính chiến thuật. Vì vậy, tôi quyết định phát triển một game 2D offline theo thể loại game chiến thuật phòng thủ để giải quyết vấn đề này.

MỤC TIÊU

- Mục tiêu của đồ án là tạo ra được một tựa game phòng thủ chiến thuật 2D với gameplay đơn giản nhưng đòi hỏi tư duy chiến thuật nhạy bén cùng với phong cách đồ họa bắt mắt hấp dẫn.
- Đáp ứng được mức độ tương tác và trải nghiệm người chơi cao, tính thách thức phù hợp và có thể trải nghiệm trên nhiều nền tảng khác nhau.

KẾT QUẢ

- Sau 2 tháng tìm hiểu và phát triển, một phiên bản đầu tiên đã được hoàn thiện đây là phiên bản quan trọng nhất triển khai tất cả những tính năng chính của trò chơi những hiệu ứng dữ liệu nền tảng để làm cơ sở phát triển thêm những phiên bản về sau.
- So sánh với các sản phẩm tương tự, đồ án của tôi đạt được một số kết quả đáng kể. Trước tiên, trò chơi 2D phòng thủ mà tôi phát triển có đồ họa đẹp mắt và âm thanh sống động. Bên cạnh đó, nó cũng có tính năng đa dạng với 20 bản đồ và kẻ địch khác nhau.



KẾT LUẬN

- Trong suốt quá trình thực hiện đồ án game phòng thủ 2D. Nhờ vào những định hướng và chỉ dẫn của ThS. Trần Thanh Hùng, đồ án đã đạt được những thành tựu đáng kể. Tôi đã xây dựng được một tựa game 2D chiến thuật đồ họa bắt mắt lối chơi hấp dẫn.
- Tôi đã học được cách để tạo ra một sản phẩm game với đầy đủ các tính năng chính thông qua dự án hiểu được những công đoạn từ lên ý tưởng, thiết kế game kiểm thử...
- Tôi đã học được cách giải quyết vấn đề trong quá trình phát triển trò chơi đã đối mặt với nhiều khó khăn trong việc tối ưu hiệu suất cho game. Đã áp dụng được những kỹ thuật để cải thiện hiệu suất.