

HỌC VIỆN CÔNG NGHỆ THÔNG TIN & THIẾT KẾ VTC ACADEMY



BÁO CÁO
2D GAME ENGINE

Ngành: **CÔNG NGHỆ THÔNG TIN**

Chuyên ngành: **LẬP TRÌNH GAME**

Giảng viên: **Thầy Nguyễn Trung Hiếu**

Học viên thực hiện: **Thái Quốc Sơn**

MSHV: **124010124031**

Lớp: **K24GD-02**

TP. HCM, ngày 25 tháng 09 năm 2025

1. Giới thiệu game



Tên game: SDungeon.

Thể loại: 2D, Top-down, Timer.

Cách chơi: Di chuyển, tránh né và sống sót sau thời gian quy định

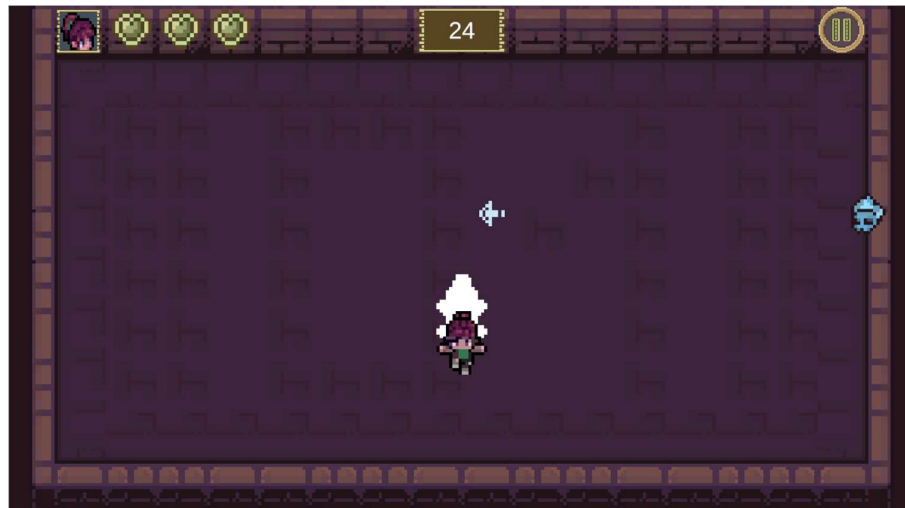
2. Hệ thống chính

Menu chính:



Gameplay Level 1:

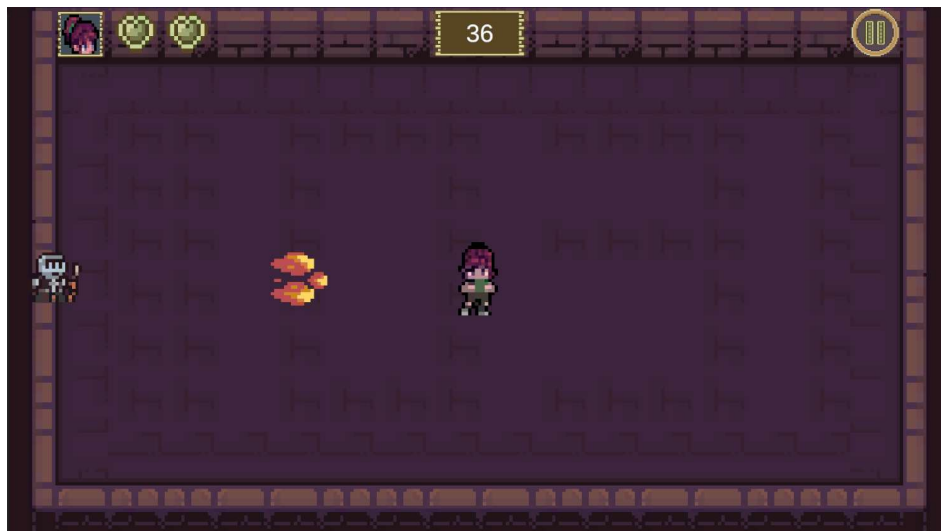




Gameplay Level 2:



Gameplay Level 3 (Boss Fight):





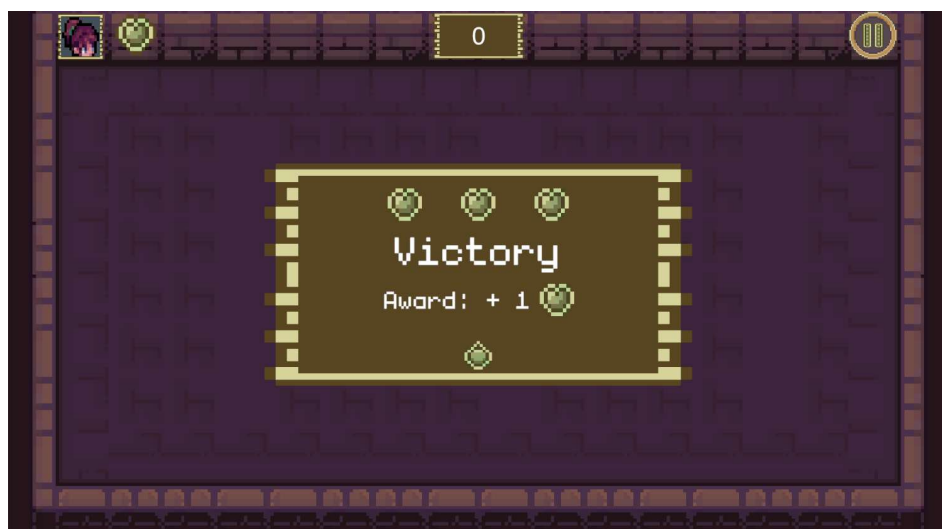
Gameover:



Victory:



Thắng lv1 và lv2

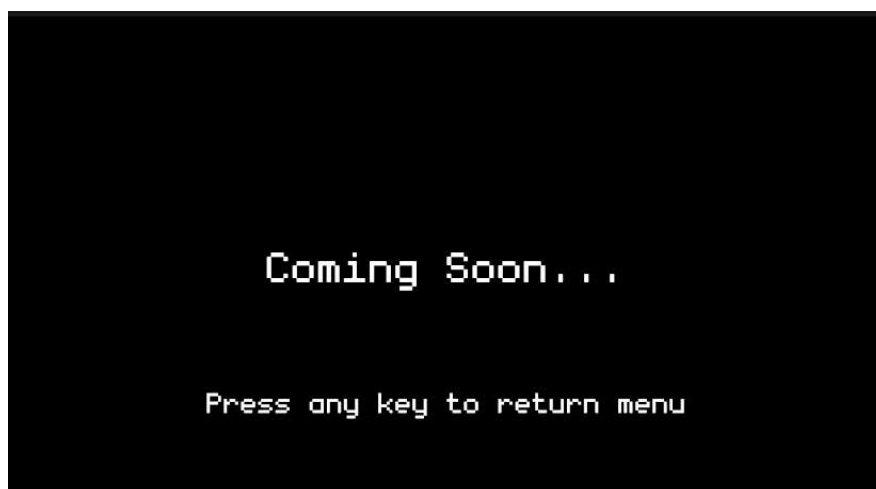
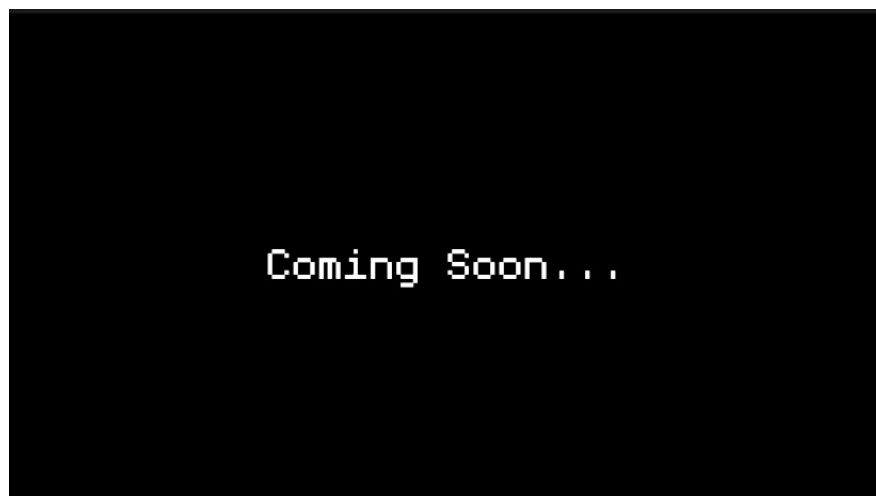


Thắng lv3

Pause:



Ending Scene:

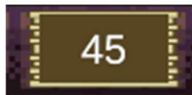


3. Chức năng

Máu:



Timer:



Pause Button:



Player lướt, tạo ghost:



Grid Map Swap theo Level:



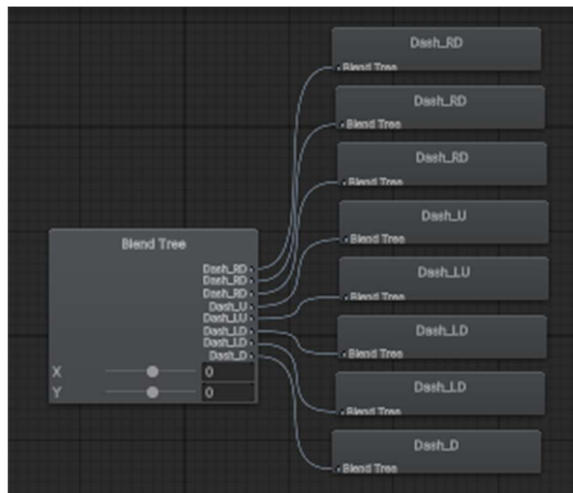


Build on Mobile:



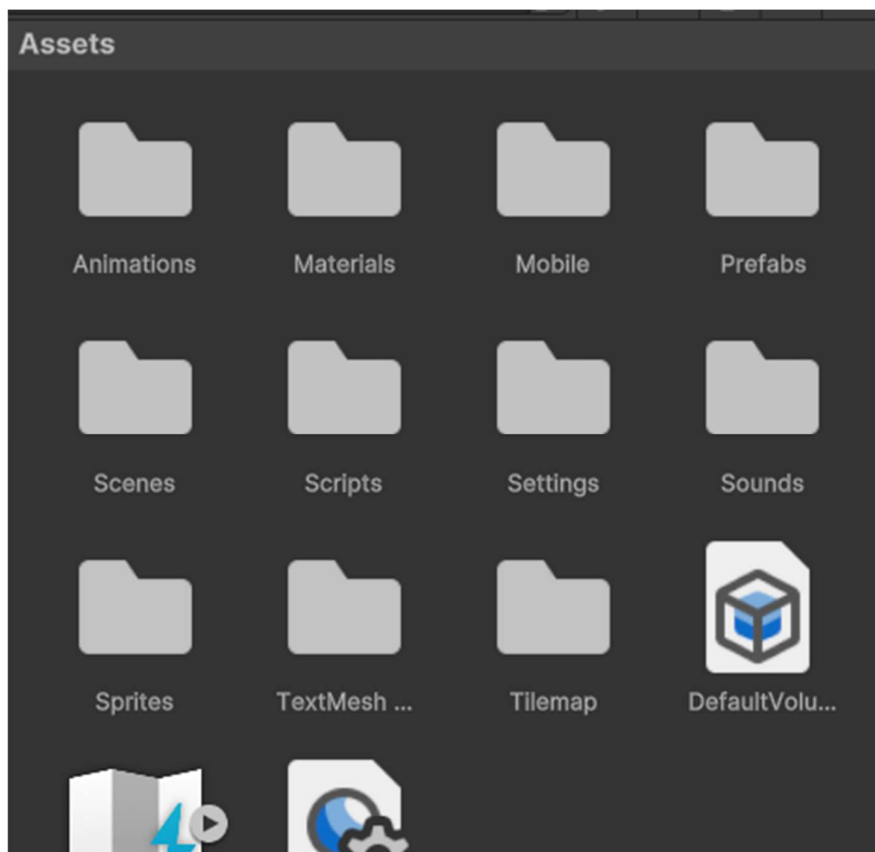
Mobile
Is Mobile ☒

Blend Tree Animation (phù hợp cho top down):



4. Assets

Cấu trúc project:



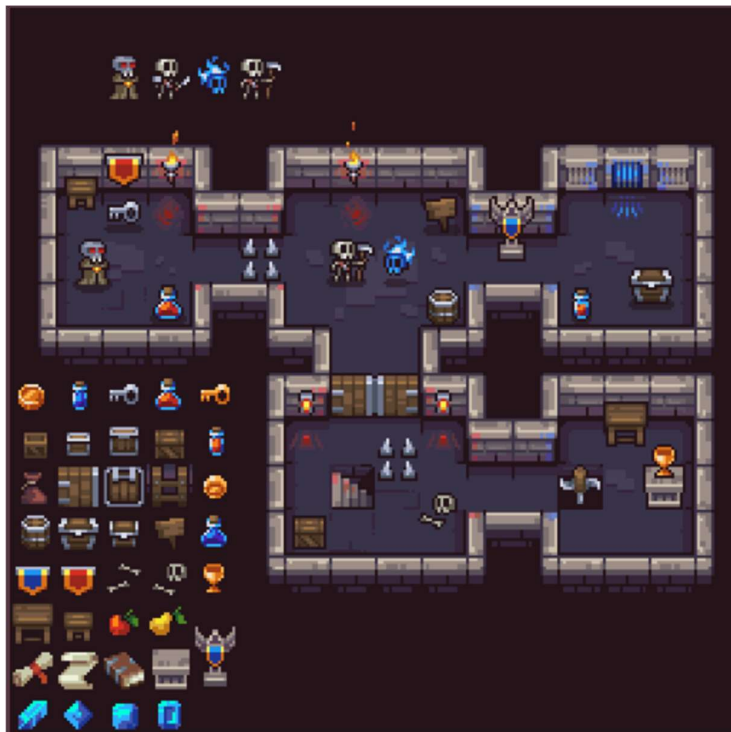
Assets sử dụng:

**Nhân vật:*



Link: <https://sscary.itch.io/the-adventurer-female>

**Map, Enemy và UI:*



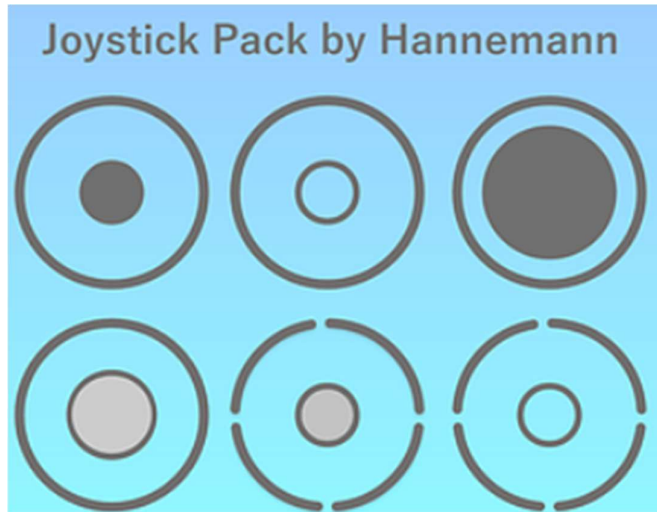
Link: <https://pixel-poem.itch.io/dungeon-assetpuck>

**Font chữ:*



Link: <https://vrtxrry.itch.io/dungeonfont>

**Nút Joystick:*



Link: <https://hannemann.itch.io/virtual-joystick-pack-free>

5. Tổng kết

Game 2D, thể loại top-down với cơ chế chơi đơn giản và đồ họa dễ nhìn có thể build được cả trên window lẫn điện thoại.

Ý tưởng hầm ngục kết hợp với cơ chế né đạn tạo ra trải nghiệm mới mẻ và giải trí.

Cảm ơn thầy rất nhiều vì đã tận tình chỉ dạy để giúp em có đủ kiến thức tự thực hiện được dự án game này.