

TRƯỜNG ĐẠI HỌC THỦY LỢI
KHOA CÔNG NGHỆ THÔNG TIN



ĐỒ ÁN KẾT THÚC MÔN HỌC
“THIẾT KẾ VÀ PHÁT TRIỂN TRÒ CHƠI”

Đề tài:

**THIẾT KẾ VÀ PHÁT TRIỂN
TRÒ CHƠI “MAZE HERO”**

Nhóm sinh viên thực hiện:

Dương Văn Phụng	1651170699
Phạm Văn Ngọc	1651171073
Lê Văn Phong	1651171088
Trần Hoài Nam	1651170990

Giảng viên phụ trách môn học: ThS. Trương Xuân Nam

Hà Nội, Tháng 11 năm 2019

BẢNG PHÂN CHIA CÔNG VIỆC

S T T	Họ và tên	Mã sinh viên	Công việc
1	Dương Văn Phụng	1651170699	<ul style="list-style-type: none">- Thảo luận ý tưởng game- Code nhân vật chính- Thêm các UI canvas- Tích hợp âm thanh vào game- Tổng hợp, ghép code và hoàn thiện- Viết pich doc- Viết phần 2,5 design doc
2	Phạm Văn Ngọc	1651171073	<ul style="list-style-type: none">- Thảo luận ý tưởng game- Xây dựng cốt truyện cho game- Xây dựng map cho game bằng code- Viết pich doc- Viết phần 4 design doc, tổng hợp design doc
3	Lê Văn Phong	1651171088	<ul style="list-style-type: none">- Thảo luận ý tưởng game- Tìm assets cho game- Code cho zombie, sinh vật phẩm: đạn, máu, chìa khóa- Viết pich doc- Viết phần 3 design doc
4	Trần Hoài Nam	1651170990	<ul style="list-style-type: none">- Thảo luận ý tưởng game- Xây dựng các scene trong game: menu scene, level scene, setting scene- Xây dựng các menu pause, menu lost, menu win- Viết pich doc- Viết phần 6 design doc

MỤC LỤC

BẢNG PHÂN CHIA CÔNG VIỆC	2
PHẦN 1: GIỚI THIỆU	5
PHẦN 2: TỔNG QUAN VỀ GAME	6
1. Thể loại game.....	6
2. Yếu tố.....	6
3. Nội dung	6
4. Chủ đề.....	6
5. Phong cách.....	7
6. Loại người chơi game được nhắm đến	7
7. Game flow.....	7
8. Look & feel.....	7
9. Các khía cạnh tác động vào người chơi.....	8
10. Mục tiêu trải nghiệm.....	8
11. Trải nghiệm được lồng vào game	8
PHẦN 3: GAMEPLAY & MECHANICS	9
1. Game Player.....	9
2. Level design.....	9
3. Game mode	11
4. Game Flow.....	11
5. Game Control.....	12
6. Winning and Losing.....	12
7. Health Pack	13
PHẦN 4: STORY, SETTING & CHARACTER.....	14
1. Story	14
2. Narrative: lời thuật	15
3. Thế giới trong game:.....	16
4. Characters	16
PHẦN 5: MÀN CHƠI.....	17

1. Giới thiệu các màn chơi.....	17
2. Chi tiết các màn chơi	17
PHẦN 6: GIAO DIỆN	21
PHẦN 7: MỘT SỐ HÌNH ẢNH CỦA GAME.....	24

PHẦN 1: GIỚI THIỆU

1. High concept

“Người anh hùng dũng cảm chiến đấu với quái vật bằng súng trong địa đạo ma trận để cứu nữ tình nhân.”



Ảnh minh họa cho game

2. Giới thiệu nhóm làm game



PHẦN 2: TỔNG QUAN VỀ GAME

1. Thể loại game

Game nhập vai bắn súng, góc nhìn thứ 3

2. Yếu tố

Game mang tính giải trí, giúp tăng tư duy logic và trí nhớ thông qua việc di chuyển trong địa đạo ma trận.

Đối tượng nhắm tới là những người chơi trẻ thuộc độ tuổi 16-25.

So với những game RPG thông thường, hệ thống có thêm mê cung, ma trận và thay đổi theo các màn khác nhau, có đa dạng các loại quái vật tránh gây nhàm chán.

Hệ thống vật phẩm, quái vật trong game đa dạng theo loại, mức độ; tạo hứng thú, cuốn hút cho người chơi mà không cảm thấy nhàm chán. Có phần thưởng sau khi hoàn thành mỗi màn chơi.

Phong cách, yếu tố phiêu lưu, rùng rợn kết hợp với áp lực cao, lối chơi thử thách là những điểm khác biệt, tạo nên sự nổi bật hơn so với một số game cùng thể loại trên thị trường.

3. Nội dung

Một game nhập vai 3D góc nhìn thứ ba lấy bối cảnh trong một căn cứ thí nghiệm như mê cung đáng sợ mà người chơi khám phá tiêu diệt quái vật và giải cứu nữ tình nhân.

Người chơi chọn nhân vật của mình với súng, sau đó tham gia vào màn chơi.

Người chơi sẽ sử dụng súng để bắn vào những con quái vật, chúng ẩn nấp, rải rác khắp mê cung, nên người chơi sẽ phải nhanh tay bắn để chống lại và tiêu diệt những con quái vật nhiều cấp độ trong trò chơi.

Áp lực cao, lối chơi thử thách kiểm tra sự chú ý của người chơi thật chi tiết.

Phong cách, yếu tố phiêu lưu, rùng rợn kết hợp với âm thanh tạo mức độ căng thẳng của trò chơi.

Đồ họa 3D đẹp mắt, pha trộn yếu tố kinh dị của quái vật và hiện đại của các loại vũ khí nóng.

4. Chủ đề

Game giết zombie, kinh dị.

5. Phong cách

Phong cách tăm tối, kinh dị với những con zombie ghê rợn.

6. Loại người chơi game được nhắm đến

Những người chơi được nhắm đến là những người trên 16 tuổi. Có hứng thú với cảm giác được nhập vai vào một thế giới kinh dị, ma mị cùng với những con zombie máu me, ghê rợn để trải nghiệm những cảm xúc lạ khó có thể xuất hiện ngoài đời thực.

7. Game flow

Tại menu người chơi sẽ chọn các mục tương ứng:

- Play game: Vào các màn chơi
- Setting: Cài đặt game
- Info: Thông tin nhóm làm game
- Quit: Thoát khỏi game

Tại menu màn chơi: người chơi chọn màn chơi để vào game, chỉ chọn được những màn chơi đã mở khóa

Trong game người chơi sử dụng các phím:

- Phím A,S,D,W để di chuyển nhân vật.
- Sử dụng chuột để thay đổi hướng nhìn của nhân vật.
- Nhấn chuột để bắn đạn.
- Phím R để bật/ tắt đèn pin.
- Phím ESC để vào menu Pause

8. Look & feel

Bối cảnh trong game là một khu căn cứ thí nghiệm cũ kĩ, bị tàn phá bởi lũ quái vật trở lên tăm tối. Tại đây chúng làm xáo trộn mọi thứ, tạo thành một mê cung rất khó khăn để định hướng và tìm được đường ra ngoài.

Phong cách tăm tối, kinh dị cả về hình ảnh lẫn âm thanh. Tạo sự rùng rợn trong game, khiến kích thích sự tò mò của người chơi, kích thích sự ham khám phá, nhập vai đi đến cuối game.

Âm thanh nền tạo cảm giác ghê rợn. Âm thanh phát ra từ các con zombie, cộng thêm tiếng súng bắn, tiếng vỏ đạn rơi càng tăng sự kích thích cho người chơi.



9. Các khía cạnh tác động vào người chơi

Khi chơi game, người chơi sẽ được tác động bởi rất nhiều khía cạnh khác nhau. Như hình ảnh trong game, âm thanh phát ra trong game. Cách điều khiển nhân vật, cách bắn zombie.

Người chơi phải suy nghĩ chiến lược hợp lý để giết chết nhiều nhất zombie để có thể cứu người.

Người chơi được hòa nhập vào cốt truyện trong game, khiến người chơi có cảm giác như một anh hùng thực thụ. Tinh thần anh dũng cứu người sẽ được đẩy lên cao nhất.

10. Mục tiêu trải nghiệm

Giúp người chơi nhập vai vào khung cảnh trong game, tạo ra những cảm xúc mà không bao giờ có ngoài đời thực. Mang lại những phút giây thư giãn, giải trí sau những giờ học tập và làm việc căng thẳng. Từ việc chơi game, giúp người chơi có cái nhìn tích cực hơn về cuộc sống ngoài đời thực, sống có trách nhiệm và có ích cho xã hội hơn.

11. Trải nghiệm được lồng vào game

Trải nghiệm nhập vai bắn những con quái vật zombie, để thực hiện một mục tiêu cao cả cuối cùng là cứu người. Mang lại trải nghiệm hết sức thú vị và có ý nghĩa trong cuộc sống.

PHẦN 3: GAMEPLAY & MECHANICS

1. Game Player

Trò chơi hành động mang yếu tố chiến lược. Mục tiêu duy nhất là tiêu diệt tất cả kẻ thù cho đến khi tìm ra lối thoát và giải cứu con tin. Trò chơi bắt đầu ở căn cứ thí nghiệm bị tàn phá như một mê cung tăm tối, người chơi sẽ bắt đầu trò chơi ở 1 vị trí trong mê cung. Người chơi chơi từ góc nhìn thứ ba trong môi trường 3D. Người chơi trải nghiệm thế giới trò chơi qua con mắt của một nhân vật chính. Điều này tạo cảm giác nhập vai cho người chơi, người chơi điều khiển nhân vật chính tên là “Vision”, một anh chàng bước vào mê cung để giải cứu nữ tình nhân.

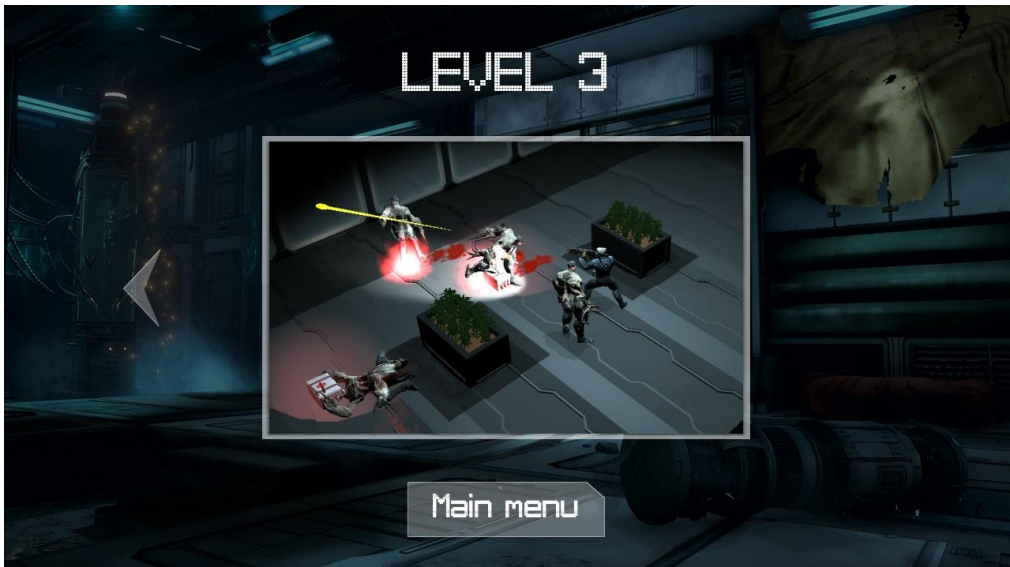
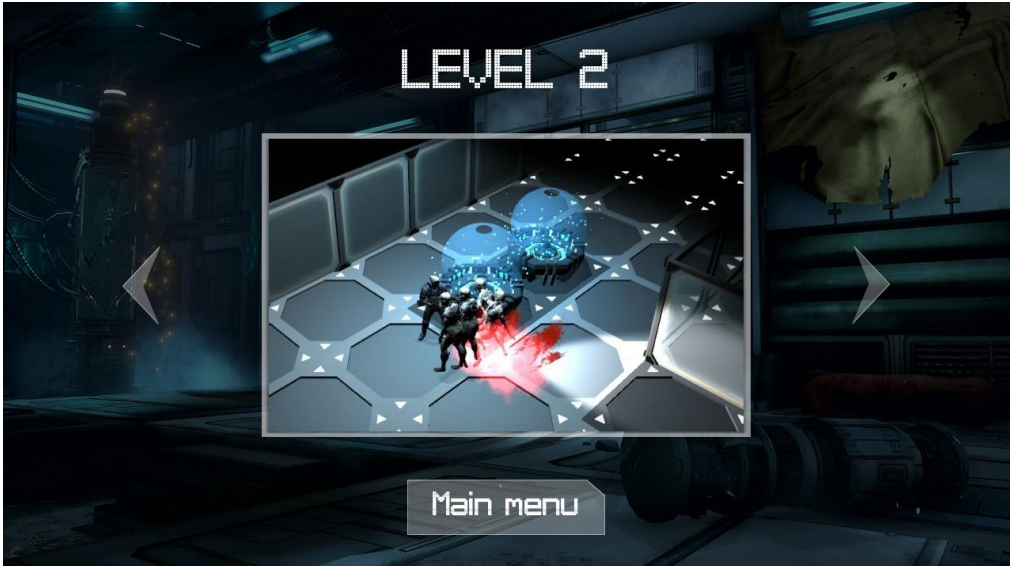
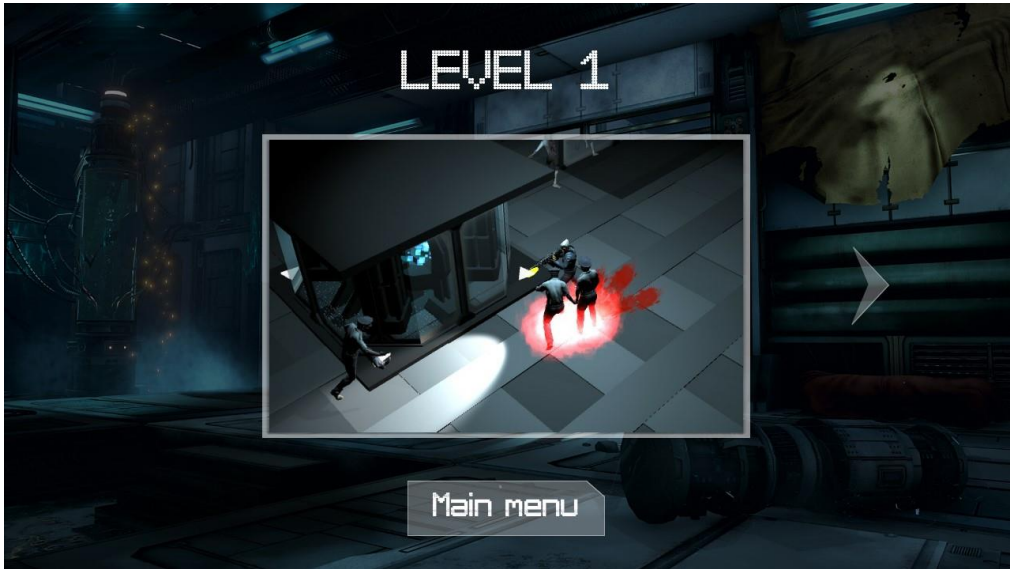
Nhân vật di chuyển tự do trong màn chơi, sử dụng súng để bắn quái vật – tiếp đạn - thay đổi vũ khí. Trò chơi có thiết kế chỉ có chế độ chơi đơn. Người chơi bắt đầu trò chơi với hai vũ khí và số lượng đạn nhất định. Nhân vật có thể nhặt thêm vũ khí và đạn. Trên đường đi một mặt chống lại số lượng kẻ thù mặt khác tìm đường thoát khỏi mê cung. Theo mặc định, người chơi có 100 HP. Bị quái vật cắn thì bị giảm HP. Hiệu quả của sát thương sẽ thay đổi tùy thuộc vào loại tấn công, loại quái vật khác nhau. Tuy nhiên, người chơi có thể nhặt các hộp cứu thương để hồi phục HP. Người chơi chỉ có một mạng. Khi HP của nhân vật giảm xuống 0, nhân vật chính chết. Khi nhân vật chính chết, người chơi sẽ thua trò chơi. Nếu người chơi tiêu diệt tất cả kẻ thù và nhặt được chìa khóa mở cánh cửa để giải cứu nữ tình nhân, sẽ thắng trò chơi.

Các quái vật có thể cắn. Chúng không có khả năng sử dụng súng. Chúng được sinh ra ngẫu nhiên tại các vị trí trong bản đồ. Số lượng quái vật được giới hạn hữu hạn. Mỗi loại quái vật có một mức HP khác nhau. Quái vật bị trúng đạn, sẽ bị giảm HP. Khi HP của quái vật giảm xuống 0, quái vật sẽ chết và biến mất.

Khi bắn chết quái vật, chìa khóa sẽ rơi ngẫu nhiên. Nhân vật chính dùng chìa khóa để đi mở các cánh cửa trên đường đi. Nhân vật chính giết chết quái vật cuối cùng (boss) để lấy được chìa khóa của căn phòng nhốt nữ tình nhân để giải cứu.

2. Level design

Game sẽ có 3 cấp độ, mỗi cấp độ sẽ có 1 map khác nhau



3. Game mode

Trò chơi có thiết kế chỉ có chế độ chơi đơn. Trong chế độ chơi đơn, người chơi có

3 cấp độ khác Phụ thuộc vào cấp độ, số lượng kẻ thù

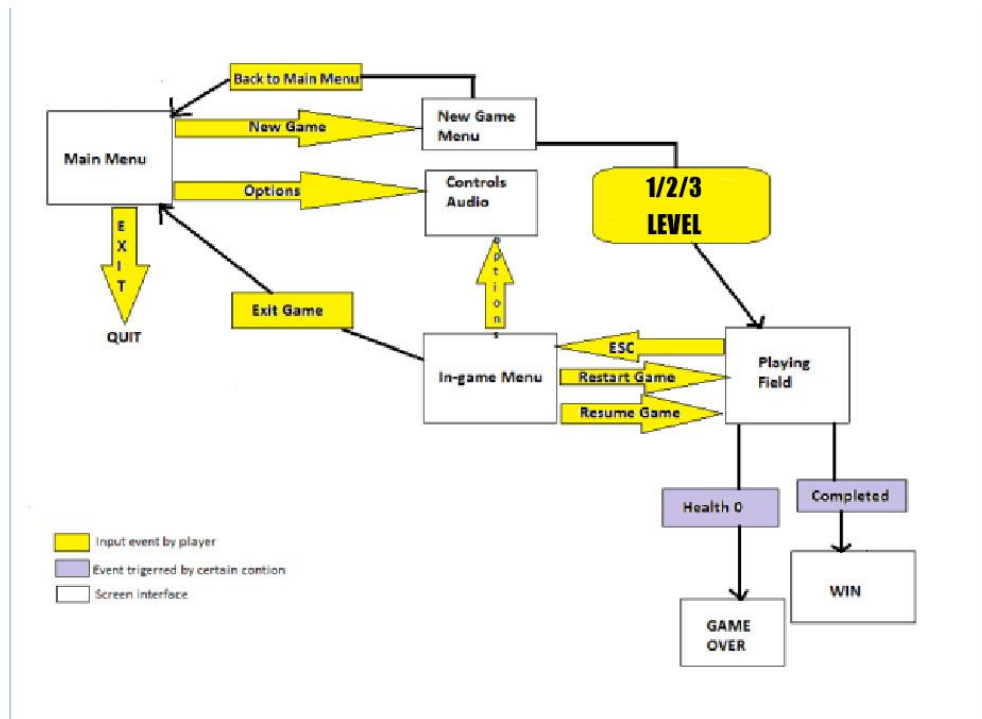
và lượng máu bị mất khi trúng đạn của kẻ thù sẽ khác nhau. Khi trò chơi ở cấp độ cao hơn, số lượng kẻ thù sẽ tăng lên. Bảng dưới đây cung cấp thông tin về số lượng sức mạnh và kẻ thù trong mỗi cấp độ.

Player(chỉ số giữ nguyên): Khi va chạm với zombie sẽ bị -1 HP, khi bị zombie tấn công (zombie attack) thì player sẽ bị -3 HP.

Enemy

Cấp độ	Số lượng	Trúng đạn	HP
1	50	-25 HP	100
2	75	-20 HP	100
3	100	-15 HP	100

4. Game Flow



5. Game Control

Trò chơi sẽ sử dụng chuột và bàn phím để điều khiển

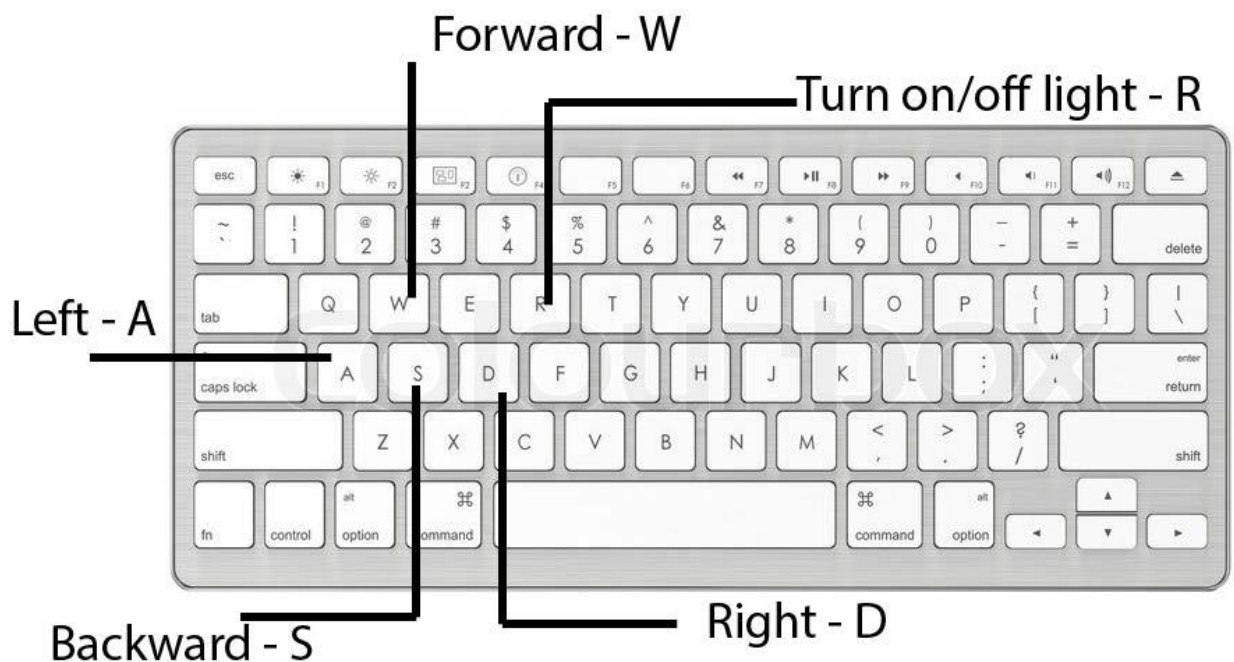
- Movement

- Left - A
- Right - D
- Forward - W
- Backward – S
- Turn on/off light - R

- Actions

- Look - Mouse
- Fire Weapon - Left Mouse

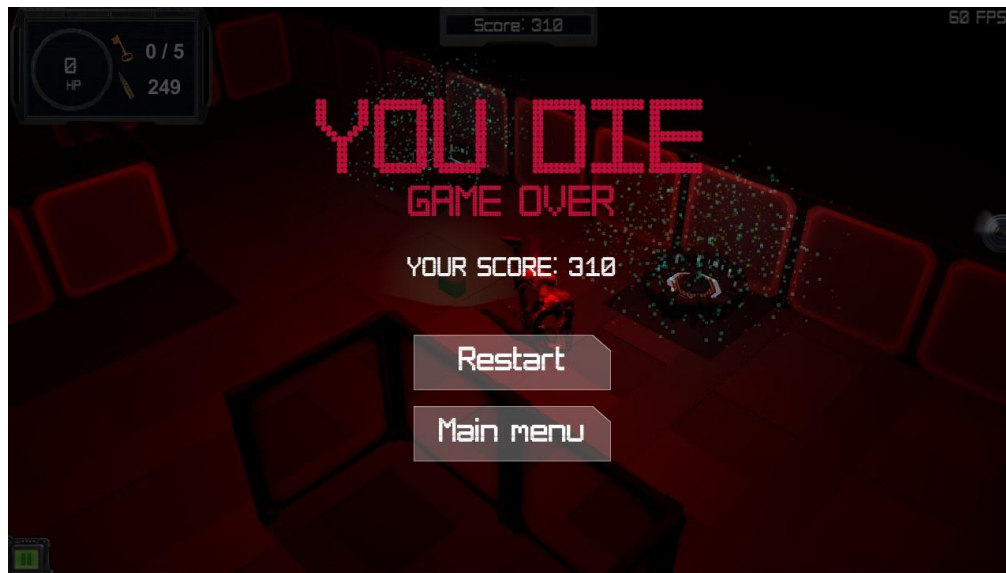
Xem hình minh họa dưới đây cho tất cả các thao tác bàn phím:



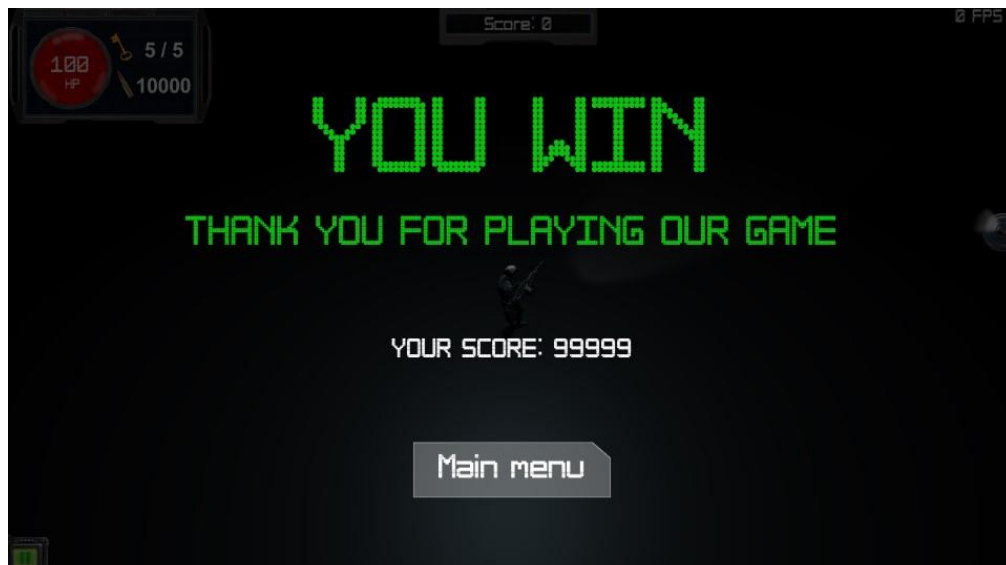
6. Winning and Losing

Mục tiêu của trò chơi là tiêu diệt tất cả kẻ thù trước khi chúng giết người chơi.

Người chơi chỉ có 1 mạng với 100HP. Khi HP của anh player giảm xuống 0, người chơi sẽ chết => thua cuộc



Nếu người chơi bắn tất cả kẻ thù vượt qua 3 cấp độ người chơi thắng trò chơi.



7. Health Pack

Là một loại hộp sơ cứu được sử dụng để phục hồi HP của người chơi với một số lượng được xác định trước. Số lượng +HP phổ biến là 30. Họ cung cấp HP lên đến tối đa 100. Khi sức khỏe là 100, chúng không ảnh hưởng đến HP. Người chơi không thể lưu Health Pack. Người ta chỉ có thể sử dụng chúng một lần khi nhặt.



PHẦN 4: STORY, SETTING & CHARACTER

1. Story

Vào năm 2100, tập đoàn PPNN xây dựng một căn cứ thí nghiệm các mẫu vật thể từ ngoài hành tinh nhằm chế tạo ra một loại thuốc giúp con người chữa trị được bệnh HIV/AIDS. Wanda và Thanos là hai tiến sĩ giỏi cùng chịu trách nhiệm về việc chế tạo loại thuốc này. Thanos-một kẻ điên rồ nhiều âm mưu và thủ đoạn đã âm thầm nghiên cứu và thay đổi một số các cấu trúc của thuốc, khiến cho những người bị tiêm bởi thuốc này trở thành quái thú và chịu sự điều khiển của ông ta. Với dã tâm thâm toát toàn thế giới Thanos đã phát tán loại thuốc này lên những con người đang được chữa trị trở thành quái thú, và những người khác bị cắn cũng bị nhiễm thú tính. Chúng đã trở nên rất nguy hiểm và khủng khiếp cũng như nằm ngoài tầm kiểm soát. Wanda nữ tiến sĩ giỏi và xinh đẹp bị Thanos giam giữ ở một phòng đặc biệt trong căn cứ với mục đích ép Wanda về phe của ông ta. Biết được tin này Vision-một thủ lĩnh địa phương cũng là người tình của Wanda đến để tiêu diệt quái thú và giải cứu tình nhân. Người chơi nhập vai Vision phải thực hiện các nhiệm vụ để tiêu diệt ngăn chặn lũ quái vật và Thanos cũng như đưa người tình của mình trở về.

Mở đầu game, người chơi đang ở một trong những cơ sở trong căn cứ. Sau mỗi một màn người chơi tiêu diệt hết các quái vật, người chơi phải khôi phục lại hệ thống điện ở khu vực màn đó để mở cửa đi đến các màn tiếp theo. Thanos luôn theo dõi camera giám sát được việc Vision đang chiến đấu, ở mỗi một cơ sở hắn ta luôn cho những con quái vật có sức mạnh tăng dần và số lượng đông hơn. Vision sử dụng súng và lựu đạn mang theo để giết quái thú, tại mỗi căn cứ cũng trang bị một số các vũ khí mạnh hơn, anh phải cố gắng nhặt thêm vũ khí để chiến đấu.

Màn cuối, là màn khó nhất trong game với việc đối đầu với Thanos ở phòng đặc biệt nơi giam giữ Wanda. Người chơi sau khi đã tiêu diệt được Thanos và sống sót game kết thúc với cảnh các thành phố đang phục hồi tươi đẹp. Mặt khác nếu người chơi bị giết chết, game kết thúc với cảnh phần lớn dân số trên Trái Đất đã bị giết chết, các nhà cầm quyền quyết định phóng tên lửa hạt nhân để hủy diệt lũ

quái vật. Tất cả đều được ghi lại trong cuốn nhật ký hành trình của con người cuối cùng còn sót lại trên Trái Đất.

2. Narrative: lời thuật

Vision(tự sự): Tôi sinh ra đã gánh trên vai nhiệm vụ giải cứu thế giới. Trong nhiệm vụ lần này có cả người yêu của tôi, tôi yêu cô ấy yêu thế giới hòa bình. Nếu tôi tiêu diệt được Thanos thì thế giới sẽ được phục hồi tươi đẹp. Mặt khác nhiệm vụ thất bại và tôi bị giết, phần lớn dân số trên Trái Đất đã bị giết chết, theo kế hoạch các nhà cầm quyền quyết định phóng tên lửa hạt nhân để hủy diệt lũ quái vật. Tất cả đều được ghi lại trong cuốn nhật ký hành trình...

a. Đầu game:

- *Thanos*: Ta có thể điều khiển được lũ zombie này, các ngươi hãy xem sức mạnh của ta đây, không ai có thể chống lại. Ta sẽ thống trị cả thế giới này!!! Hahaaaaa.....

- *Thanos*: Vision, hãy nghe đây. Ta đang giam giữ Wanda người tình của ngươi. Ngươi không thể vượt qua những chiến binh zombie của ta được đâu...Hahaaaa

- *Wanda*: Vision, hãy cứu em và bảo vệ nhân loại!!!

- *Vision*: Anh sẽ cứu em Wanda. Thanos kia người sẽ bị ta tiêu diệt!

b. Cuối game

+ Chiến thắng

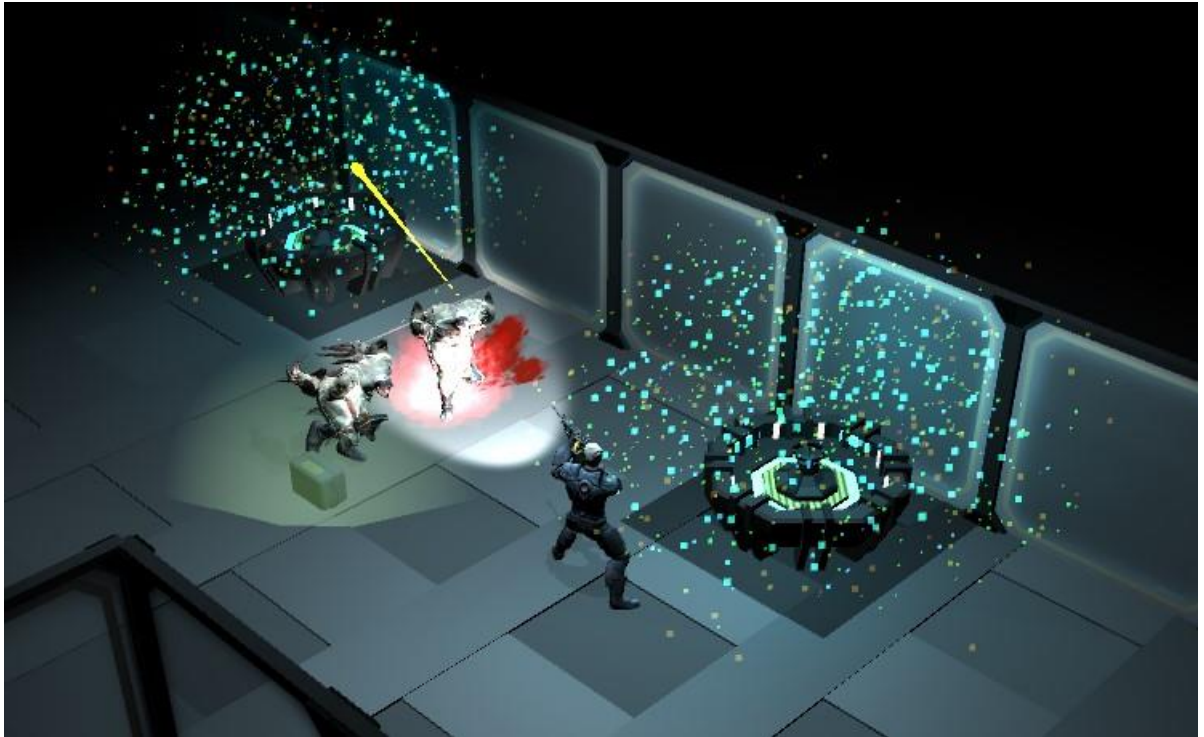
- *Thanos*: Ngươi giỏi lắm Vision. Hôm nay coi như ta thua...

+ Thua:

- *Thanos*: Mà không thoát được đâu con trai, tobe continue...

3. Thế giới trong game:

Khu căn cứ thí nghiệm với nhiều cơ sở, mà tại đây quái thú phá hoại gây hỏng hệ thống điện khiến cho các cửa đi bị mắc kẹt. Người chơi phải làm nhiệm vụ khôi phục được hệ thống điện mới có thể mở cửa đi sang cơ sở tiếp theo.



4. Characters

- Nhân vật chiến đấu với quái vật bằng súng, không tăng level.
- Máu của nhân vật bị giảm nếu bị quái tấn công, sẽ bị chết khi giảm về 0.
- Nhân vật có thể nhặt hộp máu rơi ra để tăng máu.
- Nhân vật có thể nhặt hộp đạn để tăng số lượng đạn.
- Nhân vật nhặt chìa khóa tích lũy để qua màn.

PHẦN 5: MÀN CHƠI

1. Giới thiệu các màn chơi

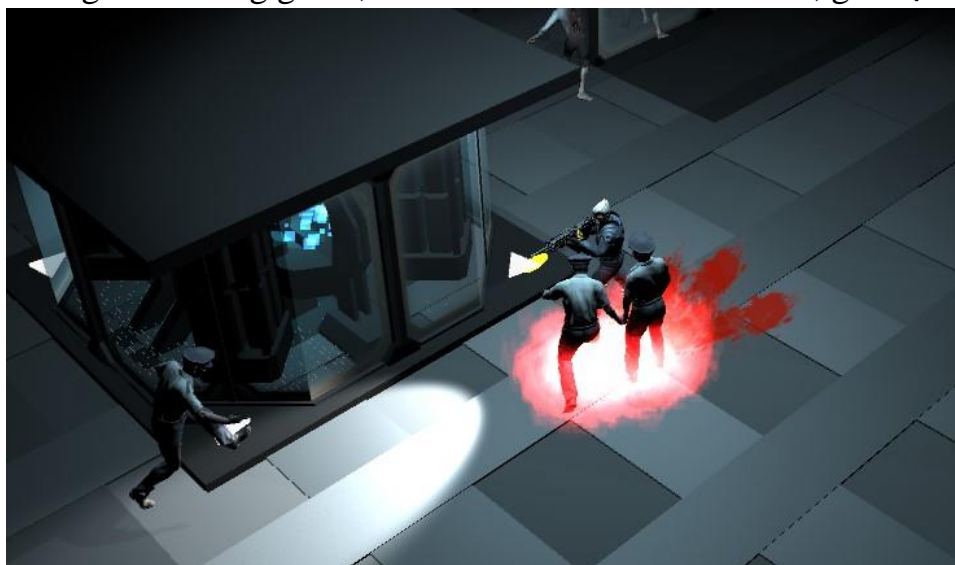
Game được tạo ra với 3 màn chơi. Với các thuộc tính khác nhau như: độ khó, cường độ, mật độ zombie, các chỉ số máu, đạn,...

2. Chi tiết các màn chơi

a. Màn 1

i. Tóm tắt

Màn chơi được thiết kế ở mức độ dễ, tạo cảm giác dễ chơi ở level đầu tiên. Kích thích sự hứng thú, khám phá ở người chơi. Người chơi sẽ được trải nghiệm nhân vật mình nhập vai trong game, khung cảnh trong game, âm thanh và hình ảnh tầm tối, ghê rợn.



ii. Điều kiện yêu cầu

Không có điều kiện yêu cầu cho màn 1.

iii. Chi tiết có thể xảy ra

Bán quái vật rơi ra vật phẩm: máu, hộp đạn, chìa khóa

Quái vật cắn thì nhân vật sẽ mất máu

Nhân vật bắn đạn trúng quái vật, quái vật sẽ mất máu

Khi máu của nhân vật về 0 thì nhân vật sẽ chết

Khi máu của quái vật về 0 thì quái vật sẽ chết

Khi nhân vật ăn hộp cứu thương, HP sẽ được +30, HP tối đa là 100.

Khi nhân vật ăn hộp tiếp đạn thì số lượng đạn được +300 viên.

Khi nhân vật nhặt chìa khóa thì số lượng chìa khóa hiện có sẽ +1 chìa khóa.

iv. Cách đánh giá khi qua màn

Thu thập đủ số lượng chìa khóa là 5 thì sẽ qua màn chơi

v. Phần thưởng khi qua màn

Khi qua màn 1 sẽ được mở khóa màn 2

vi. Trải nghiệm của người chơi trong màn

Ở màn đầu tiên người chơi được trải nghiệm cảm giác nhập vai và giết quái vật, bước đầu tạo cảm giác nhập vai thú vị, kích thích sự tò mò.

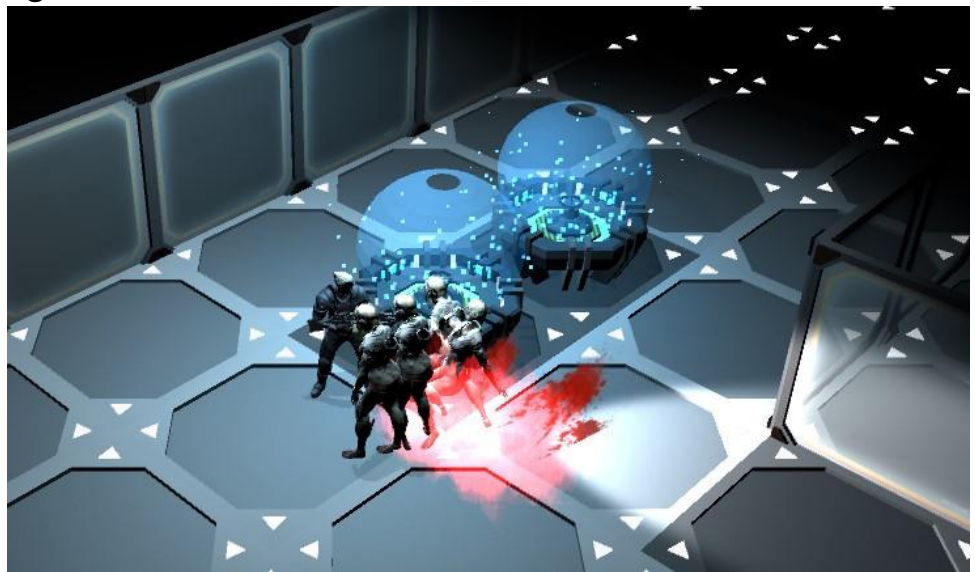
vii. Động lực để chơi màn sau

Tạo sự kích thích từ hình ảnh và âm thanh, tạo sự ham muốn tìm tòi sâu vào các màn tiếp theo. Khám phá sự thú vị trong game.

b. Màn 2

i. Tóm tắt

Ở màn chơi này, độ khó của game được tăng lên so với màn 1. Đòi hỏi người chơi phải có chiến thuật hợp lý để giết zombie, thu thập đủ chìa khóa để qua màn. Lượng zombie được tăng lên, các thông số như tốc độ di chuyển, tốc độ chạy, độ mạnh của zombie đều được tăng lên. Ở màn này rèn luyện tư duy và chiến thuật của người chơi.



ii. Điều kiện yêu cầu

Phải vượt qua màn 1 để vào màn chơi này.

iii. Chi tiết có thể xảy ra

Bán quái vật rơi ra vật phẩm: máu, hộp đạn, chìa khóa

Quái vật cắn thì nhân vật sẽ mất máu

Nhân vật bắn đạn trúng quái vật, quái vật sẽ mất máu

Khi máu của nhân vật về 0 thì nhân vật sẽ chết

Khi máu của quái vật về 0 thì quái vật sẽ chết

Khi nhân vật ăn hộp cứu thương, HP sẽ được +30, HP tối đa là 100.

Khi nhân vật ăn hộp tiếp đạn thì số lượng đạn được +300 viên.

Khi nhân vật nhặt chìa khóa thì số lượng chìa khóa hiện có sẽ +1 chìa khóa.

iv. Cách đánh giá khi qua màn

Thu thập đủ số lượng chìa khóa là 8 thì sẽ qua màn chơi

v. Phần thưởng khi qua màn

Khi qua màn 1 sẽ được mở khóa màn 3

vi. Trải nghiệm của người chơi trong màn

Ở màn này người chơi thực sự được nhập vai và phải có chiến thuật và tư duy hợp lý mới có thể chiến thắng được lũ zombie và thu thập đủ lượng chìa khóa yêu cầu.

vii. Động lực để chơi màn sau

Nhịp độ game được đẩy lên cao hơn, tạo hứng thú cho người chơi. Kích thích sự tò mò, chinh phục màn tiếp theo.

c. Màn 3

i. Tóm tắt

Đây là màn chơi cuối cùng. Đòi hỏi người chơi phải tập trung cao độ nhất mới có cơ hội chiến thắng. Mọi chiến thuật, tư duy đều phải áp dụng trong màn chơi này. Độ khó của game được đẩy lên cao nhất. Số lượng zombie thực sự đông, các thông số của zombie đều cao ngất ngưỡng, tỉ lệ rơi đồ thấp hơn, mang lại thách thức thực sự cho các game thủ.



ii. Điều kiện yêu cầu

Phải vượt qua màn 2 để vào màn chơi này.

iii. Chi tiết có thể xảy ra

Bán quái vật rơi ra vật phẩm: máu, hộp đạn, chìa khóa

Quái vật cắn thì nhân vật sẽ mất máu

Nhân vật bắn đạn trúng quái vật, quái vật sẽ mất máu

Khi máu của nhân vật về 0 thì nhân vật sẽ chết

Khi máu của quái vật về 0 thì quái vật sẽ chết

Khi nhân vật ăn hộp cứu thương, HP sẽ được +30, HP tối đa là 100.

Khi nhân vật ăn hộp tiếp đạn thì số lượng đạn được +300 viên.

Khi nhân vật nhặt chìa khóa thì số lượng chìa khóa hiện có sẽ +1 chìa khóa.

iv. Cách đánh giá khi qua màn

Thu thập đủ số lượng chìa khóa là 10 thì sẽ qua màn chơi

v. Phần thưởng khi qua màn

Bạn chiến thắng game “Maze hero”

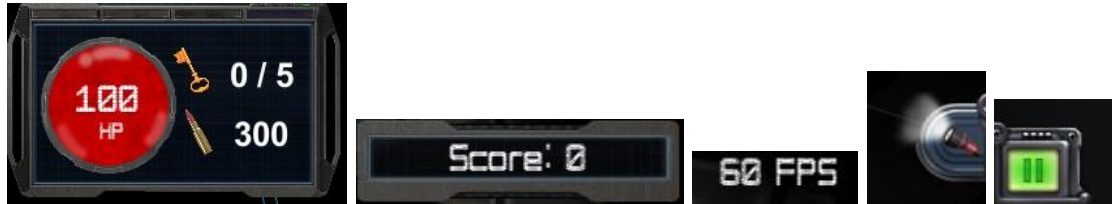
vi. Trải nghiệm của người chơi trong màn

Màn cuối cùng này mang lại cảm giác thực sự mãn nhãn về hình ảnh, âm thanh, độ khó. Mang lại cảm giác chiến thắng tột độ khi người chơi vượt được qua màn này.

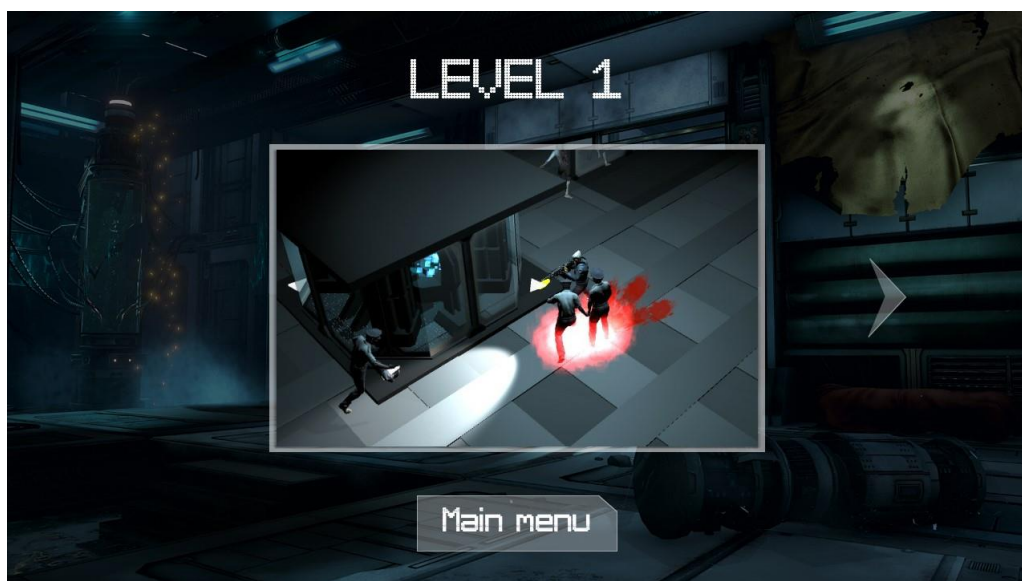
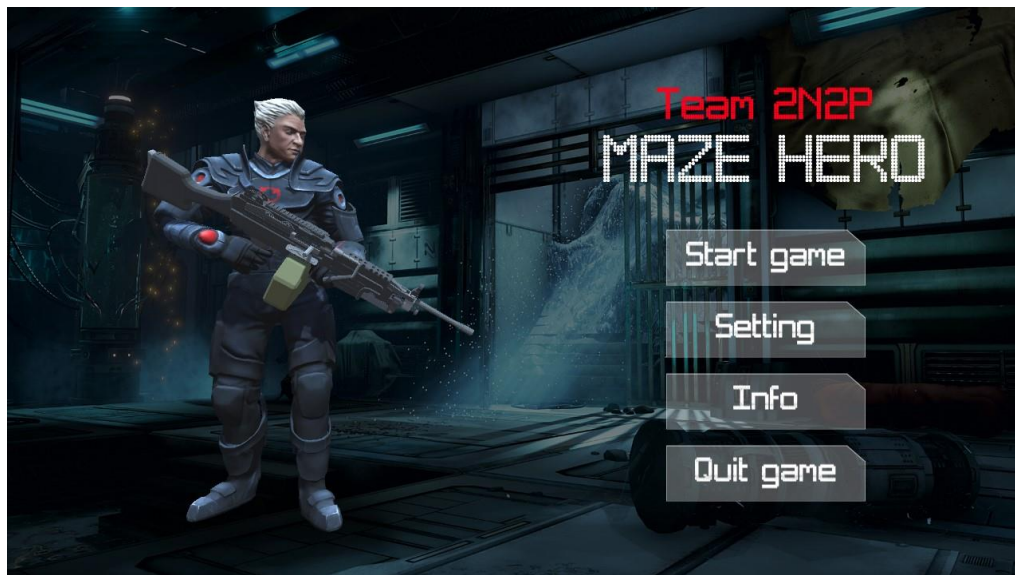
PHẦN 6: GIAO DIỆN

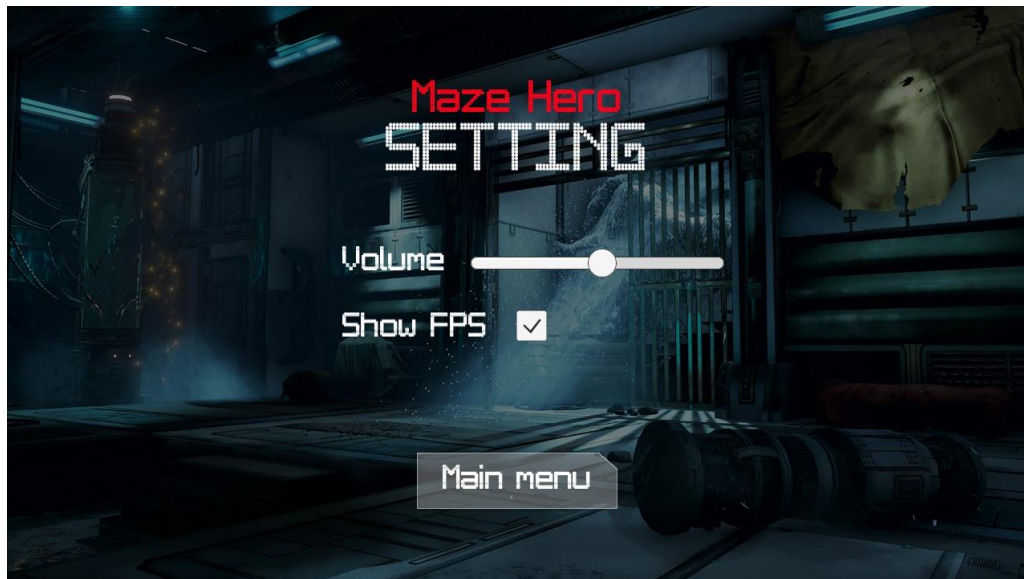
1. Mô tả về hệ thống thị giác:

Có HUD, trên HUD sẽ chứa thông tin về máu của người chơi, số đạn (?), số chìa khóa đã kiếm được, điểm số, FPS, trạng thái đèn pin, nút pause.



Menu: Gồm có phần bắt đầu game, chọn level, chỉnh các option của game, phần giới thiệu nhóm làm game và thoát game.



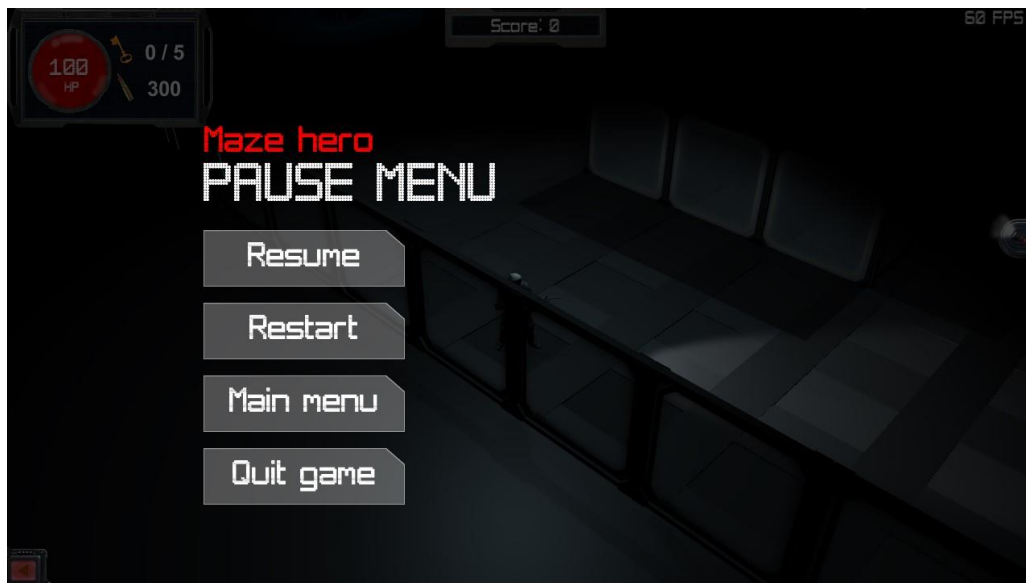


Camera của game thuộc dạng góc nhìn người thứ 3 (TPS)

2. Hệ thống điều khiển:

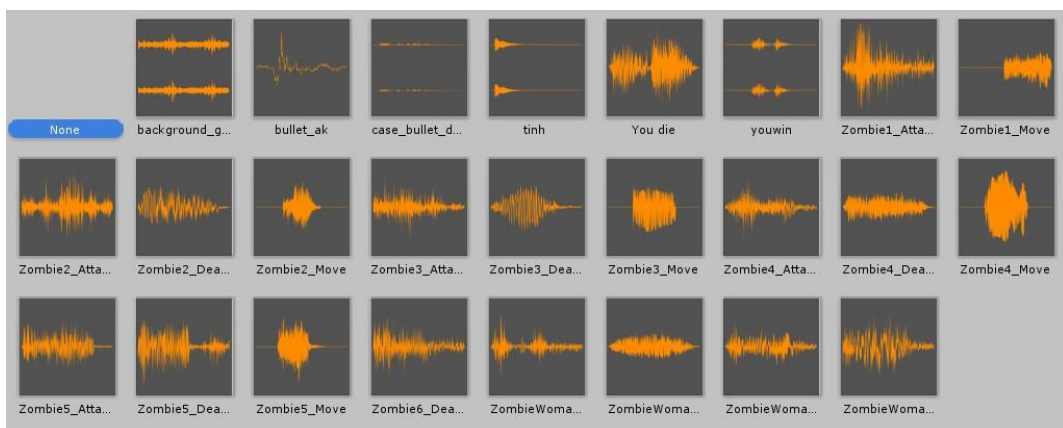
Người chơi sử dụng 4 phím w, a, s, d để di chuyển, sử dụng chuột để chỉnh hướng súng và chuột trái để bắn.

Sử dụng esc để bật thanh menu, hoặc dừng game giữa chừng, có thể sử dụng để chỉnh lại setting game, hoặc thoát game.



3. Audio, music, sound effect:

- Âm thanh nền.
- Âm thanh zombie (Khi chết, khi bị bắn, khi cắn và đứng im)
- Âm thanh người chơi (Khi bắn, khi chết)
- Âm thanh khi chiến thắng
- Âm thanh khi thua
- Hiệu ứng âm thanh khi chọn menu, chọn màn.



PHẦN 7: MỘT SỐ HÌNH ẢNH CỦA GAME

