

Cuộc thi sáng tạo ý tưởng game bảo vệ trẻ em

Tom's Escape

Cuộc đào tẩu của Tom



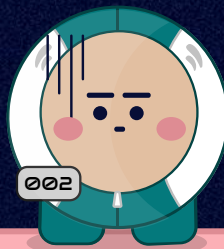
LỜI NÓI ĐẦU

Ở trường học các bé đã được dạy các môn khoa học và xã hội để phát triển kiến thức và khả năng tư duy.

Tuy nhiên việc dạy học theo cách truyền thống đôi khi chưa mang lại nhiều hứng thú cho trẻ.

Tom's Escape mong muốn lồng ghép việc dạy các kiến thức cho Trẻ em một cách sáng tạo và hấp dẫn hơn. Thông qua việc tư duy để chiến thắng trò chơi, các bé cũng sẽ dễ dàng nhớ được các nguy hiểm của hành động đó ngoài thực tế. Ví dụ: lấy bánh xà bông hoặc vỏ chuối vứt giữa đường có thể gây trượt chân và ngã rất đau...

TỔNG QUAN





001

GIỚI THIỆU TRÒ CHƠI

Cốt truyện chính

TỪ KHÓA CHÍNH CỦA Ý TƯỞNG

001

Thể loại game giải đố

002

Phiêu lưu hồi hộp

003

Chỉ ra các nguy hiểm trong thực tế

004

Bối cảnh: thực tại

005

Môi trường: căn nhà của tên đầu gấu

006

Tom bị nhốt trong nhà của kẻ đầu gấu

CỐT TRUYỆN CỦA TRÒ CHƠI

Trên đường đi học về, Tom's không may bị chú chó hung dữ đuổi. Quá sợ hãi, cậu bé bèn trốn vào trong 1 căn nhà ven đường. Nhưng không may, căn nhà đó là của một tên đầu gấu rất dữ tợn.

Vì tên đầu gấu khóa trái cửa và mang theo chìa khóa bên mình nên Tom không thể thoát khỏi được căn nhà.

Cậu bé phải tìm cách đặt bẫy và chọc tức gã chủ nhà để hắn tưởng nhà có ma và sẽ mở cửa để cậu bé thoát ra.

Thông qua hành trình tìm và đặt bẫy, trò chơi sẽ giúp trẻ tăng cường tư duy logic, đồng thời cũng chỉ ra các nguy hiểm của hành động đó trong thực tế để trẻ biết và tránh khỏi.

NHÂN VẬT CỦA TRÒ CHƠI



NGƯỜI CHƠI

Là một cậu bé châu á, mặc trang phục đi học và mang ba lô đi học



TÊN CÔN ĐỒ

Là đối tượng bị công kích trong trò chơi. Là một kẻ có vẻ ngoài dữ tợn, cáu kỉnh và rất dễ nổi nóng.

NỀN TẢNG



- Trò chơi nhắm tới việc xây dựng trên nền tảng Smart Phone để Trẻ có thể cài đặt và chơi.
- Không cần đăng nhập mà sử dụng luôn tài khoản Googleplay để đảm bảo trẻ có thể tải và chơi game ngay

002

Ý TƯỞNG GIAO DIỆN

Giao diện của trò chơi cơ bản

TỔNG QUAN MÔI TRƯỜNG



- Trò chơi được diễn ra gói gọn trong phạm vi một ngôi nhà gồm nhiều phòng nối với nhau như hình minh họa: Bao gồm các phòng như: Phòng khách, tầng hầm, phòng tắm, phòng bếp, phòng đọc sách, phòng ngủ, ban công...
- Các phòng sẽ lần lượt được mở ra khi người chơi vượt qua màn chơi tương ứng.

GIAO DIỆN MÀN HÌNH CHƠI



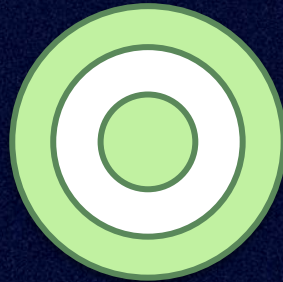
Giao diện chính của trò chơi bao gồm các phần chính như minh họa:

- Góc phải: Thông tin nhân vật và các cài đặt.
- Góc Trái: thông tin của kẻ địch
- Các vật phẩm thu được ở phần nằm ngang dưới cùng
- Chính giữa mà giao diện màn hình chơi

ARE YOU READY?

003

LUẬT CHƠI – CÁCH CHƠI



LUẬT CHƠI

START

01



XUẤT HIỆN

Máy quay sẽ lia tới vị trí của người chơi và tên côn đồ để xác định vị trí

02



TÌM KIẾM

Người chơi cần tìm kiếm các vật phẩm để đặt bẫy trong nhà

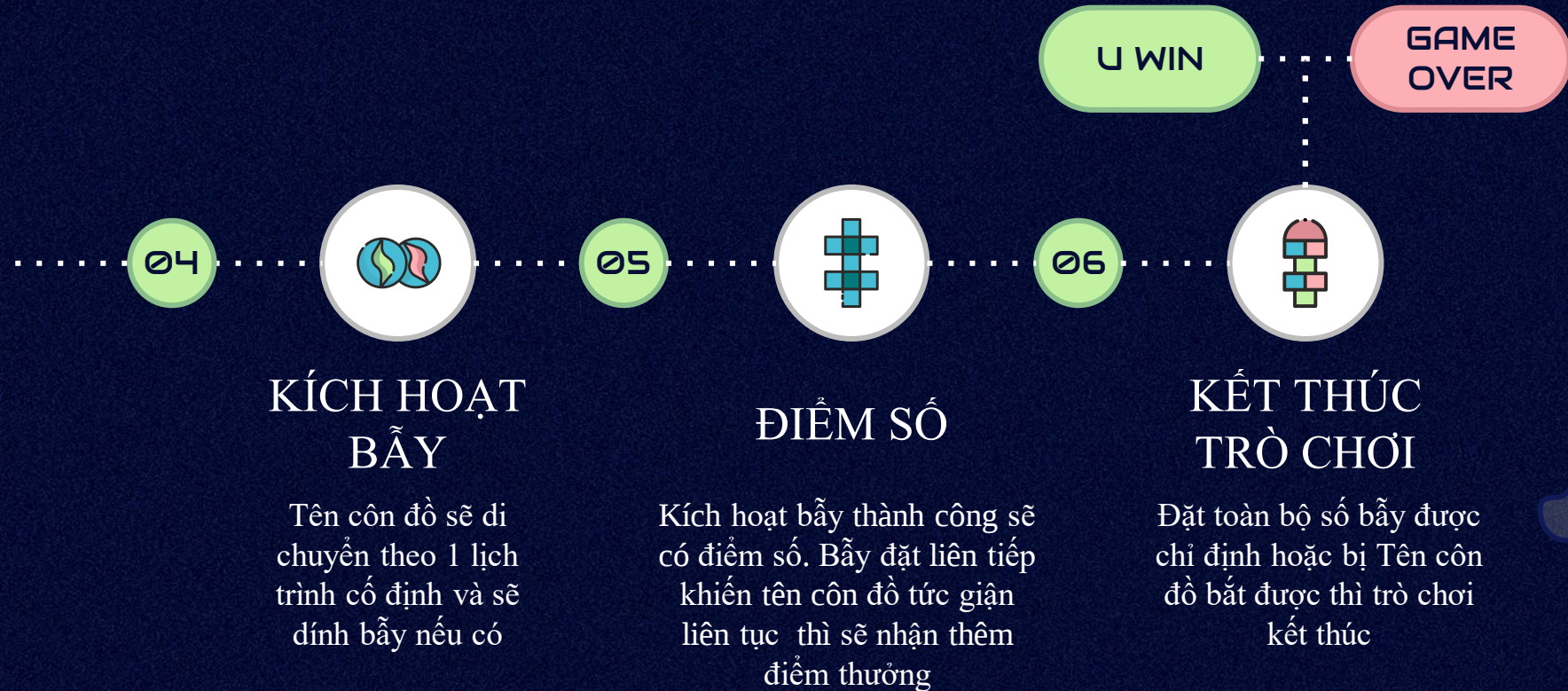
03



ĐẶT BÃY

Người chơi bấm chọn vật phẩm và thả đặt bẫy vào các vị trí cho trước

LUẬT CHƠI



CÁCH CHƠI

Toàn bộ thao tác của người chơi trong trò chơi chỉ bao gồm thao tác click (bấm lên màn hình) cụ thể như sau:



DI CHUYỂN

Click lên đường đi hoặc cửa phòng để di chuyển tới vị trí mình muốn



TÌM/ĐẶT BÃY

Click vào các vật dụng trong nhà để tìm kiếm vật phẩm.
Click vào item sau đó click vào vị trí trong nhà để đặt bẫy



CAMERA

Giữ ngón tay và di chuyển trên màn hình để di chuyển máy quay. Rời tay máy quay tự quay về nhân vật



HÀNH ĐỘNG KHÁC

Click vào nút đi rón rén để di chuyển không gây tiếng động

TÍNH ĐIỂM

ĐIỂM CƠ BẢN

Lần đầu Kích hoạt thành công mỗi bầy sẽ nhận được điểm

ĐIỂM THƯỞNG

Kiến Tên côn đồ dính bầy liên tục trên đường đi sẽ nhận thêm điểm thưởng.



VẬT PHẨM BẦY

Vật phẩm bầy có thể thu thập nhiều lần nhưng chỉ tính điểm cho lần đầu kích hoạt.

TỨC GIẬN

Thanh tức giận của Tên côn đồ sẽ giảm dần sau khi dính bầy. Bầy tiếp theo cần kích hoạt trước khi thanh nộ cạn mới có điểm thưởng

Thanks!

HỌC MÀ CHƠI – CHƠI MÀ HỌC CÙNG TOM NHÉ!

