



**BỘ GIÁO DỤC VÀ ĐÀO TẠO
TRƯỜNG ĐẠI HỌC CÔNG NGHỆ TP.
HCM**

ĐỒ ÁN JAVA

TRÒ CHƠI TÌM ĐƯỜNG CỨU NƯỚC

Ngành : CÔNG NGHỆ THÔNG TIN

Sinh viên thực hiện : PHẠM DUY LUÂN

MSSV: 1811062813 Lớp: 18DTHA3

VƯƠNG HOÀNG NHƯ QUỲNH

MSSV: 18112523 Lớp: 18DTHA3

Giảng viên hướng dẫn : PHẠM ĐÌNH PHÙNG

TP. Hồ Chí Minh, 2021

MỤC LỤC

Đề mục	Trang
Trang bìa	
MỤC LỤC	2
LỜI MỞ ĐẦU	4
CHƯƠNG 1. TỔNG QUAN	5
1.1. Tổng quan về vấn đề được nghiên cứu	5
1.1.1. Khảo sát thực trạng	5
1.2. Nhiệm vụ đồ án	5
1.2.1. Đối tượng và phạm vi của ứng dụng	5
1.2.1.1. Đối tượng	5
1.2.1.2. Ràng buộc tổng quan trò chơi	5
1.2.2. Mô tả phương án tổng quan	5
1.2.2.1. Phương án lưu trữ	5
1.2.2.2. Phương án khả thi	6
1.3. Cấu trúc đồ án	6
CHƯƠNG 2. CƠ SỞ LÝ THUYẾT	7
2.1. Các khái niệm và cơ chế hoạt động	7
2.1.1. Tổng quan về Java	7
2.1.1.1. Môi trường lập trình	7
2.1.1.2. Phần mềm Android Studio	7
2.1.2. Tổng quan về hệ quản trị cơ sở dữ liệu SQLite	8
2.1.2. Tổng quan về phần mềm Adobe Photoshop	9
2.1.3. Tổng quan về phần mềm Aseprite	10
2.2. Mô hình giải pháp	11
2.2.1. Sơ đồ thực thể (ERD – Entity Relationship Diagram)	11
2.2.2. Mô hình quan niệm dữ liệu	11
2.2.3.1. Danh sách các thực thể	11
2.2.3.2. Sơ đồ thực thể các mối liên kết	12

2.2.4. Mô hình dữ liệu quan hệ	13
2.2.4.1. Lược đồ cơ sở dữ liệu	13
CHƯƠNG 3. KẾT QUẢ THỰC NGHIỆM	15
3.1. Giao diện bắt đầu trò chơi	15
3.2. Các cảnh trong trò chơi	16
3.2.2.1. Các cảnh trong phần 1	16
3.2.2.2. Các cảnh trong phần 2	17
3.2.2.3. Các cảnh trong phần sau	18
3.3. Giao diện tương tác	19
3.3.1. Giao diện cửa hàng	19
3.3.2. Giao diện trò chơi	20
3.3.2.1. Trò chơi Match-3	20
3.3.2.2. Trò chơi Bỏ Than	21
3.3.2.3. Giao diện bản đồ thế giới	22
CHƯƠNG 4. KẾT LUẬN	23
4.1. Kết quả đạt được	23
4.2. Những Khó Khăn	23
4.3. Hướng phát triển và mở rộng đề tài	23

LỜI MỞ ĐẦU

Trong thời đại công nghệ thông tin như hiện nay, sản phẩm công nghệ ngày càng chịu sự đánh giá khắt khe hơn từ phía những người dùng, đặc biệt là về sản phẩm Game được nhận rất nhiều sự đánh giá từ các Game thủ, hay chỉ là những người chơi bình thường. Ngành công nghiệp game hiện nay có thể nói là bùng nổ, và tốc độ phát triển game đến chóng mặt.

Từ xu hướng phát triển trên, đề án này sẽ khảo sát và nghiên cứu về lịch sử và công nghệ Android Studio nhằm thực hiện một trò chơi Tìm Đường Cứu Nước 2D. Chuẩn bị kiến thức và kỹ năng định hướng nghề nghiệp phát triển game sau này của chúng em.

Xuất phát từ những lý do trên, cùng với sự hướng dẫn của thầy **Phạm Đình Phùng**, chúng em thực hiện đề tài “*Trò chơi Tìm Đường Cứu Nước* ” để vận dụng những kiến thức đã được học vào thực tiễn, xây dựng một trò chơi cơ bản.

Do chưa có nhiều kinh nghiệm nghiên cứu, thực hành nên đề tài thực hiện còn nhiều thiếu sót, chúng em mong nhận được đóng góp ý kiến của thầy để đề tài được hoàn thiện hơn.

Chúng em xin chân thành cảm ơn!

Sinh viên thực hiện

Phạm Duy Luân

Vương Hoàng Như Quỳnh

CHƯƠNG 1. TỔNG QUAN

1.1. Tổng quan về vấn đề được nghiên cứu

1.1.1. Khảo sát thực trạng

Lịch sử là một môn khoa học liên quan đến quá khứ và đất nước Việt Nam chúng ta có bề dày lịch sử vĩ đại, đó là niềm tự hào của dân tộc và đất nước chúng ta muốn tưởng nhớ đến công lao của ông cha ta nên đã cho môn học lịch sử vào giảng dạy nhưng học sinh chúng ta có xu hướng bỏ qua và không tôn trọng kiến thức này, cho nên chúng em muốn mọi người có thể tiếp thu lịch sử bằng một hình thức khác một cách vui vẻ và thư giãn qua cách vừa chơi vừa học. Cho nên chúng em làm ra trò chơi dựa trên bối cảnh lịch sử của người anh hùng dân tộc – Hồ Chí Minh.

1.2. Nhiệm vụ đồ án

Từ các vấn đề trên, chúng ta cần phải xây dựng một trò chơi có yêu cầu cốt truyện và các vấn đề được nêu trên.

1.2.1. Đối tượng và phạm vi của ứng dụng

1.2.1.1. Đối tượng

Trò chơi Tìm Đường Cứu Nước dành cho mọi lứa tuổi.

1.2.1.2. Ràng buộc tổng quan trò chơi

- Không ảnh hưởng đến các vấn đề chính trị, tôn giáo, không xúc phạm các cá nhân.
- Dữ liệu phải đúng với lịch sử.
-

1.2.2. Mô tả phương án tổng quan

1.2.2.1. Phương án lưu trữ

a) Cơ sở dữ liệu tập trung

- Là phương án đưa dữ liệu về một nơi.
- Giúp quản lí dữ liệu chặt chẽ hơn, tăng tính bảo mật vì mọi thao tác trên dữ liệu chỉ được thực hiện ở một nơi.
- Tốc độ thao tác dữ liệu hạn chế do nhiều thao tác cùng một lúc vào một dữ liệu ở một nơi.

b) Cơ sở dữ liệu phân tán

- Ngược lại với cơ sở dữ liệu tập trung.
- Tốc độ thao tác dữ liệu nhanh hơn cơ sở dữ liệu tập trung.
- Chi phí đầu tư cao.

- Thiết kế dữ liệu tương đối khó khăn, không chặt chẽ, có thể bị lỗi không cập nhật cho tất cả các nơi lưu trữ.
- Chỉ phù hợp cho cơ sở dữ liệu lớn, có khoảng cách địa lý.

c) Các hệ quản trị cơ sở dữ liệu

Microsoft Access, Microsoft SQL Server, MySQL, Oracle, ...

1.2.2.2. Phương án khả thi

Với các mô hình dữ liệu trên, mô hình dữ liệu được áp dụng cho hệ thống là mô hình dữ liệu tập trung vì những lợi ích sau:

- Với sự phát triển của công nghệ hiện nay thì tốc độ đường truyền, dung lượng bộ nhớ không là vấn đề lớn, cơ sở dữ liệu tập trung giúp chúng ta dễ dàng sao lưu, phục hồi, bảo đảm an toàn dữ liệu.
- Về mặt phần cứng thì chi phí đầu tư cho mô hình này không cao.
- Về mặt bảo mật dữ liệu, cần phân quyền đối với người sử dụng hệ thống, mặt khác giúp việc quản lý được chặt chẽ hơn.

1.3. Cấu trúc đề án

Chương 1: Tổng quan

- *Tổng quan về vấn đề được nghiên cứu:* Tóm tắt những lý thuyết, tài liệu có liên quan đến đề tài “Trò chơi Tìm Đường cứu Nước”.
- *Nhiệm vụ đề án:* Lý do hình thành đề tài, mục tiêu nghiên cứu, đối tượng, phạm vi giới hạn.
- *Cấu trúc đề án:* Trình bày cấu trúc của đề án gồm các chương và tóm tắt từng chương.

Chương 2: Cơ sở lý thuyết

Các khái niệm và phương pháp bao gồm các công nghệ, hệ thống, các ràng buộc, ... để giải quyết nhiệm vụ của đề án.

Chương 3: Kết quả thực nghiệm

Giao diện và đặc điểm chức năng của chương trình.

Chương 4: Kết luận

Những kết luận chung, khẳng định những kết quả đạt được.

CHƯƠNG 2. CƠ SỞ LÝ THUYẾT

2.1. Các khái niệm và cơ chế hoạt động

2.1.1. Tổng quan về Java

2.1.1.1. Môi trường lập trình

Java là một trong những ngôn ngữ lập trình hướng đối tượng. Nó được sử dụng trong phát triển phần mềm, trang web, game hay ứng dụng trên các thiết bị di động.

Java được khởi đầu bởi James Gosling và bạn đồng nghiệp ở Sun MicroSystem năm 1991. Ban đầu Java được tạo ra nhằm mục đích viết phần mềm cho các sản phẩm gia dụng, và có tên là Oak.

Java được phát hành năm 1994, đến năm 2010 được Oracle mua lại từ Sun MicroSystem.

Java được tạo ra với tiêu chí “*Viết (code) một lần, thực thi khắp nơi*” (Write Once, Run Anywhere – WORA). Chương trình phần mềm viết bằng Java có thể chạy trên mọi nền tảng (platform) khác nhau thông qua một môi trường thực thi với điều kiện có môi trường thực thi thích hợp hỗ trợ nền tảng đó.

2.1.1.2. Phần mềm Android Studio



Android studio là môi trường để phát triển tích hợp IDE chính thức dành cho những phát triển các ứng dụng chạy trên nền tảng Android. Nó được phát triển bởi Google và được sử dụng để có thể tạo phần lớn các ứng dụng mà bạn có thể sử dụng hàng ngày.

Android Studio hoạt động dựa trên IntelliJ IDEA Community Edition, cho phép lập trình viên để tạo được ứng dụng một cách dễ dàng và thực hiện hơn. Các thay đổi và xem trước trong thời gian thực, đồng thời nó cũng có khả năng tăng tốc của sản phẩm, thiết kế giao diện đẹp hơn trước. Đặc biệt Android Studio hỗ trợ cả tiếng Việt.

Android Studio được hỗ trợ một loạt các giả lập để có thể xem trước được ứng dụng, vì vậy ngay cả khi bạn không có thiết bị thử nghiệm mà bạn có thể chắc chắn rằng mọi thứ đều được hoạt động một cách trơn tru. Bên cạnh đó thì có loạt công cụ như là lời khuyên tối ưu hóa, đồ thị doanh số bán hàng và những số liệu lấy từ phân tích sẽ giúp các nhà phát triển quản lý ứng dụng đang được bán của mình và tìm ra hướng đi cụ thể với từng thiết bị Android.

Chức năng của công cụ này là cung cấp đến giao diện để tạo được các ứng dụng và xử lý được phần lớn các công cụ quản lý file phức tạp ở đằng sau hậu trường. Ngôn ngữ lập trình được sử dụng ở đây đó là Java và nó được cài đặt riêng ở trên thiết bị của bạn. Công cụ lập trình này cũng rất đơn giản, bạn chỉ cần viết, chỉnh sửa và lưu lại các dự án của mình và các file trong dự án đó. Đồng thời Android Studio sẽ cấp cho bạn quyền truy cập vào Android SDK.

2.1.2. Tổng quan về hệ quản trị cơ sở dữ liệu SQLite



SQLite là một hệ quản trị cơ sở dữ liệu hay còn gọi là hệ thống cơ sở dữ liệu quan hệ nhỏ gọn, khác với các hệ quản trị khác như MySQL, SQL Server, Oracle, PostgreSQL... SQLite là một thư viện phần mềm mà triển khai một SQL Database

Engine truyền thống, không cần mô hình client-server nên rất nhỏ gọn. SQLite được sử dụng vào rất nhiều chương trình từ desktop đến mobile hay là website.

SQLite engine không phải là một quy trình độc lập (*standalone process*) như các cơ sở dữ liệu khác, bạn có thể liên kết nó một cách tĩnh hoặc động tùy theo yêu cầu của bạn với ứng dụng của bạn. SQLite truy cập trực tiếp các file lưu trữ (*storage files*) của nó.

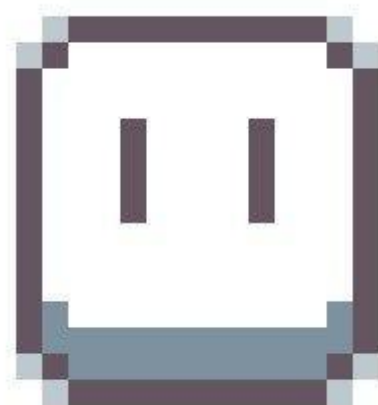
2.1.3. Tổng quan về phần mềm Adobe Photoshop



Adobe Photoshop (thường được gọi là Photoshop) là một phần mềm chỉnh sửa đồ họa được phát triển và phát hành bởi hãng Adobe Systems ra đời vào năm 1988 trên hệ máy Macintosh. Photoshop được đánh giá là phần mềm dẫn đầu thị trường về sửa ảnh bitmap và được coi là chuẩn cho các ngành liên quan tới chỉnh sửa ảnh. Từ phiên bản Photoshop 7.0 ra đời năm 2002, Photoshop đã làm lên một cuộc cách mạng về ảnh bitmap. Phiên bản mới nhất hiện nay là Adobe Photoshop CC.

Ngoài khả năng chính là chỉnh sửa ảnh cho các ấn phẩm, Photoshop còn được sử dụng trong các hoạt động như thiết kế trang web, vẽ các loại tranh (*matte painting* và nhiều thể loại khác), vẽ texture cho các chương trình 3D... gần như là mọi hoạt động liên quan đến ảnh bitmap.

2.1.4. Tổng quan về phần mềm Aseprite

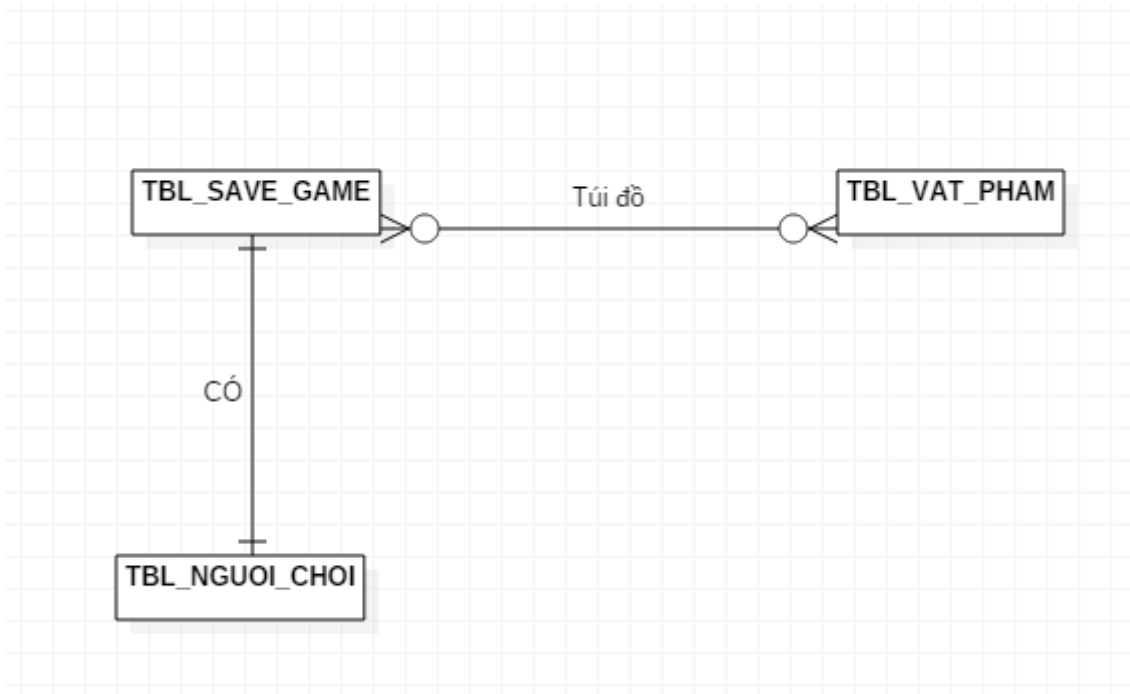


Aseprite là ứng dụng chỉnh sửa ảnh có thể tạo hiệu ứng động bắt mắt, tạo Pixel Art (hình nghệ thuật trên máy tính theo phong cách điểm ảnh) bằng cách sử dụng nhiều công cụ khác nhau. Đây là ứng dụng thân thiện với người dùng, đem lại trải nghiệm tuyệt vời.

- Một ứng dụng chỉnh sửa sprite hoạt hình tuyệt đẹp cho phép bạn tạo pixel art và chỉnh sửa hình ảnh bằng nhiều công cụ khác nhau.
- Có giao diện tuyệt đẹp và dễ sử dụng bao gồm cả biểu tượng và công cụ.
- Có thể nhập hầu hết các loại định dạng tệp như JPG, GIF, BMP, ASE, FLC và nhiều định dạng khác.
- Có một thanh công cụ với tất cả các bàn chải bạn cần để vẽ đường thẳng, hình dạng hình học, vùng phun và hơn thế nữa.
- Cung cấp cho bạn bảng màu phong phú với nhiều tùy chọn.
- Bạn hoàn toàn có thể thay đổi hoặc nâng cao hình ảnh bằng cách áp dụng một trong nhiều hiệu ứng.
- Có một trình quản lý lớp được cung cấp để bạn có thể sử dụng để quản lý các đối tượng.

2.2. Mô hình giải pháp

2.2.1. Sơ đồ thực thể (ERD – Entity Relationship Diagram)



2.2.2. Mô hình quan niệm dữ liệu

2.2.2.1. Danh sách các thực thể

a) Thực thể *Lưu Trò Chơi*

TBL_SAVE_GAME (IDSAVEGAME, CANH, NGÀY, TIENTRINH, TIEN, NUT)

Diễn giải: Bảng này nhằm lưu các phần lưu trò chơi khác nhau, mỗi phần lưu được phân biệt bởi IDSAVEGAME riêng biệt, mỗi phần lưu trò chơi sẽ bao gồm cảnh nào (CANH), ngày mấy (NGÀY), tiến trình là tới đâu (TIENTRINH), đã có bao nhiêu tiền (TIEN), và tại mốc thứ mấy trong trò chơi (NUT), một mốc (NUT) chứa nhiều cảnh (CANH).

b) Thực thể *Người Chơi*

TBL_NGUOI_CHOI (ID, IDSAVEGAME)

Diễn giải: Bảng này chỉ chứa đúng một ID nhằm để lưu phần lưu trò chơi (IDSAVEGAME) hiện tại, giá trị IDSAVEGAME này được cập nhật khi người chơi chọn một phần lưu trò chơi khác nhau.

c) Thực thể *Túi Đồ*

TBL_TUI_DO (MAVATPHAM, IDSAVEGAME, SOLUONG)

Diễn giải: Bảng này dùng để lưu những vật phẩm mà người chơi ở phần lưu trò chơi hiện có với khóa là mã vật phẩm và giá trị lưu game (MAVATPHAM, IDSAVEGAME) và bao gồm số lượng bao nhiêu.

d) Thực thể *Vật Phẩm*

TBL_VAT_PHAM(MAVATPHAM, TENVATPHAM, KICHCO)

Diễn giải: Bảng này dùng để những vật phẩm trong trò chơi, mỗi vật phẩm được phân biệt với nhau bằng mã vật phẩm riêng biệt (MAVATPHAM), với tên (TENVATPHAM) và kích cỡ (KICHCO), mỗi kích cỡ khác nhau sẽ có tác dụng khác nhau.

2.2.2.2. Sơ đồ thực thể các mối liên kết

a) Xét hai thực thể *TBL_NGUOI_CHOI* và *TBL_SAVE_GAME*

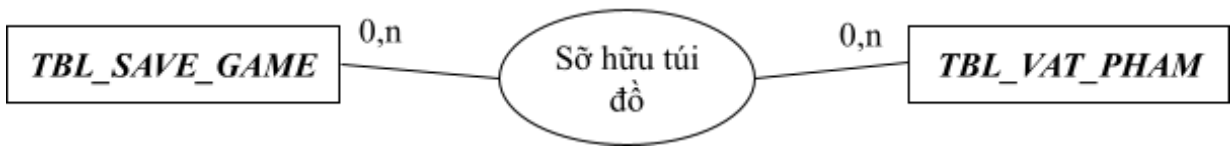
Ta thấy rằng mỗi người chơi thuộc một phần lưu game duy nhất và mỗi phần lưu game có một người chơi. Như vậy, hai thực thể *TBL_NGUOI_CHOI* và *TBL_SAVE_GAME* liên kết với nhau theo quan hệ một – một.



b) Xét hai thực thể *TBL_SAVE_GAME* và *TBL_VAT_PHAM*

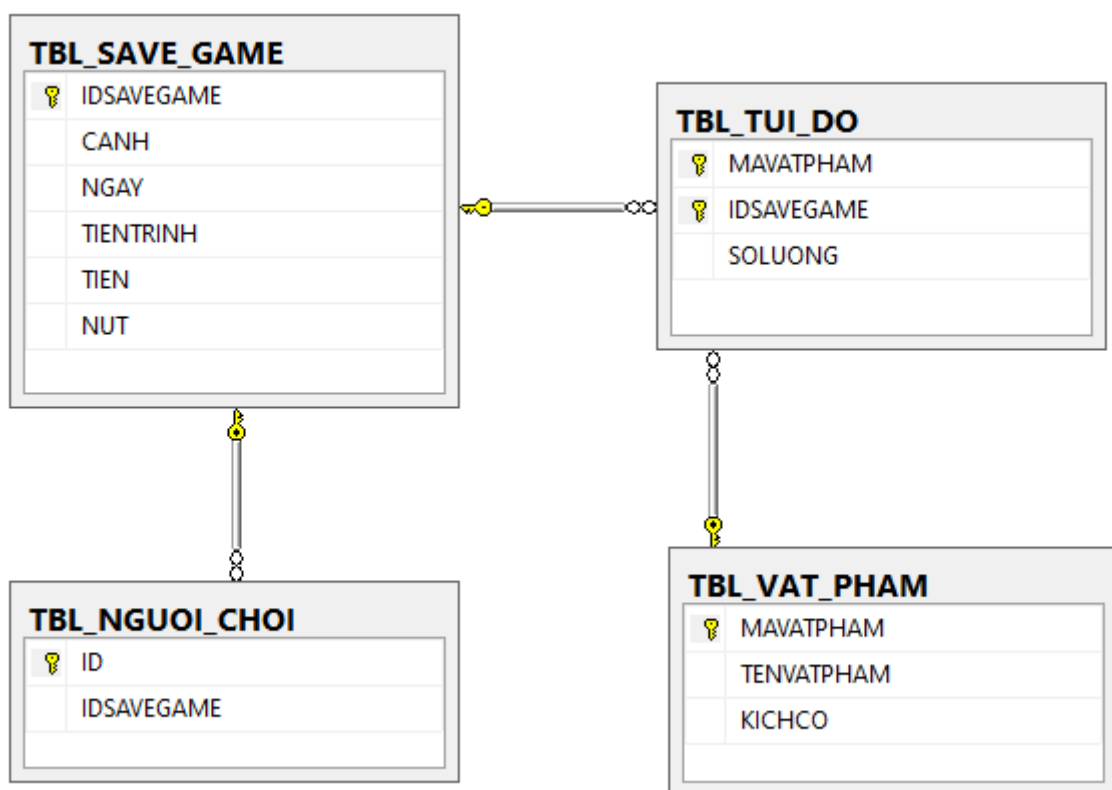
Ta thấy mỗi phần lưu game sẽ có nhiều vật phẩm hoặc không có vật phẩm đó, và vật phẩm sẽ có nhiều phần lưu game hoặc không có phần lưu game nào. Như vậy, hai

thực thể **TBL_SAVE_GAME** và **TBL_VAT_PHAM** liên kết với nhau theo quan hệ nhiều-nhiều



2.2.4. Mô hình dữ liệu quan hệ

2.2.4.1. Lược đồ cơ sở dữ liệu



a) Bảng TBL_NGUOI_CHOI (Người Chơi)

Bảng chứa thông tin của người chơi hiện tại đang chơi phần lưu game nào.

Tên thuộc tính	Diễn giải	Kiểu dữ liệu	Ràng buộc	Độ dài
ID	Khóa của bảng	int	khóa chính	
IDSAVEGAME	Phần lưu game hiện tại	int	not null	

b) Bảng TBL_SAVE_GAME (Lưu Trò Chơi)

Bảng chứa thông tin các phần lưu trò chơi.

Tên thuộc tính	Diễn giải	Kiểu dữ liệu	Ràng buộc	Độ dài
IDSAVEGAME	Mã phần lưu trò chơi	int	khóa chính	
CANH	Cảnh hiện tại đang chơi	Text	not null	
NGAY	Ngày của cảnh đó	Text	not null	
TIENTRINH	Tiến trình của game	Text	not null	
TIEN	Số tiền mà người chơi đang có	int	not null	
NUT	Mốc hiện tại đang chơi	int	not null	

c) Bảng TBL_TUI_DO (Túi đồ)

Bảng chứa thông tin vật phẩm mà phần lưu trò chơi đang có.

Tên thuộc tính	Diễn giải	Kiểu dữ liệu	Ràng buộc	Độ dài
MAVATPHAM	Mã vật phẩm	int	khóa chính	
IDSAVEGAME	Giá trị phần lưu trò chơi	int	khóa chính	
SOLUONG	Số lượng vật phẩm đang có	int	null	

d) Bảng TBL_VAT_PHAM (Vật phẩm)

Bảng chứa thông tin các vật phẩm mà trò chơi có.

Tên thuộc tính	Diễn giải	Kiểu dữ liệu	Ràng buộc	Độ dài
MAVATPHAM	Mã vật phẩm	Int	khóa chính	
TENVATPHAM	Tên vật phẩm	Text	not null	
KICHCO	Kích cỡ của vật phẩm	int	not null	

CHƯƠNG 3. KẾT QUẢ THỰC NGHIỆM

3.1. Giao diện bắt đầu trò chơi



Giao diện này là giao diện khi bắt đầu trò chơi, mỗi khi bấm bắt đầu thì sẽ xuất hiện một bảng để chọn phần lưu game hoặc chơi mới.

3.2. Các cảnh trong trò chơi

3.2.1. Các cảnh trong phần 1



3.2.2. Các cảnh trong phần 2

Sau ngày 6 Tháng: 7 Năm: 1911



Nguyễn Tất Thành sống những ngày đầu tiên trên đất Pháp, trong thời gian chờ tàu đổ hàng. Anh đã được chứng kiến ở nước Pháp cũng có những người nghèo như ở xứ sở của mình, nhận thấy người Pháp trên đất Pháp tốt và lịch sự hơn những tên thực dân Pháp ở Đông Dương. Anh nói với người bạn điều anh nghĩ: "Tại sao người Pháp không "khai hoá" đồng bào của nước họ trước khi đi "khai hoá" chúng ta".

Tiếp tục

Ngày: 3 Tháng: 6 Năm: 1911



Nguyễn Tất Thành bắt đầu làm việc ở tàu Amiran Latouche-Trollet, nhận thẻ nhân viên của tàu với tên mới: Văn Ba.

Tiếp tục

Ngày: 15 Tháng: 9 Năm: 1911



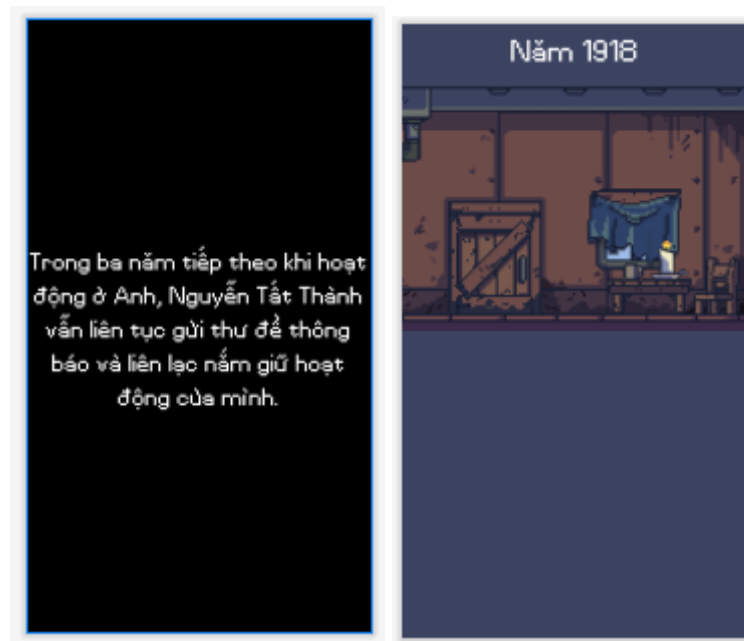
Nguyễn Tất Thành viết đơn gửi Tổng thống Pháp và Bộ trưởng Bộ Thuộc địa Pháp trình bày nguyện vọng muốn vào học Trường Thuộc địa. Đơn được gửi từ Mácxây ngày 15-9-1911, có đoạn viết:

Tiếp tục



3.2.3. Các cảnh trong phần sau





3.3. Giao diện tương tác

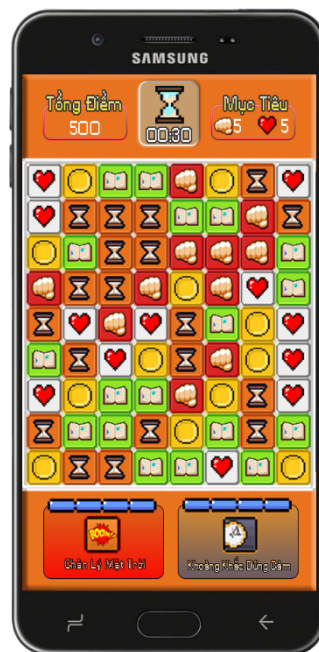
3.3.1. Giao diện cửa hàng



Giao diện này hiển thị cho người dùng xem thông tin về vật phẩm mà trò chơi có, nhằm để giúp người chơi có thể hoàn thành trò chơi dễ hơn, mỗi vật phẩm sẽ có một giá tiền riêng.

3.3.2. *Giao diện trò chơi*

3.3.2.1. Trò chơi Match-3



Đây là trò chơi chính trong Tìm Đường Cứu Nước, trò chơi mang tính xếp hình, được lấy ý tưởng từ trò kim cương.

3.3.2.2. Trò chơi Bỏ Than



Trò chơi này có mục tiêu là phải đưa than vào đúng ô màu đỏ . Mỗi khi bấm bỏ than, lượt chơi sẽ trừ đi một và than sẽ di chuyển trong thanh, lúc đó nút Dừng sẽ hiện lên, nếu bấm dừng đúng lúc than nằm trong ô màu đỏ thì mục tiêu sẽ trừ xuống 1. Nếu Mục tiêu còn xuống 0 thì hoàn thành trò chơi.

3.3.2.3. Giao diện bản đồ thế giới



Giao diện này thể hiện bản đồ thế giới và chúng ta phải di chuyển các nút, mỗi nút sẽ tương ứng với nhiều cảnh, mỗi nút tương ứng với một quốc gia, nút là hình tròn đỏ trên bản đồ. Khi bấm vào những nút đó thì thuyền sẽ di chuyển đến, khi đến những nút đó thì phải vượt qua những trò chơi Match 3 thì mới tới được nút.

CHƯƠNG 4. KẾT LUẬN

4.1. Kết quả đạt được

Tìm hiểu được rõ giai đoạn lịch sử về Bác khi tìm đường giải phóng dân tộc, thiết kế đồ họa, học thêm được vẽ, xử lý hình ảnh, hiệu ứng, tạo âm thanh.

Hoàn thành được trò chơi Tìm Đường Cứu Nước.

4.2. Những Khó Khăn

Còn ít kinh nghiệm trong việc thiết kế game.

Gặp khó khăn trong việc xử lý code và chưa tối ưu được trò chơi.

Không hoàn thành hết được những gì đã được đề ra và lên ý tưởng vì thời gian ngắn và ít kinh nghiệm.

4.3. Hướng phát triển và mở rộng đề tài

Đề tài “*Trò chơi Tìm Đường Cứu Nước*” cần được mở rộng và xem xét trên nhiều khía cạnh hơn để trò chơi được hoàn thiện. Trong đề tài này, chúng em chỉ mới phân tích và xây dựng trò chơi ở giai đoạn lịch sử ban đầu, cần phải phát triển và làm rõ thêm:

- Ra thêm phần hai dựa trên lịch sử đã có.
- Tích hợp thêm nhiều chế độ chơi, trò chơi trong game.