BẢNG PHÂN CHIA CÔNG VIỆC

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| STT | Họ và tên | Mã sinh viên | Công việc | Thời gian |
| 1 | Bá Thị Thư |  | - Thảo luận ý tưởng game  - Lên kế hoạch, phân chia nhiệm vụ | Tuần 2-3 |
|  |  |  |  |  |
| 2 | Nguyễn Thu Trang |  | - Thảo luận ý tưởng game  - Viết tài liệu phần 2 | Tuần 2-3 |
|  |  |  |  |  |
| 3 | Nguyễn Đức Trình |  | - Thảo luận ý tưởng game  - Sơ đồ thiết kế game  - Viết tài liệu phần 3 | Tuần 2-3 |
|  |  |  |  |  |
| 4 | Trần Đức Thiện |  | - Thảo luận ý tưởng game  - Viết tài liệu phần 1 | Tuần 2-3 |
|  |  |  |  |  |

PHẦN 1: GIỚI THIỆU

PHẦN 2: TỔNG QUAN VỀ GAME

1. Thể loại game

* Game trí tuệ.

1. Yếu tố

* Trò chơi Ai là triệu phú được đánh giá là một trò chơi giải trí kết hợp học tập rèn luyện tư duy. Nó giúp  người chơi trau dồi kiến thức trong rất nhiều lĩnh vực khác nhau của cuộc sống.
* Đối tượng nhắm tới là tất cả mọi người, từ trẻ em đến người lớn.

1. Nội dung

* Ai là triệu phú là một game mô phỏng theo chương trình truyền hình trên kênh VTV3. Trong trò chơi, người chơi sẽ được đặt vào những tình huống giả định và phải trả lời 15 câu hỏi về nhiều lĩnh vực khác nhau trong cuộc sống. Mỗi câu hỏi có một mức tiền thưởng đi kèm, tăng dần theo thứ tự.
* Có 3 mốc quan trọng là câu số 5 (mốc thứ nhất), câu số 10 (mốc thứ hai) và câu số 15 (mốc “Triệu phú”). Vượt qua tất cả các mốc này, người chơi sẽ giành được số tiền tương ứng với các câu hỏi đó.
* Người chơi có 3 quyền trợ giúp có thể sử dụng bất  cứ lúc nào nếu không biết câu trả lời hoặc chưa chắc chắn với suy nghĩ của mình. Tất cả quyền trợ giúp chỉ được sử dụng một lần duy nhất.
* Đồ họa và âm thanh sống động, mang đến cho người chơi cảm giác như mình đang ở trường quay.

1. Chủ đề

* Game trả lời câu hỏi.

1. Phong cách

* Phong cách giáo dục, giải trí.

1. Loại người chơi game được nhắm đến

* Những người chơi được nhắm đến là những người có hứng thú với cảm giác được nhập vai và chinh phục kho tàng kiến thức đầy phong phú.

1. Game flow

Tại menu người chơi sẽ chọn các mục tương ứng:

* Play: Bắt đầu chơi game
* Setting: Cài đặt game
* Quit: Thoát khỏi game

Trong game người chọn đáp án mình cho là đúng hoặc sử dụng các quyền trợ giúp:

* 📞 : Gọi điện thoại cho người thân.
* 50:50 : Loại bỏ 2 đáp án sai.
* 📊: Hỏi ý kiến khán giả trong trường quay.

1. Look & feel
2. Các khía cạnh tác động vào người chơi

1. Mục tiêu trải nghiệm

1. Trải nghiệm được lồng vào game

* Trải nghiệm nhập vai trở thành người chơi trả lời câu hỏi, trau dồi kiến thức và phát triển kỹ năng tư duy logic.

PHẦN 3: GAMEPLAY & MECHANICS

**I: Game play**

Khi chơi người chơi sẽ phải vận dụng kiến thức của bản thân để trả lời 15 câu hỏi với nhiều lĩnh vực khác nhau trong cuộc sống như: thể thao, phim truyện,

đời sống - xã hội, ca dao - tục ngữ,..mỗi câu hỏi sẽ có 4 đáp án để người chơi lựa chọn. Mỗi câu hỏi có một mức tiền thưởng đi kèm, tăng dần theo thứ tự.Trong suốt cuộc chơi, có ba mốc quan trọng mà người chơi cần vượt qua:

* Câu hỏi số 5: Nếu trả lời đúng câu hỏi số 5, người chơi sẽ giành được giải thưởng 50 triệu đồng.
* Câu hỏi số 10: Nếu trả lời đúng câu hỏi số 10, người chơi sẽ giành được giải thưởng 100 triệu đồng.
* Câu hỏi số 15: Nếu trả lời đúng câu hỏi số 15, người chơi sẽ giành được giải thưởng 1.000.000.000 đồng (1 tỷ đồng).

Trong trò chơi người chơi sẽ có 3 sự trợ giúp:

* ***50/50***: Hệ thống sẽ loại bỏ hai đáp án sai, chỉ còn lại hai đáp án đúng.
* ***Hỏi ý kiến của khán giả***: Người chơi có thể yêu cầu khán giả trong trường quay bình chọn cho đáp án mà họ cho là đúng.
* ***Hỏi ý kiến tổ tư vấn***: người chơi có thể yêu cầu tổ tư vấn chọn đáp án mà họ cho là đúng nhất.

  Khi bắt đầu trả lời người chơi sẽ có 1 phút 30 giây để đọc và trả lời câu hỏi. Khi hết thời gian mà người chơi chưa trả lời câu hỏi thì sẽ bị tính là thua cuộc. Khi trả lời đúng người chơi có quyền đi tiếp và khi trả lời sai sẽ coi như thua cuộc.

II: Level Design

Trong trò chơi các câu hỏi sẽ tăng dần mức độ khó, câu sau sẽ khó hơn câu trước

III: Game Mode

Trò chơi  được thiết  được thiết kế chơi offline và chơi đơn

IV: Game Flow

PHẦN 4: STORY, SETTING, CHARACTER

PHẦN 5: MÀN CHƠI