TRƯỜNG ĐẠI HỌC THỦY LỢI

**KHOA CÔNG NGHỆ THÔNG TIN**

****

**BÀI TẬP LỚN MÔN HỌC**

**“THIẾT KẾ VÀ PHÁT TRIỂN GAME”**

**ĐỀ TÀI**

**THIẾT KẾ VÀ PHÁT TRIỂN**

**GAME “DARK HERO”**

**Giảng viên hướng dẫn:** ThS. Trương Xuân Nam

**Nhóm sinh viên thực hiện:** Nhóm 10 (2MN) – 63CNTT-NB.VA

|  |  |
| --- | --- |
| Trần Tuấn Minh | 2151062831 |
| Đỗ Tuấn Nghĩa | 2151062837 |
| Nguyễn Lương Nghĩa | 2051069026 |
| Nguyễn Tiến Mạnh | 2151062823 |

**Hà Nội, Tháng 11 năm 2024**

**MỤC LỤC**

[**BẢNG PHÂN CHIA CÔNG VIỆC** 3](#_Toc184291016)

[**PHẦN 1: GIỚI THIỆU** 4](#_Toc184291017)

[**1.** **High concept** 4](#_Toc184291018)

[**2.** **Thành viên nhóm** 4](#_Toc184291019)

[**PHẦN 2: TỔNG QUAN VỀ GAME** 5](#_Toc184291020)

[**1.** **Thể loại game** 5](#_Toc184291021)

[**2.** **Yếu tố** 5](#_Toc184291022)

[**3.** **Nội dung** 5](#_Toc184291023)

[**4.** **Chủ đề** 5](#_Toc184291024)

[**5.** **Phong cách** 5](#_Toc184291025)

[**6.** **Loại người chơi hướng đến** 5](#_Toc184291026)

[**7.** **Game flow** 5](#_Toc184291027)

[**8.** **Look & feel** 5](#_Toc184291028)

[**9.** **Các khía cạnh tác động vào người chơi** 5](#_Toc184291029)

[**10.** **Mục tiêu trải nghiệm** 5](#_Toc184291030)

[**11.** **Trải nghiệm được lồng vào game** 5](#_Toc184291031)

[**PHẦN 3: GAMEPLAY & MECHANICS** 6](#_Toc184291032)

[**1.** **Game Player** 6](#_Toc184291033)

[**2.** **Map design** 6](#_Toc184291034)

[**3.** **Game mode** 6](#_Toc184291035)

[**4.** **Game flow** 6](#_Toc184291036)

[**5.** **Game control** 6](#_Toc184291037)

[**6.** **Winning and losing** 6](#_Toc184291038)

[**7.** **Health pack** 6](#_Toc184291039)

[**PHẦN 4: CỐT TRUYỆN, CÀI ĐẶT VÀ NHÂN VẬT** 7](#_Toc184291040)

[**1.** **Cốt truyện** 7](#_Toc184291041)

[**2.** **Lời thuật** 7](#_Toc184291042)

[**3.** **Thế giới trong game** 7](#_Toc184291043)

[**4.** **Nhân vật** 7](#_Toc184291044)

[**PHẦN 5: MÀN CHƠI** 8](#_Toc184291045)

[**1.** **Giới thiệu các bản đồ** 8](#_Toc184291046)

[**2.** **Chi tiết từng bản đồ** 8](#_Toc184291047)

[**a.** **Bản đồ** 8](#_Toc184291048)

[**b.** **Bản đồ 2** 8](#_Toc184291049)

[**PHẦN 6: GIAO DIỆN** 9](#_Toc184291050)

[**1.** **Mô tả về hệ thống thị giác** 9](#_Toc184291051)

[**2.** **Hệ thống điều khiển** 9](#_Toc184291052)

[**3.** **Âm thanh, âm nhạc, hiệu ứng** 9](#_Toc184291053)

[**PHẦN 7: MỘT SỐ HÌNH ẢNH CỦA GAME** 10](#_Toc184291054)

# **BẢNG PHÂN CHIA CÔNG VIỆC**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **STT** | **Họ và tên** | **Mã sinh viên** | **Công việc** |
| 1 | Trần Tuấn Minh | 2151062831 | * Thảo luận ý tưởng game * Viết pitch doc * Thêm các UI canvas * Tìm background, assets * Xây dựng map |
| 2 | Đỗ Tuấn Nghĩa | 2151062837 | * Thảo luận ý tưởng game * Xây dựng map * Viết pitch doc * Tìm assets, background |
| 3 | Nguyễn Lương Nghĩa | 2051069026 | * Thảo luận ý tưởng game * Code cấu trúc game * Code nhân vật * Viết pitch doc * Tìm assets |
| 4 | Nguyễn Tiến Mạnh | 2151062823 | * Thảo luận ý tưởng game * Xây dựng map * Viết pitch doc * Tìm assets |

# **PHẦN 1: GIỚI THIỆU**

1. **High concept**
2. **Thành viên nhóm**

# **PHẦN 2: TỔNG QUAN VỀ GAME**

1. **Thể loại game**
2. **Yếu tố**
3. **Nội dung**
4. **Chủ đề**
5. **Phong cách**
6. **Loại người chơi hướng đến**
7. **Game flow**
8. **Look & feel**
9. **Các khía cạnh tác động vào người chơi**
10. **Mục tiêu trải nghiệm**
11. **Trải nghiệm được lồng vào game**

# **PHẦN 3: GAMEPLAY & MECHANICS**

1. **Game Player**
2. **Map design**
3. **Game mode**
4. **Game flow**
5. **Game control**
6. **Winning and losing**
7. **Health pack**

# **PHẦN 4: CỐT TRUYỆN, CÀI ĐẶT VÀ NHÂN VẬT**

1. **Cốt truyện**
2. **Lời thuật**
3. **Thế giới trong game**
4. **Nhân vật**

# **PHẦN 5: MÀN CHƠI**

1. **Giới thiệu các bản đồ**
2. **Chi tiết từng bản đồ**
   1. **Bản đồ**
      1. **Tóm tắt**
      2. **Điều kiện yêu cầu**
      3. **Chi tiết**
      4. **Trải nghiệm của người chơi trong màn**
      5. **Động lực**
   2. **Bản đồ 2**
      1. **Tóm tắt**
      2. **Điều kiện yêu cầu**
      3. **Chi tiết**
      4. **Trải nghiệm trong màn**

# **PHẦN 6: GIAO DIỆN**

1. **Mô tả về hệ thống thị giác**
2. **Hệ thống điều khiển**
3. **Âm thanh, âm nhạc, hiệu ứng**

# **PHẦN 7: MỘT SỐ HÌNH ẢNH CỦA GAME**