

PET HOUSE GAME DESIGN GUIDE

CONTENT



Concept game

1. ITEM
2. PET
3. BACKGROUND

1 ITEM:

1a. Định nghĩa:

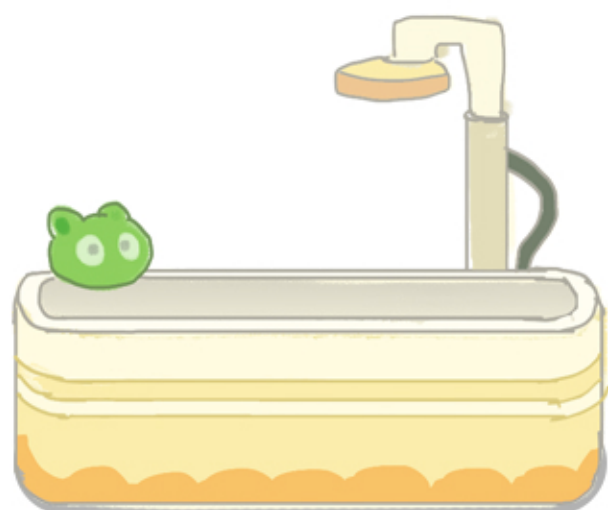
Item gồm Equipment và Toys được đặt trong background, là những object có thể tương tác được và có animation.

Vị trí đặt Equipment: trên sàn và trên tường.

Vị trí đặt Toys: trên sàn.

1b.Thiết kế:

- Phối cảnh của mọi item đều nhìn xiên từ trên xuống.

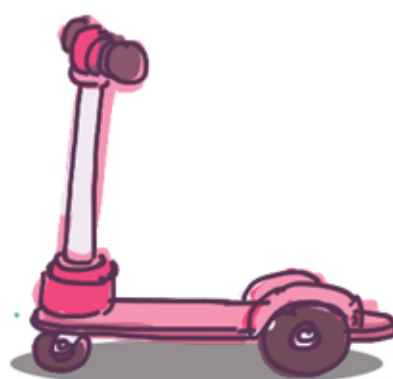


- Item ở trong góc (chỗ đi vệ sinh) có mặt bên, mặt này tối hơn các mặt khác.



- Item luôn có bóng.
- Ánh sáng chiếu từ trên xuống cho mọi trường hợp.
- Item phối màu tùy ý nhưng k quá 3 màu
- Không dùng màu quá tươi (max saturation) để không bị chói với pet
- Không dùng màu đen hoàn toàn 100%

- Item được đặt ở trên sàn (bàn, ghế, tủ, bồn tắm...)phần dưới tối và ít tương phản hơn phần trên.



- Item được đặt ở trên tường (tranh, đồng hồ, tủ thuốc...) phần trên tối và ít tương phản hơn phần dưới.



- Sử dụng outline, nét đều size 5px.
- Màu Outline là sắc độ đậm hơn của màu chính của item, không dùng màu đen hoặc quá gần màu đen.

1c. Quy trình:

- Concept Item + Palettes - có định hướng animation
- Duyệt concept + Palettes (check trong background + pet)
- Lên detail và Hoàn thiện prefab trong Unity

1d. Yêu cầu:

- Thiết kế Equipment: Vì equipment là 1 phần của bg nên không thiết kế quá chi tiết dàn trải, cần mảng trống lớn và chỉ tập trung vào một số chi tiết điểm nhấn.
- Thiết kế Toys: Xác định rõ khu vực của Toys mà pet tương tác và hạn chế detail ở khu vực này.
- Mọi item đều có anim activated.
- Silhouette item rõ ràng và không bị trường hợp khi thu nhỏ quá sẽ mất chi tiết.
- Fit với background và Pet.

2 PET:

2a. Định nghĩa:

Pet là nhân vật chính của trò chơi, di chuyển giới hạn trong khu vực sàn/mặt đất.

Pet có nhiều animation nhất trong game.

Pet có thể tương tác với element trong background, Equipment hay là Toys.

2b.Thiết kế:

- Pet luôn đứng góc 2/3. Một số trường hợp đặc biệt trong anim mới dùng góc khác.



- Pet dùng outline màu đen size 10-12px tùy theo kích thước pet lớn hay nhỏ.

- Pet luôn có shadow.

- Không tả ánh sáng cho pet, không tô màu highlight hoặc shadow trên người pet.

- Phối màu tùy ý nhưng không quá 3 màu.

2c.Quy trình:

- Concept Pet + Palettes - có thiết kế tính cách và thói quen.

- Duyệt concept + Palettes (check trong background + pet)

- Lên detail và Hoàn thiện prefab trong Unity

2d. Yêu cầu:

- Thiết kế pet: Silhouette nổi bật và rõ ràng.
- Mỗi pet đều có điểm nhấn tạo cá tính (có thể là thiết kế có thể là effect)
- Pet nhỏ - ít detail, pet lớn - nhiều detail.

3 BACKGROUND:

3a. Định nghĩa:

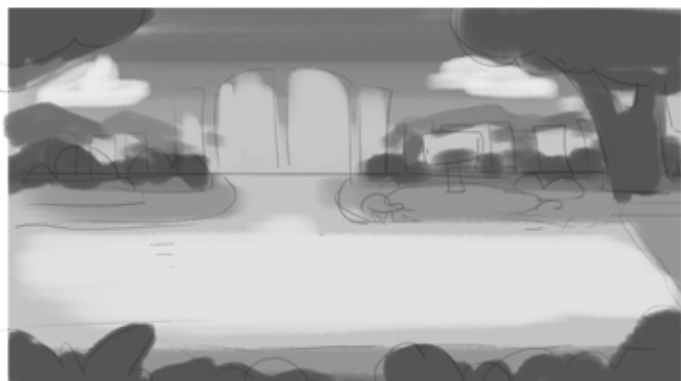
- Background là phong nền của game. Trên background đặt các Item và Pet.
- Background có ít animation.
- Background gồm phần ở xa, ở gần và tiền cảnh.

3b.Thiết kế:

- Phối cảnh của background nhìn xiên từ trên xuống.



- Thiết kế bg chặn 2 đầu bằng các element của game.
- Ánh sáng trong bg chiếu từ trên xuống.
- Các element trong background có shadow.
- Detail background không có outline
- Phối màu tương đồng.
- Không dùng màu saturation quá cao.
- Chỗ tối không dùng màu đen hoàn toàn, chuyển thành màu khác gần đó.
- Khu vực trung tâm nơi Pet di chuyển sáng hơn, ít detail hơn, khu vực bên trên và bên dưới nơi để UI tối hơn và cũng ít detail hơn.



3c. Quy trình:

- Concept BG + Value + Palettes - có định hướng animation và định hướng equipment.
- Duyệt concept + Palettes (Check với item và pet)
- Lên detail và Hoàn thiện prefab trong Unity

3d. Yêu cầu:

- BG tôn nhân vật và Equipment lên.
- Bg không lấn vào UI.
- Màu sắc tươi sáng nhẹ nhàng.