TRƯỜNG ĐẠI HỌC THỦY LỢI

**KHOA CÔNG NGHỆ THÔNG TIN**



**ĐỒ ÁN KẾT THÚC MÔN HỌC**

**“THIẾT KẾ VÀ PHÁT TRIỂN TRÒ CHƠI”**

**Đề tài:**

**THIẾT KẾ VÀ PHÁT TRIỂN**

**TRÒ CHƠI “MONSTER SUVIVORS”**

**Nhóm sinh viên thực hiện:**

Lê Hoàng Long 2051063632

Nguyễn Hữu Kỷ 2051063652

Đặng Thành Lợi 2151261234

Nguyễn Đức Vinh Khánh 2051060544

**Giảng viên phụ trách môn học:** ThS. Trương Xuân Nam

## BẢNG PHÂN CHIA CÔNG VIỆC

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| STT | Họ tên | MSV | Công việc |
| 1 | Lê Hoàng Long | 2051063632 |  |
| 2 | Nguyễn Hữu Kỷ | 2051063652 |  |
| 3 | Đặng Thành Lợi | 2151261234 |  |
| 4 | Nguyễn Đức Vinh Khánh | 2051060544 |  |

Mục lục

[BẢNG PHÂN CHIA CÔNG VIỆC 2](#_heading=h.gjdgxs)

[PHẦN 1: GIỚI THIỆU 3](#_heading=h.30j0zll)

[**1.**](#_heading=h.1fob9te) **High concept** 3

[**2.**](#_heading=h.3znysh7) **Giới thiệu nhóm làm game** 4

[PHẦN 2: TỔNG QUAN VỀ GAME 4](#_heading=h.2et92p0)

[**1.**](#_heading=h.tyjcwt) **Thể loại game** 4

[**2.**](#_heading=h.3dy6vkm) **Yếu tố** 4

[**3.**](#_heading=h.1t3h5sf) **Nội dung** 4

[**4.**](#_heading=h.4d34og8) **Chủ đề** 4

[**5.**](#_heading=h.2s8eyo1) **Phong cách** 4

[**6.**](#_heading=h.17dp8vu) **Loại người chơi được ngắm đến** 4

[**7.**](#_heading=h.3rdcrjn) **Game flow** 4

[**8.**](#_heading=h.26in1rg) **Look & feel** 4

[**9.**](#_heading=h.lnxbz9) **Các khía cạnh tác động vào người chơi** 4

[**10.**](#_heading=h.35nkun2) **Mục tiêu trải nghiệm** 4

[**11.**](#_heading=h.1ksv4uv) **Trải nghiệm được lồng vào game** 4

## PHẦN II: GIỚI THIỆU

1. **High concept**

Tiêu diệt những con quái vật không ngừng lao về phía mình, thu thập vàng và kinh nghiệm để nâng cấp vũ khí và sống sót đến bình minh.



1. **Giới thiệu nhóm làm game**

****

## PHẦN II: TỔNG QUAN VỀ GAME

1. **Thể loại game**

* Nhập vai, hành động, rougelike

1. **Yếu tố**

* Game giải trí, tăng tư duy thông qua nâng cấp các vật phẩm và di chuyển khéo léo.
* Đối tượng nhắm tới là những người chơi trẻ tuổi 13-25.
* Hệ thống nhân vật, vật phẩm đa dạng với nhiều lựa chọn cho nhiều phong cách chơi của mỗi người.

1. **Nội dung**

* Game 2D góc nhìn từ trên xuống, lấy bối cảnh một nhân vật anh hùng tiêu diệt quái vật trong nhiều khu vực khác nhau, tìm kiếm sức mạnh mới và đồng minh.
* Người chơi chọn nhân vật mình muốn, chọn khu vực, mức độ khó để chơi.
* Người chơi ban đầu sẽ sử dụng sức mạnh mặc định của nhân vật để tiêu diệt quái vật đang lao về phía mình để tích lũy kinh nghiệm. Sau khi lên cấp, người chơi được chọn thêm các vật phẩm giúp tăng sức mạnh.
* Phong cách phiêu lưu, hành động với âm thanh sống động kịch tính.
* Đồ họa 2D pixel tập trung tăng tốc độ xử lý về đồ họa, đồng thời dung lượng cũng sẽ ít hơn rất nhiều.

1. **Chủ đề**

* Game tiêu diệt quái vật trong thời gian nhất định

1. **Phong cách**

Game

1. **Loại người chơi được ngắm đến**

Nhắm đến những người chơi từ 13 tuổi trở lên. Có hứng thú về tựa game chặt chém với số lượng lớn về đạn và quái vật (thể loại: Bullet hell) mà game vẫn chạy mượt, ổn định.

1. **Game flow**

Tại menu người chơi sẽ chọn các mục tương ứng:

* Start : Vào game
* Options: Cài đặt game

1. **Look & feel**

Game

1. **Các khía cạnh tác động vào người chơi**

Game

1. **Mục tiêu trải nghiệm**

Game

1. **Trải nghiệm được lồng vào game**

Game

## PHẦN III: GAMEPLAY & MECHANIC

## PHẦN IV: GAMEPLAY & MECHANIC

## PHẦN V: MÀN CHƠI