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](#_Toc152344116)

[PHẦN 1: GIỚI THIỆU 3](#_Toc152344117)

[**1.** **High concept** 3](#_Toc152344118)

[**2.** **Giới thiệu nhóm làm game** 4](#_Toc152344119)

[PHẦN 2: TỔNG QUAN VỀ GAME 4](#_Toc152344120)

[**1.** **Thể loại game** 4](#_Toc152344121)

[**2.** **Yếu tố** 4](#_Toc152344122)

[**3.** **Nội dung** 4](#_Toc152344123)

[**4.** **Chủ đề** 4](#_Toc152344124)

[**5.** **Phong cách** 4](#_Toc152344125)

[**6.** **Loại người chơi được ngắm đến** 4](#_Toc152344126)

[**7.** **Game flow** 4](#_Toc152344127)

[**8.** **Look & feel** 4](#_Toc152344128)

[**9.** **Các khía cạnh tác động vào người chơi** 4](#_Toc152344129)

[**10.** **Mục tiêu trải nghiệm** 4](#_Toc152344130)

[**11.** **Trải nghiệm được lồng vào game** 4](#_Toc152344131)

## PHẦN 1: 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 2: TỔNG QUAN VỀ GAME

1. **Thể loại game**

Nhập vai, hành động, rougelike

1. **Yếu tố**

Game

1. **Nội dung**

Game

1. **Chủ đề**

Game

1. **Phong cách**

Game

1. **Loại người chơi được ngắm đến**

Game

1. **Game flow**

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