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 chọn nhân vật
* Options: Cài đặt game
* Credit: Thông tin nhóm làm game
* Quit: Thoát game

Tại menu chọn nhân vật: người chơi chọn nhân vật, sau đó chọn những màn chơi đã mở khóa

Trong game người chơi sử dụng các phím:

* Phím mũi tên ↑,↓,→, để di chuyển nhân vật và chọn các chức năng.
* Có thể sử dụng chuột để chọn các chức năng.
* Phím ESC để vào menu Pause

1. **Look & feel**

Game lấy bối cảnh thời kỳ đen tối, các quái vật xuất hiện nhiều nơi phá hủy, đe dọa đến cuộc sống loài người. Từ đó có nhiều anh hùng có sứ mệnh tiêu diệt những quái vật đó.

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

Hình ảnh và âm thanh phát ra trong game. Cách điều khiển nhân vật.

Người chơi phải tư duy cách di chuyển và giữ khoảng cách để sống sót qua màn chơi.

Người chơi được hòa nhập vào cốt truyện, cảm giác sinh tồn để tiếp tục hành trình của một người hùng.

1. **Mục tiêu trải nghiệm**

Người chơi nhập vai vào game, tạo cảm xúc khó có được ngoài đời thực.Tạo cảm giác thoải mái, thư giãn sau giờ học tập và làm việc căng thẳng. Chơi game, giúp tâm trạng thoải mái, tích cực hơn về cuộc sống đời thực.

1. **Trải nghiệm được lồng vào game**

Trải nghiệm nhập vai tiêu diệt những con quái vật hướng về phía mình, phải tìm cách giải quyết và trở nên mạnh hơn để sống sót. Mang lại trải nghiệm thú vị và ý nghĩa trong cuộc sống.

## PHẦN III: GAMEPLAY & MECHANIC

1. **Game Player**
2. **Level design**
3. **Game mode**
4. **Game flow**
5. **Game control**
6. **Winning and Losing**
7. **Pickable Items**

## PHẦN IV: GAMEPLAY & MECHANIC

## PHẦN V: MÀN CHƠI