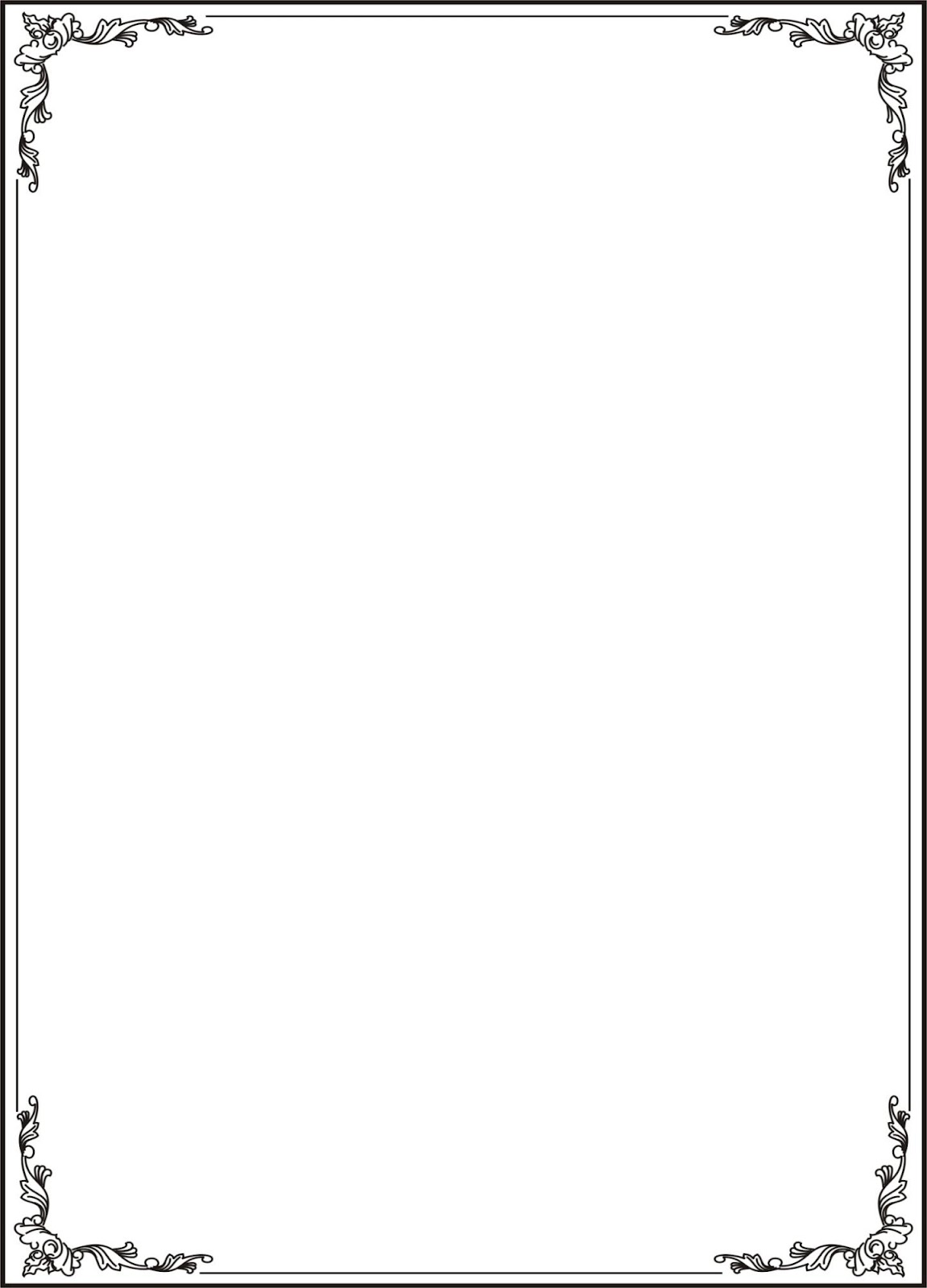
f

**TRƯỜNG ĐẠI HỌC THỦY LỢI   
KHOA CÔNG NGHỆ THÔNG TIN**

A blue and white logo

Description automatically generated

 ĐỒ ÁN KẾT THÚC MÔN HỌC“THIẾT KẾ VÀ PHÁT TRIỂN

TRÒ CHƠI”

***Đề tài:* Thiết kế và phát triển trò chơi**

**“Hero Save Pricess”**

      **Nhóm sinh viên thực hiện:**

Nguyễn Đình Thắng – 2051063572

Phùng Kí Tài – 2051063445

Nguyễn Đình Thành – 2051063785

Nguyễn Ngọc Thắng – 2051063816

Lớp: 62TH4

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

***Hà Nội****, Tháng 12 năm 2023*

**Mục lục**

[BẢNG PHÂN CHIA CÔNG VIỆC 3](#_Toc155977182)

[Phần 1: GIỚI THIỆU 4](#_Toc155977183)

[1. High concept 4](#_Toc155977184)

[2. Giới thiệu nhóm làm game 4](#_Toc155977185)

[Phần 2: TỔNG QUAN VỀ GAME 5](#_Toc155977186)

[1. Thể loại: 5](#_Toc155977187)

[2. Cơ Sở Hạ Tầng và Công Nghệ 5](#_Toc155977188)

[3. Yếu tố 5](#_Toc155977189)

[4. Nội dung 5](#_Toc155977190)

[5. Chủ đề 6](#_Toc155977191)

[6. Phong cách 6](#_Toc155977192)

[7. Loại người chơi game được nhắm đến 6](#_Toc155977193)

[8. Game flow 7](#_Toc155977194)

[9. Look & feel 10](#_Toc155977195)

[10. Các khía cạnh tác động vào người chơi 14](#_Toc155977196)

[11. Mục tiêu trải nghiệm cho người chơi 15](#_Toc155977197)

[12. Trải nghiệm được lồng vào game 15](#_Toc155977198)

[Phần 3: GAMEPLAY & MECHANICS TRONG GAME 16](#_Toc155977199)

[1. Mục Tiêu Chính: 16](#_Toc155977200)

[2. Kịch Bản: 16](#_Toc155977201)

[3. Kẻ Thù và Boss Battles: 16](#_Toc155977202)

[4. Khám Phá và Bí Ẩn: 16](#_Toc155977203)

[Phần 4: STORY, SETTING & CHARACTER 19](#_Toc155977204)

[1. Story 19](#_Toc155977205)

[2. Thế giới trong game 20](#_Toc155977206)

[Phần 5: MÀN CHƠI 21](#_Toc155977207)

[Phần 6: GIAO DIỆN 22](#_Toc155977214)

[1. Mô tả về hệ thống thị giác 22](#_Toc155977215)

[Phần 7: MỘT SỐ HÌNH CỦA CỦA GAME 24](#_Toc155977221)

# BẢNG PHÂN CHIA CÔNG VIỆC

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **STT** | **Họ và tên** | **Mã sinh viên** | **Công việc** |
| 1 | Nguyễn Đình Thắng | 2051063572 | * Thảo luận ý tưởng game * Pitch doc * Xây dựng map cho Level 4 * UI Health Bar * Sound Effect and Music * Pause game * Lose game * Fix bug |
| 2 | Phùng Kí Tài | 2051063445 | * Thảo luận ý tưởng game * High gameplay & mechanics * Code chức năng cho Player (Hero) * Code chức năng cho Enemy (KnightEnemy) * Thêm UI canvas * Xây dựng map cho Level 1 |
| 3 | Nguyễn Ngọc Thắng | 2051063816 | * Thảo luận ý tưởng game * Xây dựng map cho Level 3 * Test game * Fix bug |
| 4 | Nguyễn Đình Thành | 2051063785 | * Thảo luận ý tưởng game * Xây dựng map cho Level * Menu game * Select level game * Fix bug * Tạo game play clear quái để qua màn |

# Phần 1: GIỚI THIỆU

**1. High concept**

Hành Trình Cứu Công Chúa là một cuộc phiêu lưu truyền kỳ đưa người chơi vào thế giới ma thuật, nơi anh hùng đang chờ đợi để thay đổi số phận và lấy lại công bằng cho đất nước và tình yêu của mình." 

**2. Giới thiệu nhóm làm game**

**A group of men in a group of pictures

Description automatically generated with medium confidence**

# Phần 2: TỔNG QUAN VỀ GAME

**1. Thể loại:**

* Game nhập vai knight 2D
* Platformer: "Hero Save Princess" thường thuộc thể loại platformer, nơi người chơi phải di chuyển anh hùng của mình nhảy qua chướng ngại vật và chiến đấu với kẻ thù.
* Adventure: Người chơi thường phải trải qua một cuộc phiêu lưu qua nhiều môi trường khác nhau để đạt được mục tiêu cuối cùng là giải cứu công chúa.

**2. Cơ Sở Hạ Tầng và Công Nghệ**

* **Nền Tảng Hỗ Trợ**

Game sẽ hỗ trợ nền tảng chính bao gồm PC, macOS, và Linux.

* **Ngôn Ngữ Lập Trình**

Game được phát triển chủ yếu bằng ngôn ngữ lập trình C# với sử dụng Unity Engine.

**3. Yếu tố**

Trong trò chơi "Hero Save Princess," người chơi sẽ bắt đầu hành trình của mình với một cốt truyện đơn giản nhưng cuốn hút: công chúa bị bắt cóc và anh hùng của chúng ta phải vượt qua những thách thức nguy hiểm để giải cứu cô ấy. Được thiết kế theo thể loại platformer 2D, trò chơi chứa đựng một thế giới đầy màu sắc với đồ họa pixel retro và âm nhạc vui nhộn, mang lại cảm giác hồi tưởng cho người chơi.

Người chơi sẽ phải đối mặt với môi trường đa dạng, từ hang động tối tăm đến rừng rậm nhiễm độc. Những chướng ngại vật và kẻ thù đen tối sẽ thử thách kỹ năng di chuyển và chiến đấu của họ. Hệ thống chiến đấu đơn giản nhưng cuốn hút, và người chơi phải vượt qua để cứu công chúa.

Điều quan trọng là yếu tố chiến thắng không chỉ là sự mạnh mẽ về sức mạnh, mà còn đến từ sự thông minh và sự khéo léo trong việc giải quyết và vượt qua chướng ngại vật và khám phá những bí mật ẩn sau mỗi màn. Với khả năng tương tác và lựa chọn, người chơi có thể tạo ra những sự kiện khác nhau, tăng cường khả năng chơi lại của trò chơi.

Những yếu tố này hợp nhất thành một trải nghiệm chơi game tuyệt vời, nơi người chơi không chỉ thực sự trở thành anh hùng của câu chuyện mà còn trải qua một cuộc phiêu lưu đầy ý nghĩa và giải đố.

## 4. Nội dung

"Hero Save Princess" là một trò chơi hành động thú vị thuộc thể loại platformer 2D. Câu chuyện bắt đầu với một vương quốc hòa bình nằm trong bóng tối khi một lực lượng đen tối bí mật tấn công và bắt cóc công chúa xinh đẹp của vương quốc. Trong tình cảnh khó khăn, một anh hùng dũng mãnh nổi lên, quyết tâm giải cứu công chúa và đưa lại hòa bình cho vương quốc.

Người chơi sẽ đảm nhận vai trò của một trong những anh hùng trong nhóm, mỗi người có kỹ năng và đặc điểm riêng biệt. Họ sẽ phải vượt qua một loạt các thách thức, từ hang động u tối đến khu rừng phong phú, để tiếp cận nơi công chúa bị giam giữ.

Hệ thống chiến đấu của trò chơi là sự kết hợp giữa đánh, bắn cung và né tránh, khiến cho mỗi cuộc đối đầu trở nên kịch tính và đòi hỏi sự khéo léo từ người chơi. Đồng thời, việc nâng cấp nhân vật thông qua việc thu thập vật phẩm và hoàn thành nhiệm vụ cũng là một phần quan trọng, giúp anh hùng trở nên mạnh mẽ hơn để đối đầu với kẻ thù khó khăn hơn ở cấp độ cao.

Trên hành trình của mình, người chơi sẽ phải đối mặt với những chướng ngại vật khó khăn, giải các câu đố logic và khám phá bí mật ẩn sau mỗi màn. Câu chuyện sẽ đi sâu vào lòng nhân vật, khám phá những bí mật và quá khứ đằng sau sứ mệnh giải cứu này.

Cuối cùng, mục tiêu của người chơi là đánh bại các quái vật, giải cứu công chúa, và khôi phục lại hòa bình cho vương quốc. "Hero Save Princess" không chỉ mang lại trải nghiệm chơi game hấp dẫn mà còn là một cuộc phiêu lưu đầy cảm xúc và ý nghĩa.

## 5. Chủ đề

Thể loại game 2D và có thể mang lại trải nghiệm hành động và phiêu lưu thú vị.

## 6. Phong cách

Hành động-Phiêu lưu (Action-Adventure): Trò chơi tập trung vào các yếu tố hành động với người chơi điều khiển một anh hùng vượt qua các cấp độ, chiến đấu với quái vật và thực hiện nhiệm vụ chính là cứu công chúa. Yếu tố phiêu lưu xuất hiện qua việc khám phá các môi trường đa dạng và vượt qua các thách thức khác nhau.

## 7. Loại người chơi game được nhắm đến

"Hero Save Princess" có thể nhắm đến một loại người chơi rộng rãi, bao gồm những người yêu thích các trò chơi hành động-phiêu lưu với yếu tố giải đố. Dưới đây là một số đặc điểm của người chơi mà trò chơi có thể hướng đến:

* Người Chơi Hành Động: Những người chơi thích trải nghiệm hành động chủ động, chiến đấu với quái vật, và có khả năng điều khiển nhân vật chính với các kỹ năng và đòn tấn công đa dạng.
* Người Chơi Phiêu Lưu: Những người chơi muốn khám phá thế giới trong trò chơi, đặt ra những thách thức phiêu lưu mới và tìm hiểu về câu chuyện của nhân vật.
* Người Chơi Yêu Thích Nghệ Thuật Pixel hoặc Retro: Nếu trò chơi sử dụng đồ họa pixel art hoặc có phong cách retro, nó có thể thu hút những người chơi yêu thích sự đơn giản và đồ họa cổ điển.
* Người Chơi Tìm Kiếm Trải Nghiệm Giải Trí Ngắn Hạn: Với cấp độ và thách thức đa dạng, "Hero Save Princess" có thể hấp dẫn đối với những người chơi muốn có trải nghiệm giải trí ngắn hạn mà không yêu cầu đầu tư thời gian lớn.

Tóm lại, trò chơi có thể hướng đến một đối tượng người chơi đa dạng, từ những người muốn thách thức hành động đến những người muốn trải nghiệm một cuộc phiêu lưu đẹp mắt với yếu tố giải đố.

## 8. Game flow

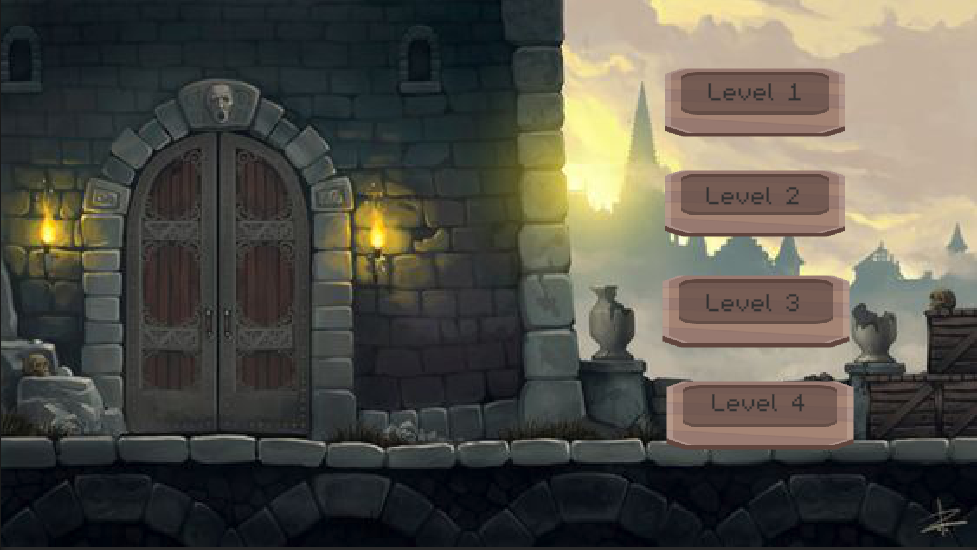
"Hero Save Princess" có thể có một game flow (luồng trò chơi) theo dạng sau đây:

* **Màn Hình Bắt Đầu:**



Người chơi được chào đón với màn hình bắt đầu, có thể bao gồm tiêu đề, hình nền, và các tùy chọn như "Begin" và "Exit"

* **Chọn Màn Chơi:**



* **Map 1 - Rừng Sâu:**



Người chơi bắt đầu ở một môi trường rừng sâu với các quái vật nhỏ và cây cỏ.

Hướng dẫn người chơi cách di chuyển, nhảy, và sử dụng kỹ năng đặc biệt.

Cung cấp vật phẩm hồi máu để người chơi sử dụng.

Đối mặt với quái vật gặp khó khăn và đánh bại chúng để vượt qua thách thức.

* **Map 2 - Lâu Đài Hoang Dã:**

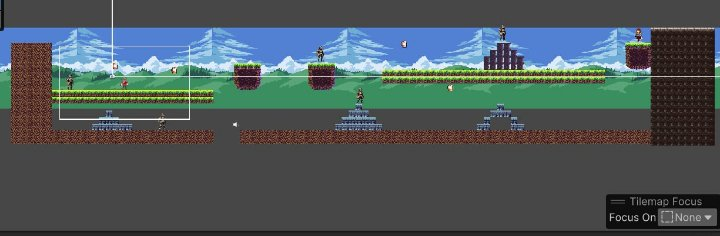


Người chơi tiếp tục hành trình đến một lâu đài hoang dã với quái vật mạnh mẽ hơn.

Cung cấp thêm kỹ năng hoặc vật phẩm mới để người chơi sử dụng.

Các phần giải đố tăng cường với cổng lâu đài và cầu thang khó khăn.

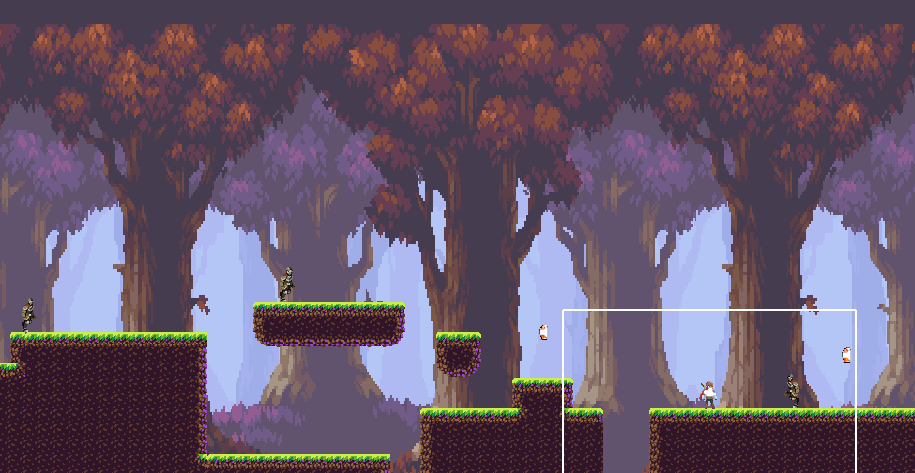
* **Map 3 – Thảo nguyên vô tận :**



Người chơi bắt đầu cuộc chiến ở một môi trường hang động đen tối, có thể yêu cầu người chơi sử dụng nguồn sáng như đèn pin.

Đối mặt với quái vật gặp khó khăn và có thể cần phối hợp với công chúa để vượt qua một số thách thức.

* **Map 4 – Làng lá lạnh lẽo:**



Người chơi đối mặt với một quái vật mạnh mẽ ở đỉnh lâu đài.

Có thể có phần chiến đấu lớn với các đòn tấn công đặc biệt và chiến thuật cần thiết.

Sau khi đánh bại quái vật, công chúa được cứu và cuộc phiêu lưu kết thúc.

* **Màn Hình Kết Thúc:**



Hiển thị hình ảnh bạn đã chiến thắng.

* **Màn Hình Tạm Dừng:**

Người chơi có thể quay lại màn hình chính, tiếp tục hoặc có thể chơi lại.



## 9. Look & feel

"Hero Save Princess" có thể được thiết kế với một "look and feel" (vẻ ngoại hình và cảm giác) đặc biệt để tạo ra trải nghiệm độc đáo và hấp dẫn cho người chơi. Dưới đây là một số yếu tố có thể xuất hiện trong vẻ ngoại hình và cảm giác của trò chơi:

* **Đồ Họa Pixel Art hoặc Retro:**

Sử dụng đồ họa pixel art để tạo ra một phong cách retro hoặc đồ họa hiện đại nhưng với sự đơn giản và sự thuần túy của pixel.

Màu sắc tươi sáng và đậm đặc có thể được sử dụng để tạo nên một thế giới trò chơi đầy sức sống.

* **Môi Trường Đa Dạng:**







Môi trường đa dạng như rừng, lâu đài, và hang động mang lại sự độc đáo và thách thức cho người chơi.

Sử dụng cảnh đẹp và chi tiết môi trường để tạo nên một thế giới mở và hấp dẫn.

* **Các Nhân Vật Thú Vị:**

Thiết kế nhân vật anh hùng và công chúa với đặc điểm và nét riêng biệt.

**Hero**

A pixelated video game of a person

Description automatically generated

**Princess**

A pixel art of a person

Description automatically generated

Các quái vật và nhân vật phụ có thể có thiết kế độc đáo để tạo nên sự đa dạng trong thế giới của trò chơi.

**Kẻ địch**

A screenshot of a video game

Description automatically generated

* **Âm Nhạc Nổi Bật:**

Sử dụng âm nhạc có sức hút để tăng cường cảm giác phiêu lưu và hành động.

Âm nhạc có thể thay đổi tùy theo môi trường và tình hình trong trò chơi.

* **Hiệu Ứng Âm Thanh Đặc Sắc**:





Các hiệu ứng âm thanh như tiếng chém, nhảy, và tiếng vật phẩm có thể thêm vào sự hấp dẫn của trò chơi.

Âm thanh có thể được sử dụng để làm nổi bật các sự kiện quan trọng trong game, như khi cứu công chúa.

* **Giao Diện Người Chơi Thân Thiện:**



Thiết kế giao diện người chơi đơn giản và dễ sử dụng để tạo thuận lợi cho việc điều khiển và tương tác.

Hiển thị thông tin cần thiết như thanh máu, số mạng, và vật phẩm hiện có một cách rõ ràng.

* **Truyền Tải Cảm Xúc:**

Cố gắng truyền tải cảm xúc qua biểu đồ khuôn mặt của nhân vật hoặc qua các hình ảnh đặc biệt, chẳng hạn như khi cứu công chúa.

* **Sự Liên Kết Cốt Truyện:**

Tạo một cốt truyện hấp dẫn với các sự kiện và phát triển nhân vật để kích thích tò mò của người chơi và giữ họ trong trò chơi.

Tổng cảm giác của "Hero Save Princess" nên là một sự kết hợp giữa vẻ ngoại hình retro, sự đa dạng trong môi trường và nhân vật, âm nhạc hấp dẫn và giao diện người chơi thân thiện để tạo ra một trải nghiệm giải trí hấp dẫn.

## 10. Các khía cạnh tác động vào người chơi

Có nhiều khía cạnh trong trò chơi "Hero Save Princess" có thể tác động đến người chơi, bao gồm các yếu tố cảm xúc, tinh thần, và trí tuệ. Dưới đây là một số khía cạnh quan trọng:

* Cảm xúc:

Hứng Thú và Sự Hứng Khởi: Hành động, phiêu lưu, và giải đố trong trò chơi có thể kích thích sự hứng thú và hứng khởi của người chơi, đặc biệt khi họ vượt qua những thách thức đầy thách thức.

Sự An Toàn và Thỏa Mãn: Cảm giác an toàn và thỏa mãn có thể xuất phát từ việc thành công trong việc cứu công chúa và hoàn thành mọi nhiệm vụ.

* Thách Thức và Đối Đầu: Sự khó khăn trong việc vượt qua các cấp độ và đối đầu với quái vật có thể thách thức tâm lý của người chơi, đồng thời kích thích sự sáng tạo và chiến lược.
* Cảm Giác Thưởng Thức: Sự thành công và giải quyết các câu đố có thể mang lại cảm giác tự hào và thưởng thức, đặc biệt khi người chơi tiến triển trong trò chơi.

Trí Tuệ:

Chiến Lược và Kế Hoạch: Cần có sự chiến lược và kế hoạch để đối phó với quái vật và vượt qua các thử thách, điều này có thể cải thiện khả năng quản lý tài nguyên và đưa ra quyết định linh hoạt.

* Trải Nghiệm Người Chơi:

Cảm Nhận Về Thế Giới Game: Thiết kế môi trường và thế giới game có thể tạo ra một trải nghiệm hấp dẫn và độc đáo, ảnh hưởng đến cách người chơi tương tác và đắm chìm trong trò chơi.

* Sự Tiện Nghi: Giao diện người chơi thông minh và tiện lợi có thể làm tăng trải nghiệm chơi game và giữ cho người chơi quan tâm.
* Tất cả những khía cạnh này có thể tạo ra một trải nghiệm đa dạng và thú vị cho người chơi, tác động đến nhiều khía cạnh của tâm lý và trí tuệ.

## 11. Mục tiêu trải nghiệm cho người chơi

Mục tiêu của trải nghiệm trong trò chơi "Hero Save Princess" là tạo ra một trải nghiệm giải trí và đầy tính thách thức cho người chơi. Dưới đây là một số mục tiêu cụ thể:

* **Hứng thú và Giữ Chân:**

Tạo ra một thế giới độc đáo và hấp dẫn để kích thích sự hứng thú của người chơi.

Giữ chân người chơi thông qua việc cung cấp các cấp độ, môi trường và thách thức đa dạng.

* **Thách Thức và Học Hỏi:**

Cung cấp những thách thức có độ khó tăng dần để tạo ra một trải nghiệm học hỏi và đồng thời giúp người chơi phát triển kỹ năng và chiến thuật.

* **Cảm Giác Thành Công:**

Đảm bảo rằng người chơi có cơ hội để cảm thấy thành công khi đối mặt với quái vật và cứu được công chúa.

Cung cấp phản hồi tích cực và thưởng cho những thành tích của họ.

* **Trải Nghiệm Âm Nhạc và Âm Thanh:**

Sử dụng âm nhạc và âm thanh một cách hiệu quả để tăng cường không khí, sự hồi hộp và cảm xúc của trò chơi.

Đảm bảo rằng âm thanh hỗ trợ cốt truyện và sự tương tác của người chơi.

## 12. Trải nghiệm được lồng vào game

Lồng vào một trò chơi 2D với chủ đề "hero save princess" có thể mang lại trải nghiệm thú vị và hấp dẫn. Dưới đây là mô tả của một người chơi khi tham gia vào trò chơi này:

* **Thế giới Fantasia:**

Người chơi sẽ được đưa vào một thế giới huyền bí, với các khu vực như rừng sâu, hang động tăm tối, thị trấn có lâu đài, và núi tuyết.

* **Nhân vật chính:**

Nhân vật chính là một anh hùng mạnh mẽ, được trang bị với vũ khí và trang bị đặc biệt để đối mặt với những thách thức.

* **Nhiệm vụ:**

Nhiệm vụ của người chơi là vượt qua các cấp độ khác nhau để giải cứu công chúa khỏi sự giam cầm của kẻ ác.

Mỗi cấp độ sẽ có những thử thách đặc sắc như quái vật, cạm bẫy, và các câu đố để giải quyết.

* **Tình tiết và Kịch bản:**

Kịch bản hấp dẫn với các tình tiết nguyên tắc, những bí mật để khám phá, và những sự kiện bất ngờ.

* Tổng cộng, trải nghiệm trong trò chơi "Hero save princess" có thể mang lại cảm giác phiêu lưu và khám phá, đồng thời kích thích sự sáng tạo và tư duy chiến thuật của người chơi.v

# Phần 3: GAMEPLAY & MECHANICS TRONG GAME

**Gameplay:**

## 1. Mục Tiêu Chính:

Người chơi sẽ hóa thân vào một anh hùng, nhiệm vụ chính là vượt qua các cấp độ để giải cứu công chúa khỏi tay kẻ thù.

## 2. Kịch Bản:

Game có 4 màn, mỗi màn mang đến môi trường và thách thức mới.

Tạo nên trải nghiệm hấp dẫn.

## 3. Kẻ Thù và Boss Battles:

Kẻ thù mạnh mẽ với chiến thuật khác nhau

Người chơi phải sử dụng kỹ năng và chiến thuật đặc biệt để chiến thắng.

## 4. Khám Phá và Bí Ẩn:

Thúc đẩy người chơi khám phá môi trường để tìm ra bí mật, đường đi ngắn hơn.

**Mechanics:**

1. **Controls và Di Chuyển:**

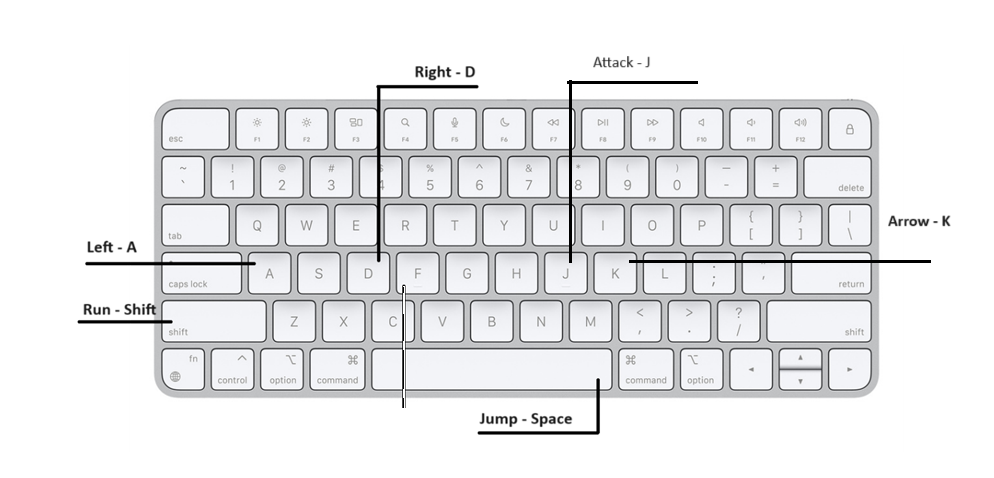
Đơn giản hóa bằng cách sử dụng điều khiển màn hình cảm ứng hoặc bàn phím, với các nút như nhảy, đánh, và sử dụng kỹ năng đặc biệt.

* Di chuyển
* Trái – A, 🡨
* Phải – D, 🡪
* Nhảy - Space
* Chạy nhanh - Shift

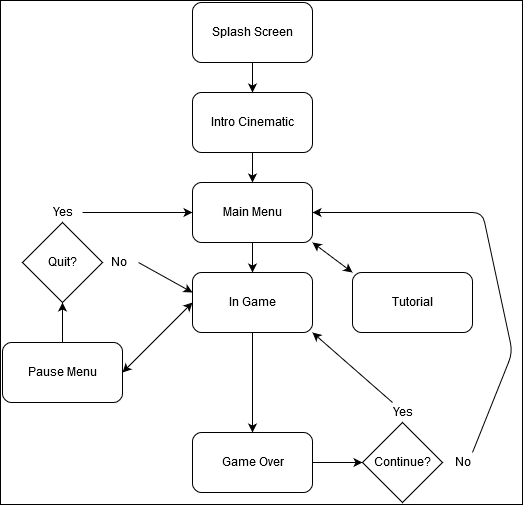
- Hành động

Đánh – J

Bắn cung - K



1. **Game Flow**



1. **Giải Mã Bài Toán và Puzzles:**

Đặt ra các thử thách khó khăn, chiến đấu hoặc tìm đường đi khác an toàn hơn.

Tạo thách thức tăng độ đa dạng và tương tác trong trò chơi.

1. **Winning & Losing**

Mục tiêu của trò chơi là hạ hết các quái vật và giải cứu công chúa.

Người chơi chỉ có 1 mạng với 100HP

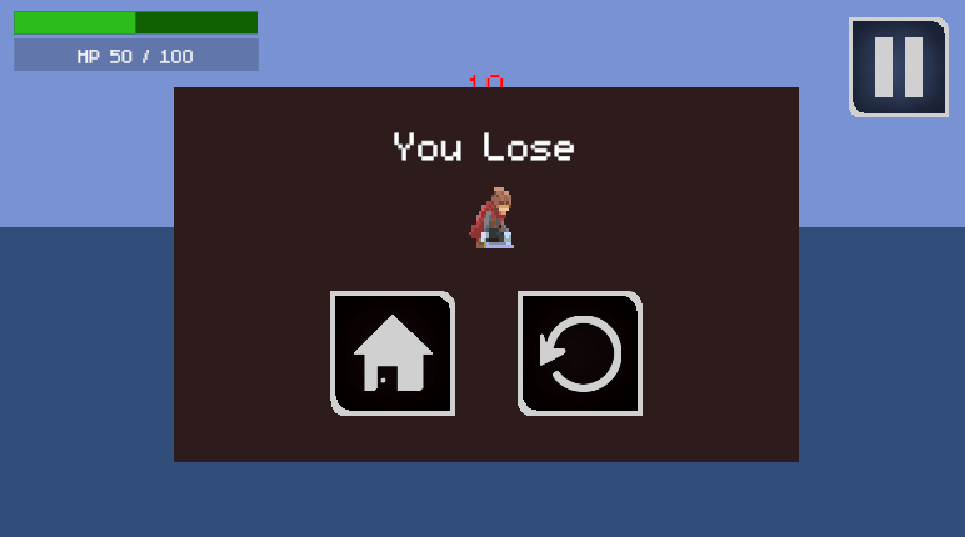


Khi HP của Player xuống tới 0, người chơi sẽ gục ngã => Thua cuộc





Khi Player rơi xuống vực => Thua cuộc



Nếu người chơi hạ hết kẻ thủ và cứu được công chúa => Chiến thắng



# Phần 4: STORY, SETTING & CHARACTER

## Story

Trong một thế giới phép thuật nơi những cây cổ thụ cao vút và lâu đài huyền bí nằm ẩn sau lớp sương mơ hồ, tồn tại một vương quốc yên bình tên là Starhaven. Trong một đêm đen tối, một lực lượng đen tối bí ẩn xuất hiện, do Hiệp sĩ đen Zephyra lãnh đạo, tấn công lâu đài và bắt cóc Công chúa Elara.

Người hùng, một chiến binh trẻ tên là Orion, được triệu hồi bởi sức mạnh của Thanh Gươm của Nhà vua, một vật báu có khả năng giúp người sở hữu sức mạnh to lớn. Sứ mệnh của Orion là vượt qua những thử thách đầy nguy hiểm để giải cứu công chúa, đồng thời ngăn chặn âm mưu của Zephyra.

Orion bắt đầu hành trình của mình qua các vùng đất kỳ bí, từ Rừng Sáng Tạo đầy linh dương đến Sa Mạc Phép thuật nơi bí mật đang chờ đợi. Trên đường đi, anh phải đối mặt với quái vật độc ác và giải những câu đố đen tối để tiến sâu vào vương quốc của Zephyra.

Thời gian là yếu tố quan trọng trong cuộc phiêu lưu của Orion, vì mỗi giây trôi qua, lực lượng đen tối ngày càng mạnh mẽ. Cùng với sự giúp đỡ từ các nhân vật đáng yêu và sự thông minh của công chúa Elara, Orion phải đối mặt với thách thức cuối cùng - một trận đấu trước khi thời gian cạn kiệt và sức mạnh của Zephyra trở nên không thể đối phó.

Trò chơi "Hero Save Princess" không chỉ là hành trình của một chiến binh dũng cảm mà còn là câu chuyện về tình bạn, sự trí tuệ và lòng gan lớn lao khi đối đầu với bóng tối để giữ cho nguồn sáng cuối cùng của Starhaven không bao giờ tắt.

## 2. Thế giới trong game

Mở đầu là một khu rừng dày đặc cây cổ thụ và đầy rẫy sinh linh phép thuật. Những con đường mòn quanh co, những bông hoa phát sáng và các sinh vật phép thuật tạo nên không gian mộng mơ như trong truyện cổ tích. Người chơi phải tiêu diệt hết các quái vật nguy hiểm để giải cứu công chúa.

**3. Characters**

**Orion (Anh hùng):**



Mô tả: Một chiến binh trẻ trung, tận tụy và tràn đầy can đảm. Orion được trang bị bộ giáp lấp lánh và thanh kiếm Phép thuật, là chìa khóa cho sức mạnh của anh trong cuộc phiêu lưu.

Đặc điểm nổi bật: Kỹ năng chiến đấu tinh tế, khả năng sử dụng Thanh Gươm của Nhà vua và chiếc cung tên - không chỉ là một công cụ săn mồi thông thường, mà còn là một vũ khí có sức công phá lớn.

**Công chúa Elara:**



Mô tả: Một công chúa xinh đẹp và tài năng, Elara không chỉ là người cần được cứu mà còn là người sáng tạo và đầy ý chí.

**Hiệp sĩ đen Zephyra:**



Mô tả: Một hiệp sĩ đen tối với khuôn mặt lạnh lùng và bộ trang phục xám kì bí. Zephyra bị sức mạnh bóng tối thao túng và kiểm soát. Hắn ám ảnh với sức mạnh và quyết tâm chiếm đoạt sức mạnh phép thuật của vương quốc để xâm chiếm thế giới.

Đặc điểm nổi bật: Thanh gươm bị ám có sức mạnh khủng khiếp, có thể tiêu diệt mọi thứ.

# Phần 5: MÀN CHƠI

1. **Giới thiệu các màn chơi**

Game được tạo ra với 4 Level, tương đương với 4 thử thách độc lập để người chơi vượt qua. Với các thuộc tính khác nhau như: Độ khó, địa hình khác nhau, số lượng quái vật, các chỉ số máu, …

1. **Chi tiết các màn chơi**

Tóm tắt

Màn chơi được thiết kế với bối cảnh trong rừng sâu với sương mù dày đặc cùng thiên nhiên đầy phép thuật. Kích thích sự hứng thú, khám phá của người chơi. Người chơi sẽ điều khiển nhân vật đi khám phá khung cảnh trong game cùng âm thanh sống động.

1. **Chi tiết có thể xảy ra**
   * + Quái vật chém thì nhân vật sẽ mất máu và bị đẩy lùi
     + Nhân vật chém hoặc bắn cung tên vào quái, quái vật sẽ mất máu và bị đẩy lùi.
     + Khi máu của nhân vật về 0 thì nhân vật sẽ chết.
     + Khi máu của quái vật về 0 thì quái vật sẽ chết.
     + Khi nhân vật ăn hộp cứu thương, HP sẽ được +20, nếu máu là 90 thì sẽ được +10, HP tối đa là 100.
2. **Cách đánh giá khi qua màn**

Tiêu diệt hết các quái vật và cứu công chúa sẽ thắng màn chơi.

1. **Trải nghiệm của người chơi trong màn**

Người chơi sẽ được trải nghiệm cảm giác nhập vai và giết quái vật. Hiệu ứng khi chém và bắn quái vật, tạo cảm giác nhập vai thú vị.

1. **Động lực để chơi tiếp**

Với không gian màu sắc, sống động, người chơi sẽ bị kích thích sự tò mò để trải nghiệm thêm các Level khác

# Phần 6: GIAO DIỆN

## Mô tả về hệ thống thị giác

## Menu : Gồm có phần bắt đầu

## 

## Khi bắt đầu vào thì chọn level

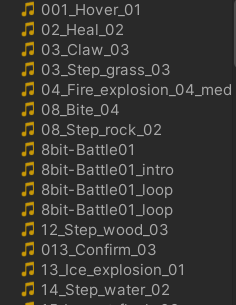
## 

Có UI Health, chứa thanh máu của người chơi.



## 2. Audio, music, sound effect

* Âm thanh nền
* Âm thanh quái (Khi chết, khi bị bắn, khi chém trúng)
* Âm thanh người chơi (Khi chém, khi bắn cung tên và khi chết)
* Âm thanh khi chiến thắng
* Âm thanh khi thua
* Hiệu ứng âm thanh khi chọn menu, chọn màn.



# Phần 7: MỘT SỐ HÌNH CỦA CỦA GAME

# Link chơi demo: <https://thang1204.itch.io/hero-save-princess>

# Hero Save Princess Logo

# 



