TRƯỜNG ĐẠI HỌC THỦY LỢI

## KHOA CÔNG NGHỆ THÔNG TIN



**ĐỒ ÁN KẾT THÚC MÔN HỌC**

**“THIẾT KẾ VÀ PHÁT TRIỂN TRÒ CHƠI”**

THIẾT KẾ VÀ PHÁT TRIỂN TRÒ CHƠI

Đề tài: “Hero and save princess”

## Nhóm sinh viên thực hiện:

|  |  |
| --- | --- |
| Nguyễn Đình Thắng | 2051063572 |
| Phùng Ký Tài | 2051063445 |
| Nguyễn Ngọc Thắng | 2051063816 |
| Nguyễn Đình Thành | 2051063785 |

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

*Hà Nội, Tháng 11 năm 2023*

## BẢNG PHÂN CHIA CÔNG VIỆC

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **S T T** | **Họ và tên** | **Mã sinh viên** | **Công việc** |
| 1 | Nguyễn Đình Thắng | 2051063572 | * Thảo luận ý tưởng game |
| 2 | Phùng Ký Tài | 2051063445 | * Thảo luận ý tưởng game * High concept |
| 3 | Nguyễn Ngọc Thắng | 2051063816 | * Thảo luận ý tưởng game |
| 4 | Nguyễn Đình Thành | 2051063785 | * Thảo luận ý tưởng game |

**I. GIỚI THIỆU**

1. **High concept**

"Bạn sẽ trở thành Vị Anh Hùng cuối cùng, đặt chân vào một hành trình đầy hiểm nguy và phép thuật để giải cứu Công Chúa bị bắt giữ trong vòng vây tối tăm của một quốc gia bị đe dọa. Với vũ khí huyền bí và kỹ năng chiến đấu tinh tế, bạn sẽ đối mặt với những thách thức nguy hiểm, chiến đấu với những kẻ thù tàn bạo và tiêu diệt những quái vật đen tối trong hành trình của mình. Sự kết hợp tuyệt vời giữa đồ họa ấn tượng và hệ thống chiến đấu linh hoạt, "Vị Anh Hùng: 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."

1. **Giới thiệu nhóm làm game**

**PHẦN 2: TỔNG QUAN VỀ GAME**

1. **Tên Trò chơi:** Hero save princess
   1. Mô Tả Chung

"Anh Hùng Giải Cứu Công Chúa" là một game hành động 2D kết hợp với yếu tố nhập vai. Người chơi sẽ vào vai anh hùng Cedric, hành trình qua nhiều địa điểm khác nhau để giải cứu công chúa Isabella khỏi tay phù thủy tối tăm Morgrim.

1.2 Mục Tiêu Chính

Tạo ra một trải nghiệm giải trí với đồ họa đẹp, âm nhạc cuốn hút và cốt truyện hấp dẫn.

Cung cấp sự linh hoạt trong gameplay với các yếu tố hành động, phát triển nhân vật, và thách thức tư duy.

1. **Cơ Sở Hạ Tầng và Công Nghệ**

2.1 Nền Tảng Hỗ Trợ

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

2.2 Ngôn Ngữ Lập Trình

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

1. **Game 2D hành động:** Tính động cao, với các pha hành động nhanh nhẹn và đòi hỏi sự phối hợp và phản xạ.
2. **Yếu Tố:**

- Nhân vật chính: Nhân vật người chơi điều khiển (người anh hùng).

- Nhân vật phụ: Công chúa, quái vật.

- Game không chỉ mang lại trải nghiệm giải trí mà còn cung cấp nhiều yếu tố khác nhau để tăng cường sự hấp dẫn và tương tác với người chơi.

- Hành Động Nhanh Nhẹn: Trải nghiệm gameplay sôi động với những pha hành động nhanh, kết hợp với những kỹ thuật đối kháng tinh tế.

- Hệ Thống Kỹ Năng Đa Dạng: Nhân vật có sẵn các kỹ năng đặc biệt với cầm kiếm khi quái vật trong tầm cận chiến, cầm cung tên khi quái vật trong tầm xa.

1. **Nội Dung:**

Cốt Truyện: Người chơi phải vượt qua các chướng ngoại vật đánh bại quái vật để giải cứu công chúa.

Sự Phát Triển: Nhân vật chính trải qua sự phát triển trong hành trình, vượt màn để đối phó với thách thức.

1. **Chủ Đề:**

Phiêu lưu : Người chơi có nhiệm vụ giải cứu công chúa đánh bại quái vật

Phong Cách: Cổ điển

1. **Hình Ảnh:** Thế giới đẹp mắt với lâu đài, rừng rậm, và địa hình đa dạng.
2. **Trình Tự:**

Bắt đầu: Người chơi nhận nhiệm vụ giải cứu công chúa và bắt đầu hành trình.

Phát triển Cốt Truyện: Các sự kiện và thách thức leo lên qua cấp độ để tăng độ khó.

Đỉnh Điểm: Người chơi đối mặt với kẻ thù lớn nhất và giải cứu công chúa.

Kết Thúc: Công chúa được giải cứu, thế giới được cứu rỗi, và người chơi đạt được sự hạnh phúc và thưởng thức kết quả.

Loại người chơi game được nhắm đến

Những người thích cách chơi đơn giản không gian 2D , đáp ứng được mọi độ tuổi từ trẻ đến lớn

1. **Flow**

Bắt Đầu:

Người chơi giới thiệu với thế giới game và nhiệm vụ giải cứu công chúa.

Hành Trình Bắt Đầu:

Người chơi phải vượt qua các màn chơi đầu tiên, thường là các cấp độ dễ để làm quen với gameplay và nhận biết những thách thức cơ bản.

Phát Triển Cốt Truyện:

Cốt truyện được phát triển qua các cấp độ, với sự giới thiệu của những nhân vật mới, thách thức tăng lên và tiết lộ bí mật về kẻ thù.

Sự Phát Triển của Nhân Vật:

Người chơi có cơ hội nâng cấp trình độ bằng việc thăng hạng mức trò chơi.

Thách Thức Ngày Càng Tăng:

Cấp độ khó khăn tăng lên, và người chơi phải đối mặt với những kẻ thù mạnh mẽ và các chướng ngoại vật khác nhau.

Đỉnh Điểm:

Người chơi đối mặt với kẻ thù lớn nhất khó khăn nhất là đỉnh điểm của cốt truyện.

Giải Cứu Công Chúa:

Người chơi chiến thắng kẻ thù và giải cứu công chúa, đạt được mục tiêu chính của trò chơi.

Kết Thúc:

Chúc mừng người chơi đã vượt qua thử thách cứu lấy công chúa.

1. **Look & Feel**

10.1. Môi trường : chướng ngoại vật với những con quái di chuyển để cản trở nhân vật

10.2. Nhân vật : với ngoại hình cổ điển hoàng tử công chúa với những con quái vật mang hơi hướng cổ tích

10.3. Khung cảnh : rừng núi, hang động

10.4. Tương tác : đơn giản dễ tiếp cận người chơi

10.5. Màu sắc : mang hơi hướng cổ điển

1. **Các Khía Cạnh Tác Động vào Người Chơi:**

11.1. Chiến Lược:

Tác Động:

- Yêu cầu người chơi suy nghĩ chiến thuật và xây dựng kế hoạch để vượt qua thách thức.

Trải Nghiệm:

- Tạo ra sự hứng thú trong việc phát triển chiến thuật với lối chơi đa dạng: cầm kiếm khi quái vật trong tầm cận chiến, cầm cung tên khi quái vật trong tầm xa

11.2. Câu Chuyện:

Tác Động:

- Tạo ra một liên kết tình cảm với người chơi thông qua những sự kiện, nhân vật và tình tiết cốt truyện.

Trải Nghiệm:

- Kích thích tò mò và cảm xúc của người chơi, làm cho họ muốn khám phá và hiểu rõ hơn về thế giới trong trò chơi.

11.3. Vật Lý:

Tác Động:

- Cung cấp trải nghiệm chân thực thông qua các hiệu ứng vật lý như chuyển động, va chạm, và ánh sáng.

Trải Nghiệm:

- Tăng tính tương tác và độ thực tế của môi trường game, làm cho người chơi hòa mình vào thế giới ảo.

1. **Các Khía Cạnh Tác Động Theo Chiều Cảm Xúc:**

12.1. Cảm Xúc:

Tác Động:

- Kích thích các cảm xúc khác nhau như hồi hộp, niềm vui, hay lo sợ.

Trải Nghiệm:

- Tạo ra một kết nối cảm xúc với người chơi, làm tăng sự hấp dẫn và độ sâu của trải nghiệm.

12.2. Tinh Thần:

Tác Động:

- Cung cấp những thách thức và giải đố để kích thích trí óc của người chơi.

Trải Nghiệm:

- Tăng cường sự thăng trầm tinh thần và sự hài lòng khi vượt qua các thách thức.

12.3. Năng Lượng Tích Cực:

Tác Động:

- Tạo ra một không khí tích cực, động lực người chơi tiến lên và đối mặt với thách thức.

Trải Nghiệm:

- Kích thích sự hứng thú và sự cam kết của người chơi.

1. **Mục Tiêu Trải Nghiệm Cho Người Chơi:**

1. Học Hỏi và Phát Triển:

Mục Tiêu:

- Cung cấp trải nghiệm học hỏi, giúp người chơi phát triển kỹ năng và chiến thuật mới.

2. Kích Thích Tò Mò:

Mục Tiêu:

- Tạo ra một thế giới giàu tò mò, khuyến khích người chơi khám phá và tìm hiểu thêm về câu chuyện và môi trường.

1. **Trải Nghiệm Được Lồng Vào Màn Chơi:**

14.1. Cinematics và Cutscenes:

Tích Hợp:

- Sử dụng cinematics và cutscenes để truyền đạt các sự kiện quan trọng và phát triển cốt truyện.

14.2. Sự Kiện Động và Thay Đổi Môi Trường:

Tích Hợp:

- Các sự kiện động và thay đổi môi trường có thể tạo ra những trải nghiệm động và thú vị trong quá trình chơi.

14.3. Quyết Định Người Chơi:

-Tích Hợp

- Cho phép người chơi có ảnh hưởng đến câu chuyện và kết quả thông qua quyết định của họ trong game.

**Phần 3: Gameplay & Mechanics trong Game**

1. **Hành Động và Chiến Đấu**

Người chơi có thể thực hiện các động tác như đánh, nhảy, và sử dụng kỹ năng đặc biệt để đối phó với quái vật.

1. **Phát Triển Nhân Vật**

Người chơi có thể thu thập trang bị, nâng cấp kỹ năng, và phát triển nhân vật theo hướng họ mong muốn.

1. **Puzzle và Thách Thức**

Các giai đoạn của game sẽ chứa đựng các puzzle và thách thức logic để tạo sự đa dạng trong gameplay.

1. **Môi Trường Tương Tác**

Môi trường sẽ có các phần tương tác như cây cầu đổ, cánh cửa khóa, và bí mật để khám phá.

**Phần 4: STORY, SETTINGS & CHARACTER**

**1. Story:**

Trong một thế giới phép thuật, nơi mà vương quốc Eldoria nằm dưới bóng tối của một phù thủy đen tối tăm tên là Morgrim, mọi thứ dường như mất đi ánh sáng. Công chúa Isabella, người mang trọng trách bảo vệ vương quốc, đã bí mật bị Morgrim bắt cóc và giam giữ tại lâu đài ma thuật ẩn sau những cánh cổng kỳ bí.

Cedric, một anh hùng với lịch sử giải cứu những linh hồn bị áp bức, nhận nhiệm vụ cao cả từ vị vua yêu cầu anh giải cứu công chúa Isabella và đánh bại Morgrim. Chính sứ mệnh này đưa Cedric vào một cuộc phiêu lưu nguy hiểm qua rừng sâu, hang động kỳ bí và vùng đất hắc ám của Morgrim.

Trong hành trình của mình, Cedric sẽ phải đối mặt với những thử thách khó khăn, tìm hiểu bí mật về quá khứ của Morgrim và khám phá sức mạnh bản thân mình để đối đầu với thế lực tối tăm đang đe dọa vương quốc.

**2. Thế giới trong game**

**3. Characters**

**Phần 5: MÀN CHƠI**