1. Project overview

* Genre: 3rd person view Action-Fighting.
* Design choice : Combat mechanic heavy, mild story telling
* Art: Simple or stick figure depend on asset, low polly
* Aim: Sastisfy player combat feel and run on most PC

2)Detailed Design

Để code 1 dự án game thì đầu tiên bạn phải có mô tả gameplay (game design document) để biết trong game có:

- những đối tượng nào

- những cơ chế hoạt động nào

- tương tác giữa các đối tượng

- ảnh hưởng qua lại giữa các cơ chế

- các chỉ số và biến đổi chỉ số

- các loại UI

- luồng hiển thị UI

- luồng gameplay

- thiết kế thị giác: theme và style đồ hoạ chung của game, hiệu ứng hình ảnh,...

- thiết kế thính giác: style âm nhạc, tiếng động, hiệu ứng âm thanh

- điều gì khiến game này vui và thu hút người chơi?

- core loop của game: vòng lặp giúp người chơi bắt đầu, tăng tiến, nâng cấp, học hỏi các cơ chế từ từ.

Sau đó mới đi vào phân tích kĩ thuật để biết cần phải triển khai từng tính năng như thế nào qua art và code, cần chuẩn bị những tài nguyên gì, cần xây dựng thành phần nào trước, vân vân.

Trong lúc phân tích kĩ thuật cũng là lúc nhìn nhận xem bản thân đang thiếu kiến thức hoặc kĩ năng nào để làm tính năng như mong muốn. Nếu không biết bản thân đang thiếu gì thì cũng có thể cầm bản mô tả gameplay đi hỏi người có nhiều kinh nghiệm hơn.

Còn bạn không có gì trong tay hết thì rất khó cho chính bạn và cho người hỗ trợ bạn