Nhóm thực hiện:

Nguyễn Hải Đông 16150016

Hoàng Quang Huân 16150026

Mô tả chi tiết về Đồ án tốt nghiệp

Tên đề tài: Xây dựng game thám hiểm lăng tẩm (Unity3D)

# Story (Cốt truyện)

* Nhân vật chính: - Alen (nhân vật nữ)

- Berlen (nhân vật nam)

- là một người mạnh mẽ, thích thám hiểm những vùng đất mới lạ, những vùng đất đầy rẫy những nguy hiểm, muốn được cảm nhận những thứ nguy hiểm chết người, tìm tòi và khám phá

- là nhà thám hiểm nổi tiếng

-Trong một lần thám hiểm tam giác quỷ bermuda (nằm ở hướng tây của phía Bắc Đại Tây Dương - là một nơi kỳ bí mà ở đó các phương tiện bay và tàu thuyền đi vào đã biến mất một cách bí ẩn mà đến tần ngày nay con người vẫn chưa thể khám phá hay tìm hiểu được hết), Sau khi xuất phát từ một bến cảng tại maiami, khi vào vùng tam giác quỷ không được bao xa thì bất ngờ có một cơn bão lớn xuất hiện, mặt biển đang yên lặng bắt đầu nổi sóng quần quận, vòi rồng nổi lên. Tàu lắc lư mạnh, nước tràn vào, anh (cô) ấy cố gắng điều khiển thuyền thì bất ngờ một cột sống dâng cao ập xuống giữa con thuyền làm gãy đôi con thuyền, và bất ngờ làm anh (cô) ấy đập đầu mạnh vào thành tàu và bất tỉnh. Tỉnh dậy, anh (cô) ấy thấy mình đang nằm trên một bãi cát trằng phía trước một cửa vào rất lớn, 2 phía xung quanh là vách đá thẳng đứng rất cao không thể trèo lên được, còn phía sau lưng là một vùng biển rộng lớn, thẳng tắp không thể thấy bất kì một hòn đảo hay một con thuyền hay tàu bè nào mà chỉ xuất hiện rất nhiều con cá mập bơi xung quanh. Nếu di chuyển bằng bằng cách xuống nước thì lập tức cá mấp sẽ xông đến, đói và khát nên chỉ có một cách di nhật là phải di chuyển vào bên trong để tìm đồ ăn và nước uống.

- Sau khi bước vào bên trong, cửa đóng sầm lại, ánh lửa xanh xung quanh bắt đầu sáng lên, xung quanh là các tượng đá đứng bất động, một cảm giác lạnh lẽo xuất hiện. Ở trong góc phòng, một cặp mắt đỏ ngàu xuất hiện, dần dần xuất hiện một con nhện khổng lồ, cùng với đó các bức tượng cũng bắt đầu cử động, rút kiếm và tất công anh (cô) ấy. Anh (cô) ấy chỉ có một con dao nhỏ rắt bên phải eo và đã phải rất cố gắng tiêu diệt được con nhện và các bức tượng xung quanh. Sau khi tiêu diệt được con nhện, thì xuất hiện một cánh cửa tiếp, nhưng lúc này đói và khát, nên đã phải xẻ thịt con nhện ăn để hồi thể lực, Xương nhện thì được lấy làm vũ khí. Sau khi đã chuẩn bị xong thì anh (cô) ấy tiếp tục mở cánh của tiếp theo.

-

# Mechanics (Cơ chế vận hành game)

1. Space (Không gian)
2. Objects, Attributes and States (Các đối tượng, thuộc tính và trạng thái)
3. Actions (Những hành động)
4. Rules (Các luật chơi)
5. Skills (Các kỹ năng)
6. Chance (Những cơ hội)
7. Aesthetics (Thẩm mỹ)
8. Technology (Công nghệ)
9. Phân tích game

ádjawjdjwqjdajdjakdnklladsmlk