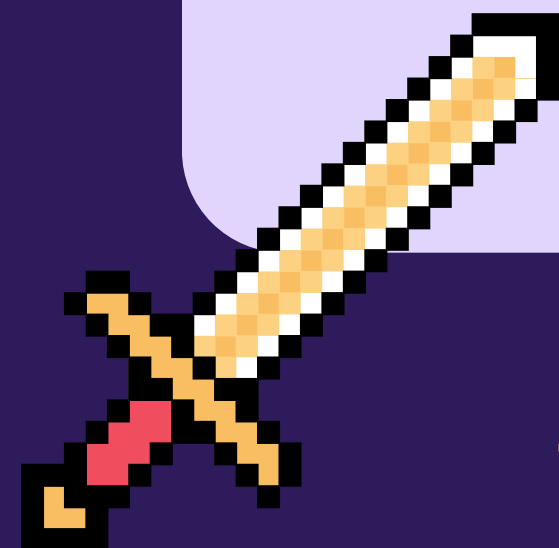




TRƯỜNG ĐẠI HỌC SƯ PHẠM
Thành phố Hồ Chí Minh
HCMC University of Education

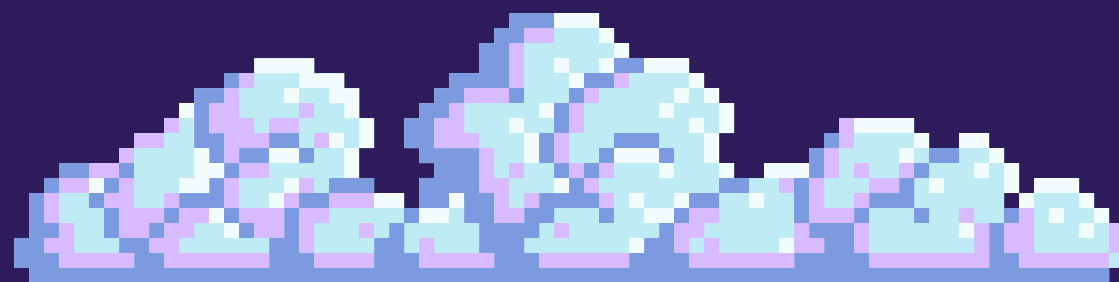
THIẾT KẾ GAME BẰNG UNREAL ENGINE





Nhóm SIGMA

Thành viên nhóm



Bùi Anh Đài

Thái Gia Bảo



Trần Duy Quân

Phạm Hoài Nhân



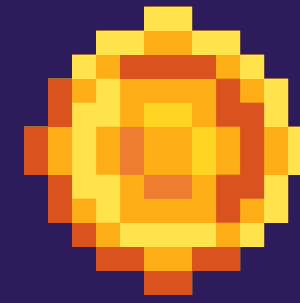
Giảng viên hướng dẫn: Nguyễn Đình Hiến



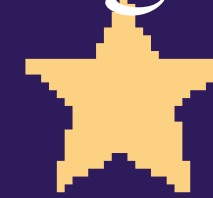
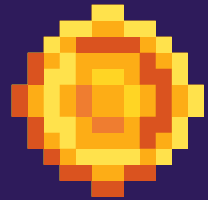
CỐT TRUYỆN



Sơ Lược Về Game

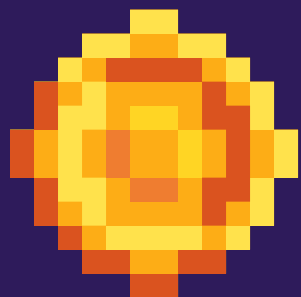


Game được làm bằng Unreal Engine

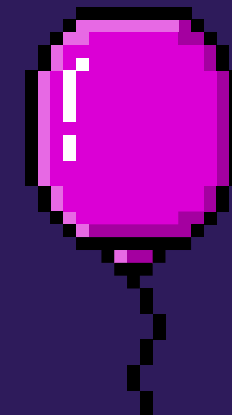


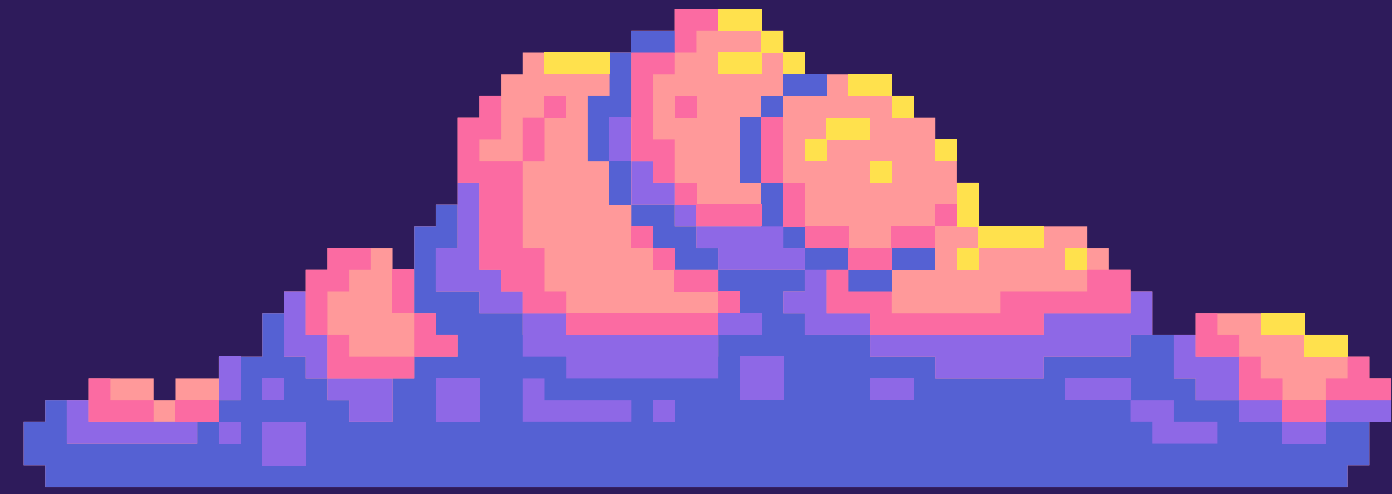
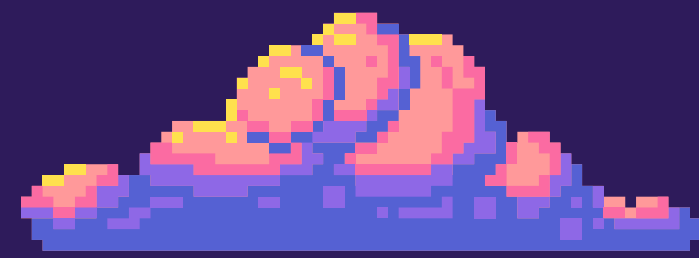
Game Platform vượt ải, chặt chém

Game được code bằng Blueprint Unreal Engine

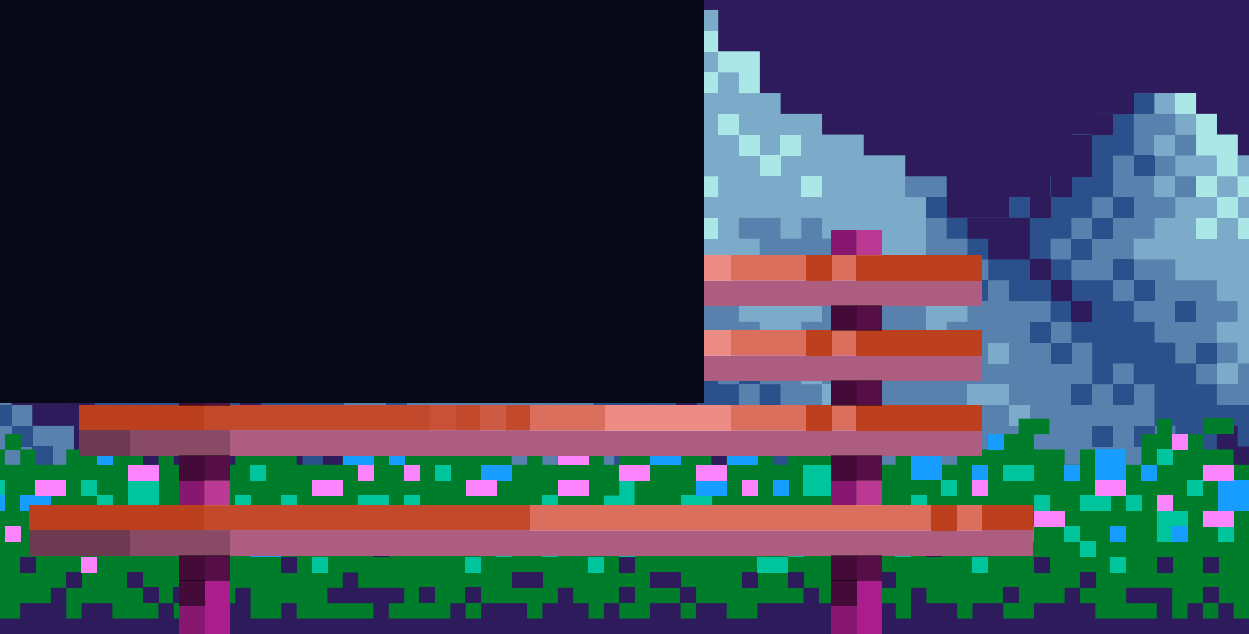
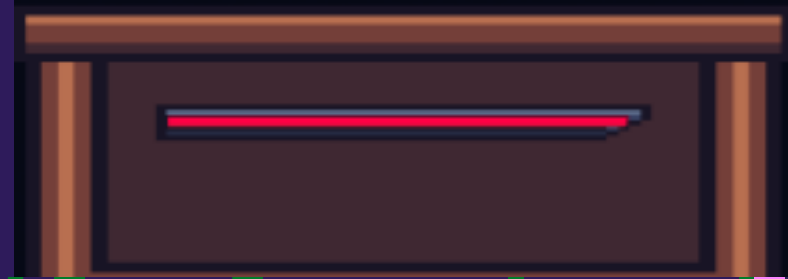
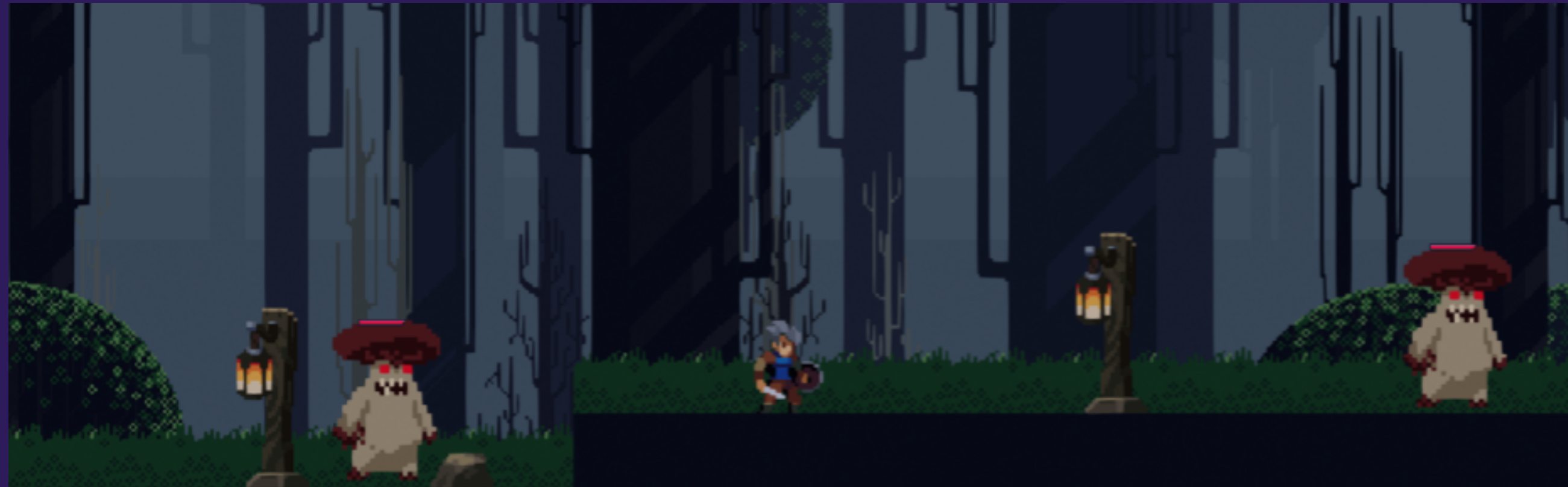
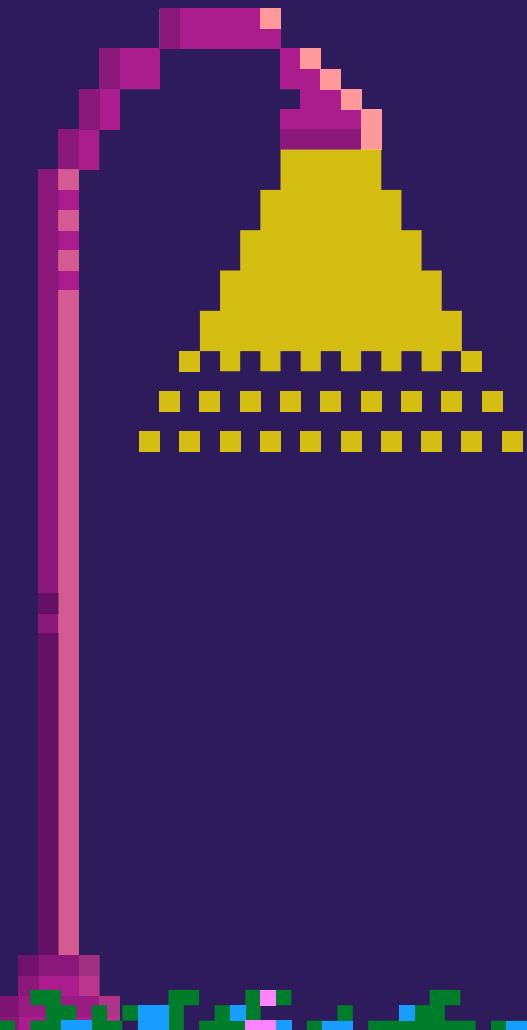


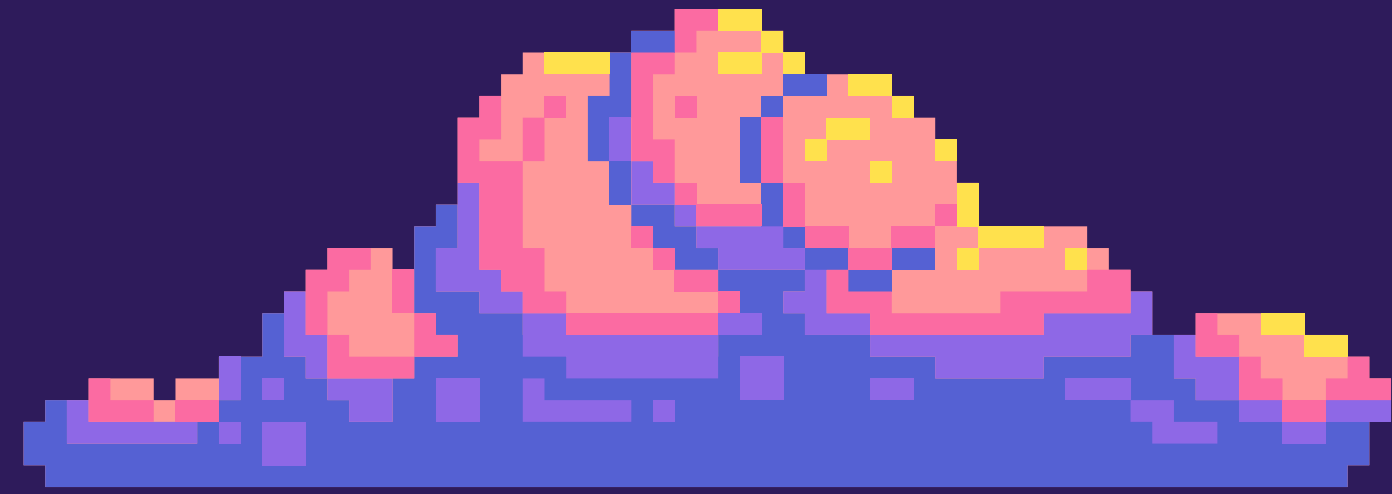
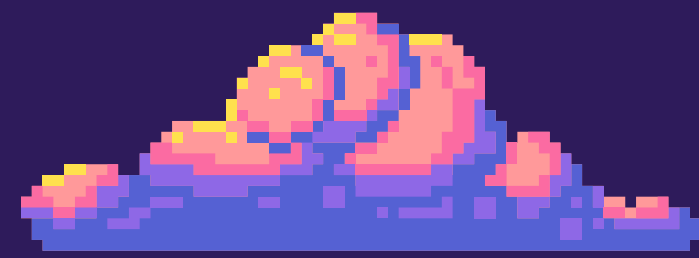
Game có 4 màn chơi



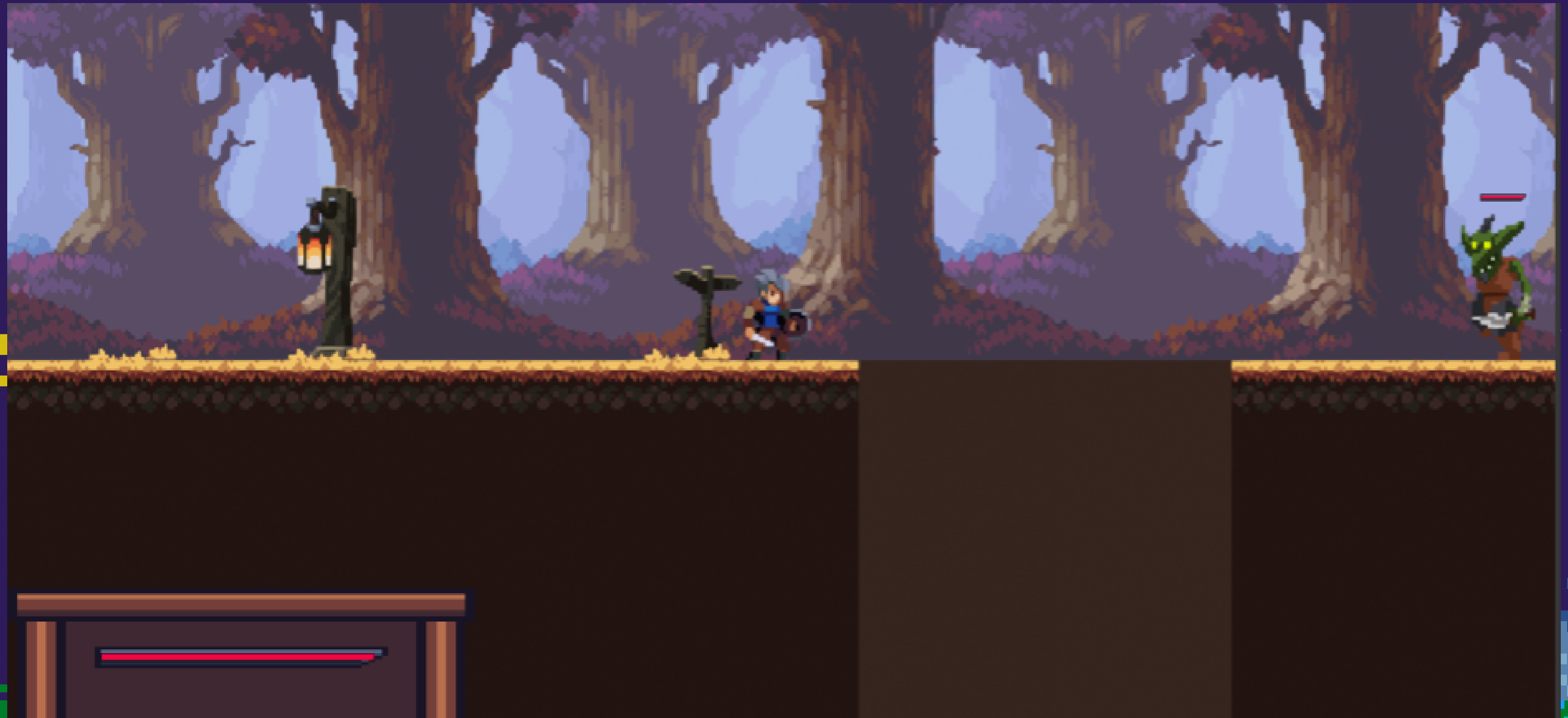


Màn 1: Đường trở về



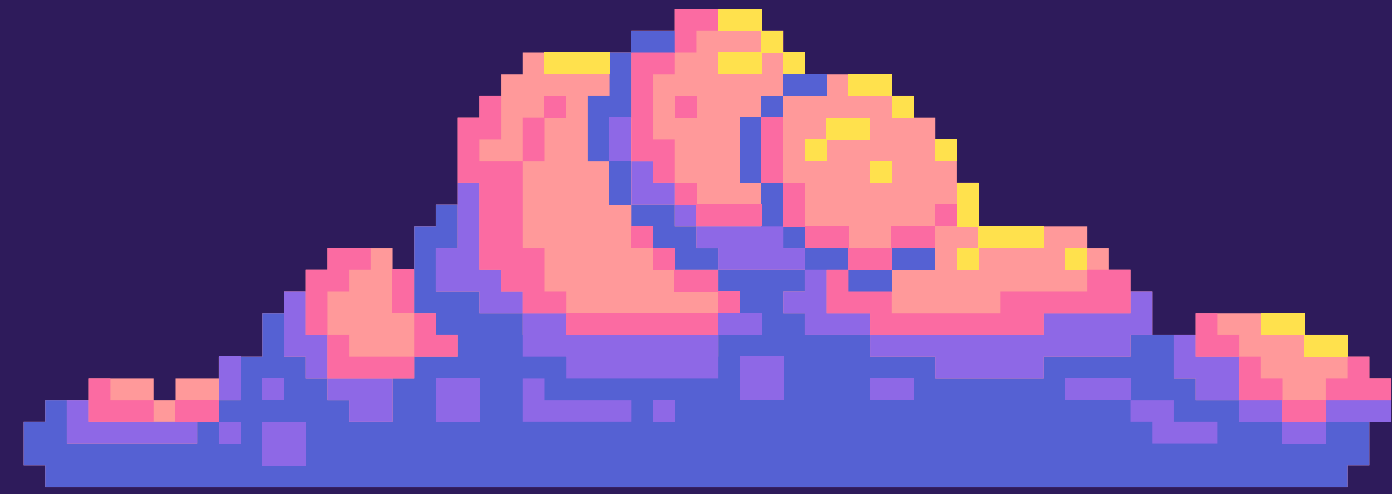
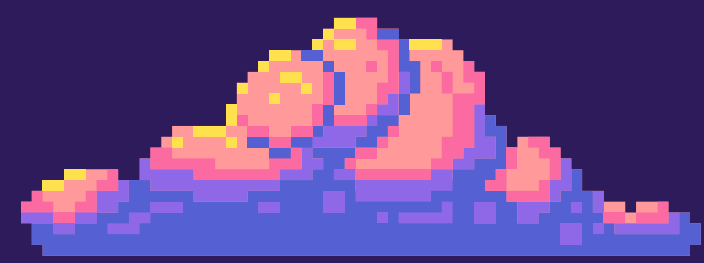


Màn 2: Khu rừng bị ám

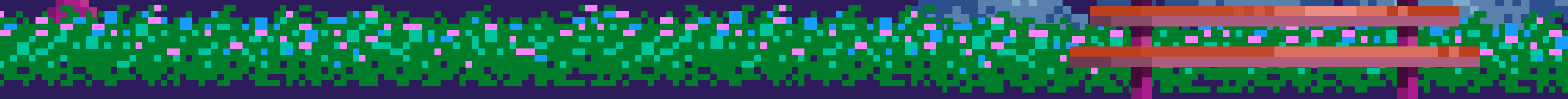


Màn 3: Vương quốc bị tấn công





Màn 4: nhân vật bí ẩn



Cách chơi

di chuyển bằng: A D

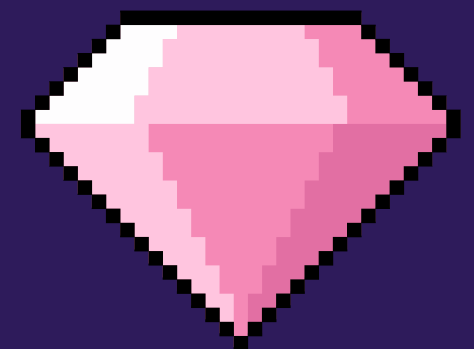
nhảy: space

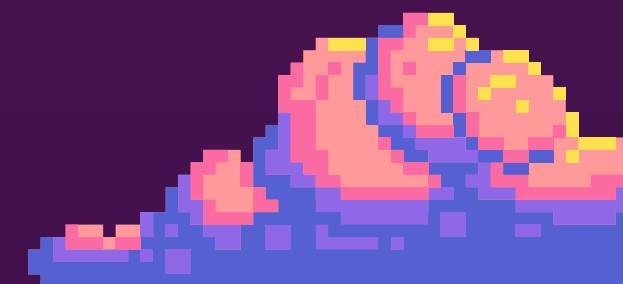
đánh: J

dùng khiên: K

chở: U

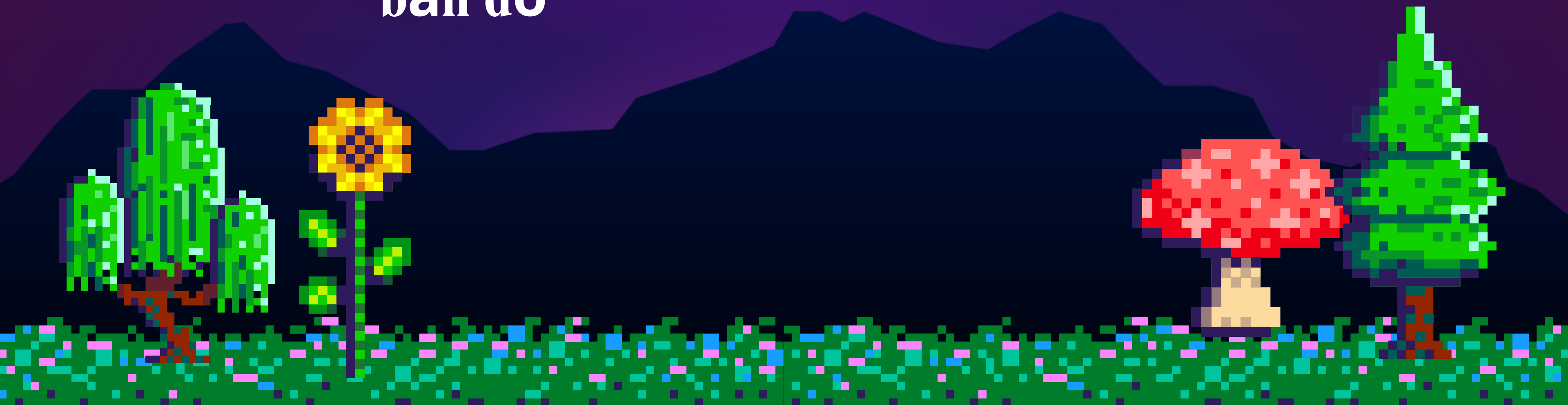
combo: JJ và JJJ





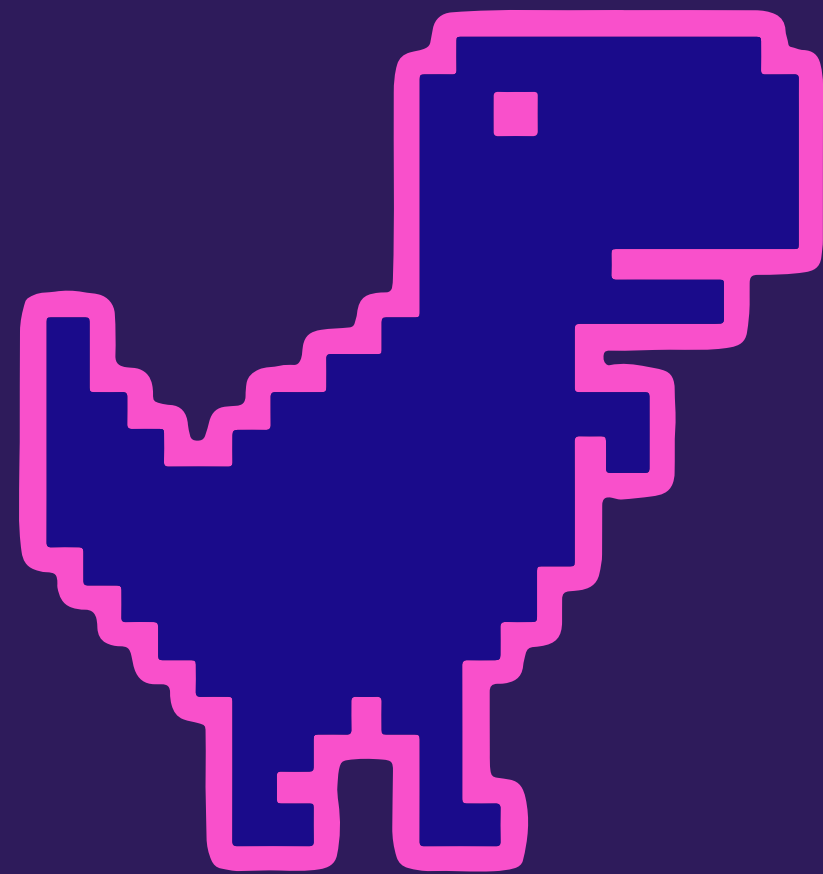
Mục đích trò chơi

Vượt qua tất cả kẻ thù để đi đến cuối
bản đồ




DEMO GAME

A. Indonesia




Hướng phát triển



tương tác với
môi trường
xung quanh

giao diện
tương tác
người dùng



hệ thống
trao đổi
vật phẩm