TRƯỜNG ĐẠI HỌC THỦY LỢI

## KHOA CÔNG NGHỆ THÔNG TIN



MÔN HỌC: THIẾT KẾ VÀ PHÁT TRIỂN TRÒ CHƠI

Đề tài: “Idle Monster Defense”

## Nhóm sinh viên thực hiện:

|  |  |
| --- | --- |
| Bùi Đức Giang |  |
| Nguyễn Công Giang |  |
| Nguyễn Thị Thu Hà |  |
| Phạm Văn Hải |  |

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

*Hà Nội, Tháng 12 năm 2023*

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **STT** | **Họ và tên** | **Mã sinh viên** | **Công việc** |
| 1 | Bùi Đức Giang |  |  |
| 2 | Nguyễn Công Giang |  |  |
| 3 | Nguyễn Thị Thu Hà |  |  |
| 4 | Phạm Văn Hải |  |  |

**BẢNG PHÂN CHIA CÔNG VIỆC**

**MỤC LỤC**

BẢNG PHÂN CHIA CÔNG VIỆC ......................................................................2

PHẦN I : GIỚI THIỆU..........................................................................................

1 . High concept .........................................................................................

PHẦN II : MÔ TẢ VỀ GAME ............................................................................

1. Thể loại game ........................................................................................
2. Yếu tố ....................................................................................................
3. Nội dung.................................................................................................
4. GamePlay ..............................................................................................
5. Phong cách
6. Loại người chơi được ngắm đến
7. Game design
8. Game flow
9. Look and feel
10. Các khía cạnh tác dụng vào người chơi
11. Mục tiêu trải nghiệm
12. Trải nghiệm được lồng vào game

PHẦN III : GAMEPLAY & MECHANICS

1. GamePlayer
2. Level design
3. Game mode
4. Game flow
5. Game control
6. Winning and Losing
7. Health Pack

**I . GIỚI THIỆU**

1. **High concept**

“Một sinh vật yêu thích khám phá các vũ trụ đã không may đặt chân đến một hành tinh có rất nhiều quái vật hung dữ và kì lạ , ở một nơi xa xôi mà không có ai hỗ trợ , sinh vật này sẽ phải dành lấy sự sống cho chính bản thân mình bằng cách loại bỏ đi sự sợ hãi , tấn công ngược lại những sinh vật độc ác kia , tiêu diệt hết bọn chúng để có thể trở về với hành tinh của mình. ”

**II. MÔ TẢ VỀ GAME**

1. **Thể loại game**

Idle Monster Defense là một loại game Real-Time Idle (RTIdle), nổi tiếng đối với việc hứa hẹn đáp ứng nhu cầu nghỉ ngơi giữa các cuộc chơi đánh boss liên tục. Game này giới thiệu các tính năng mới và đáng kể, giúp người chơi duy trì khả năng ức chế mãi mãi.

1. **Yếu tố**

**-** Đồng bộ hóa giữa các thiết bị : Idle Monster Defnense đảm bảo tính đồng hóa giữa các thiết bị để người chơi dễ dàng quay lại chơi sau một khoảng thời gian .

- Tính đa dạng của game play : Idle Monster Defense cung cấp nhiều lựa chọn cho người chơi để tùy chỉnh khả năng ức chế của họ , như lựa chọn chiến thuật , hệ thống đánh giá , nhân vật đặc biệt .

- Hỗ trợ từ cộng đồng : Idle Monster Defense có cộng dồng chơi viện lành , đồng thời hôc trợ các chương trình khuyến mãi để thúc đẩy khả năng ức chế của người chơi

- Tiến trình phát triển liên tục : Idle Monster Defense liên tục cập nhật bản mới , giới thiệu những khởi tạo nhân vật , sản phẩm mới để tăng khả năng ức chế của người chơi .

1. **Nội dung**

- Tăng cấp độ nhân vật , xây dựng và nâng cấp các cơ sở quân sự như công xưởng , lò hải đậu và từ khóa công trình . Người chơi cũng có thể thu thập và sử dụng nhiều loại đồ trang sức như cung tên , đòn giáp , khí động để cải thiện khả năng chiến đấu của nhân vật .

- Ngoài ra , game còn bao gồm các khóa học mở được tạo ra từ nhân vật cổ điển và tiên nhân hài hước . Khóa học mở này giups người chơi tăng khả năng chiến đấu của nhân vật thông qua việc học cách sử dụng vũ khí , phòng thủ .

- Idle Monster Defense cung cấp khởi tạo nhân vật , vũ khí và các yếu tố điển trong các trò chơi thuộc thể loại Real-Time như kẻ tấn công, hệ thống chiến thuật và các phòng chống địch thủ .

- Ngoài ra , Game Idle Monster Defense còn đưa ra nhiều chương trình khuyến mại nổi bật như giảm giá vật ohaamr , hỗ trợ tăng cấp độ , thưởng vật phẩm đặc biệt ,.....

1. **Game play**

**-** Thiết lập chiến thuật : Đầu tiên , bạn cần phân tích tốt chiến thuật của kẻ địch , sau đó thiết lập chiến thuật phù hợp để gánh chiếm nhiều tài nguyên nhất có thể .

**-** Quản lý nguồn nhân lực : Tận dụng dược tài nguyên thiên nhiên và đồng thời tuyển dụng nhân lực và xây dựng công trình cần thiế .

- Tăng cấp nhân vật : Quan trọng là phải biết tăng cấp nhân vật đúng lúc để tăng sức mạnh cảu đội chiến

1. **Phong cách**

**-** Game idle phiêu lưu , mở rộng .

1. **Loại người chơi game được ngắm đến**

- Độ tuổi người chơi game Idle Monster ngắm đến không được ràng buộc . Tuy nhiên , game được thiết kế dành cho mọi lứa tuổi , từ học sinh cho đến người lớn .

1. **Game Design**

**-** Môi trường game : Môi trường game được thiết kế nhằm mục đích đặt các vật phẩm của người chơi , giúp họ có thể quan sát và kiểm soát được những tài nguyên và quân đội mà họ sở hữu.

- Các loại vật phẩm : Các loại vật phẩm được thiết kế phong phú và có tính tương tác với nhau . Ví dụ như , nhiều loại đồ chơi sẽ giuaps tăng tốc độ sản xuất năng lượng , còn loại khác sẽ cung cấp sức mạnh thêm cho các đội quân .

- Hệ thống năng lượng : Hệ thống năng lượng được thiết kế phức tạp , khiến người chơi cần phải tập trung vào việc thu thập năng lượng một cách hiệu quả .

- Các cấp độ khó khăn : Để duy trì sự thích thú của người chơi , đội ngũ phát triển cần đào tạo ra nhiều cấp độ khó khăn , giúp họ khám phá những vùng đất mới và nhân vật khác .

- Tich hợp phiên bản và nền tảng đa dạng .

1. **Game flow**
2. **Look and feel**

**-** Đồ họa : Đồ họa trong game sử dụng kỹ thuật vẽ bằng tay và sử dụng đồ họa 3D, giúp cho mọi nội dung trong game rõ ràng và tinh tế .

**-** Màn hình đa nhiệm : Game hỗ trựo người chơi đa nhiệm , xem lại những chiến thắng và thất bại để học hỏi và nâng cấp chiến lược chiến đấu .

- Cấu trúc và bố cục màn hình : Màn hình của game sẽ được thiết kế linh hoạt , thiwchs ứng với kích thước màn hình và độ phân giải của thiết bị mà người chơi sử dụng.

- Âm thanh : Tiếng âm trong game sẽ mang lại cảm giác ấm áp , khuấy động cảm xúc và kích hoạt hình tượng người chơi.

- Nhạc cách : Nhạc cách trong game sẽ phù hợp với mỗi cấp chiến đấu / thuyết minh, đào tạo và hội thoại , giúp người chơi tập trung vào các nội dung cốt lõi của game.

1. **Các khía cạnh tác động vào người chơi**

- Người chơi quản lý tài nguyên của họ , bao gồm mảnh đất , vũ khí , phòng thủ và các nhân vật khác . Mục đích cuối cùng là tập trung vào năng lượng của họ vào việc tấn công và phòng thủ các kẻ địch .

- Game có hệ thống phát triển năng lượng để tăng cường các tính năng của trò chơi.

- Game đưa ra các thách thức về chiến thuật , minh chứng , sáng tạo và phối hợp giữa người chơi và nhân vật của họ .

- Người chơi có thể kết nối với người chơi khác để hợp tác trong việc phát triển và cải tiến nhân vật của họ . Điều này tăng thêm độ khủng khiếp trong game .

- Đa dạng nền tảng và phiên bản : Game Idle Monster Denfense được thiết kế phù hợp với nhiều nền tảng và phiên bản , giúp đa dạng hóa sản phẩm và đáp ứng nhu cầu của khách hàng .

1. **Mục tiêu trải nghiệm**

**-** Giúp người chơi có những trải nghiẹm hấp dẫ , đa dạng về nội dung chiến đấu , hội thoại , thuyết minh và đào tạo , mang lại trải ghiệm chơi game thú vị . Mang lại những phút giây thư giãn, giải trí sau những giờ học tập và làm việc căng thẳng. Từ việc chơi game, giúp người chơi có cái nhìn tích cực hơn về cuộc sống ngoài đời thực, sống cố trách nhiệm và có ích cho xã hội hơn.

**12 . Trải nghiệm được lồng vào trong game**

**-** Kết nối : Kết nối với người chơi trên cả nền tảng internet và các nền tảng khác nhau.

- Mạo hiểm : Mạo hiểm các vũ khí , các phòng trại và các đồ thể thao bằng nhiều loại nhiên liệu .

- Chiến đấu : Chiến đấu với các địch thủ mạnh và hãy nâng cấp các chiến binh để đánh bại chúng .

- Thăng hạng : Thăng hạng trong các thành để khám phá các công trihf mới và tăng sức mạnh .

- Tích lũy kinh nghiệm : Tích lũy kinh nghiệm để nâng cấp vũ khí , phòng trại , chiến binh và mở khóa các tính năng mới .

**PHẦN III : GAMEPLAY & MECHANICS**

1. **Game player**

1. **Level design**
2. **Game mode**
3. **Game flow**
4. **Game control**
5. **Winning and Losing**
6. **Health Pack**

**PHẦN IV : STORY & CHARACTER**

1. Story
2. Narrative
3. Thế giới trog game
4. Characters

PHẦN V : MÀN CHƠI

1. Giới thiệu màn chơi
2. Chi tiết màn chơi

PHẦN VI : GIAO DIỆN

1. Mô tả về hệ thống thị giác
2. Hệ thống điều khiển
3. Audio , music and soubd effect

PHẦN VII : MỘT SỐ HÌNH ẢNH CỦA GAME