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:

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

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

*Hà Nội, Tháng 12 năm 2023*

**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**

**- Dòng game idle (hay còn gọi là trò chơi lười biếng) thường là những trò chơi mà người chơi có thể tiếp tục đổi mới và phát triển nhân vật hoặc hệ thống mà không cần phải tham gia hoạt động chủ động nhiều.**

**2. Themes Game**

**- Themes sử dụng trong game sẽ là themes Cartoon để đem đến cho người chơi một giao diện đồ họa nổi bật , đậm chất hoạt hình , rất phù hợp cho đối tượng giới trẻ.**

1. **GamePlay**

* **Người chơi sẽ trực tiếp nâng cấp chiến lược cho nhật vật bằng tài nguyên , tài nguyên sẽ kiếm được bằng việc tiêu diệt các quái vật.**

1. **Game Design**

**Link Game Design: https://docs.google.com/spreadsheets/d/1WO7M6p0XrAxH\_F9XKHDg19MQMFZYZhdZqZPtTkXIOs8/edit?usp=sharing**