



THIẾT KẾ VÀ PHÁT TRIỂN GAME

Bài 3: Ngành Nghề Trong Lĩnh Vực Game



Nội dung

1. Lịch sử phát triển của trò chơi điện tử
2. Các vị trí trong một nhóm phát triển game



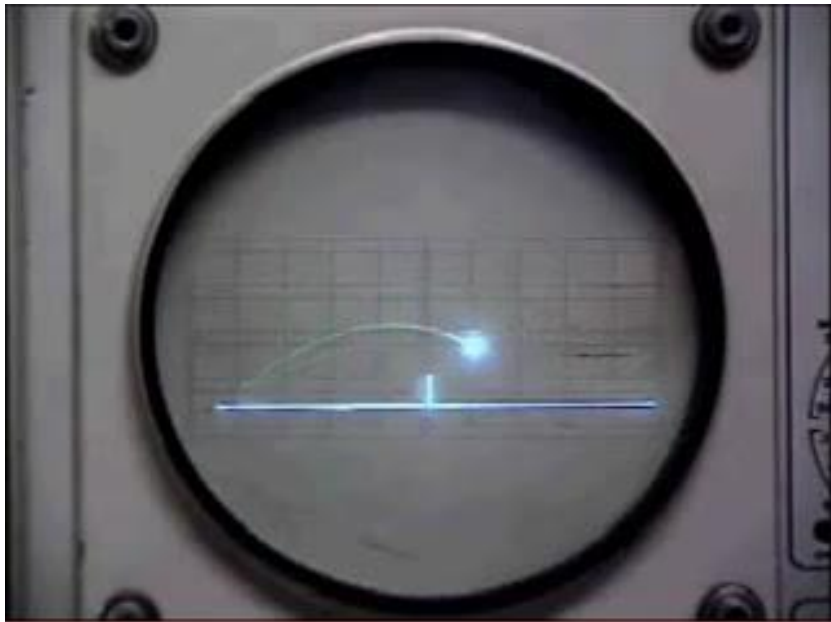
Phần 1

Lịch sử phát triển của trò chơi điện tử

Video game history



- 1958 - William Higinbotham (nhà vật lý hạt nhân) viết trò chơi "*Tennis for two*"



Video game history



- 1962 - Steve Russell tạo ra game ***Spacewar!***
 - Trò chơi điện tử đầu tiên có gameplay đúng nghĩa
 - Thi đấu 2 bên
 - Có các quy tắc hoạt động
 - Điều kiện thắng thua rõ ràng



Video game history



- 9/1971: máy Galaxy Game
- 1972: Atari phát triển game ***Pong***
 - Thành công đầu tiên với 19.000 máy
- 1978: game ***Space Invaders***
 - 360.000 máy
 - > 1 tỉ USD doanh thu



Video game history



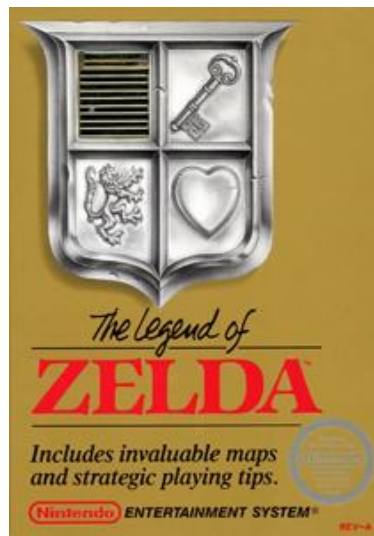
- 1981 – Nintendo's *Donkey Kong*
 - Tên thường gọi: Mario
 - Đi ngang + Nhảy
- 1984 – Alexey Pajitnov viết *Tetris*
 - Game đơn giản gây nghiện đầu tiên



Video game history



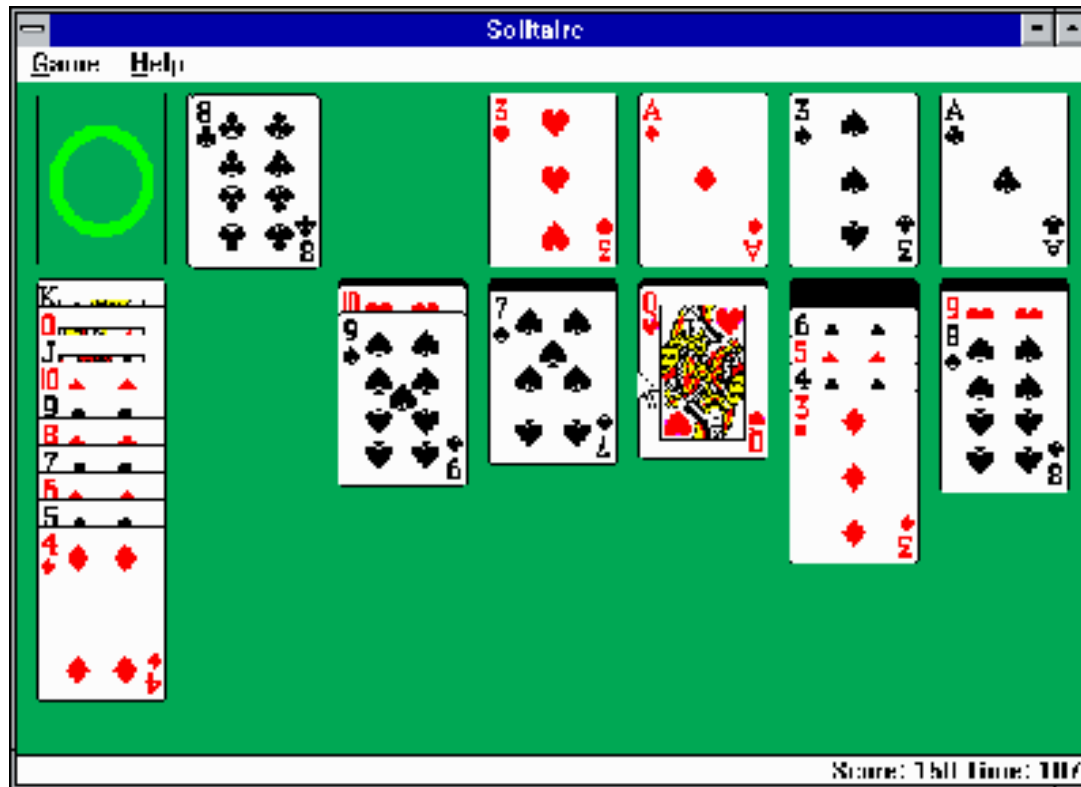
- 1985 – máy NES (Nintendo Entertainment System)
 - Nổi tiếng ở Việt Nam với tên “điện tử 4 nút”
- 1986 – “*The legend of Zelda*”
 - Thể loại hành động – phiêu lưu
 - Hiện nay vẫn còn phát triển (2017)





Video game history

- 1990 – ***Solitaire***, bán kèm Windows (3.0), game được chơi nhiều nhất thế giới :D



Video game history



- 1994 – Blizzard xuất bản **Warcraft: Orcs and Humans**
- 1999 – **EverQuest** game online nhiều người chơi đầu tiên





Video game history

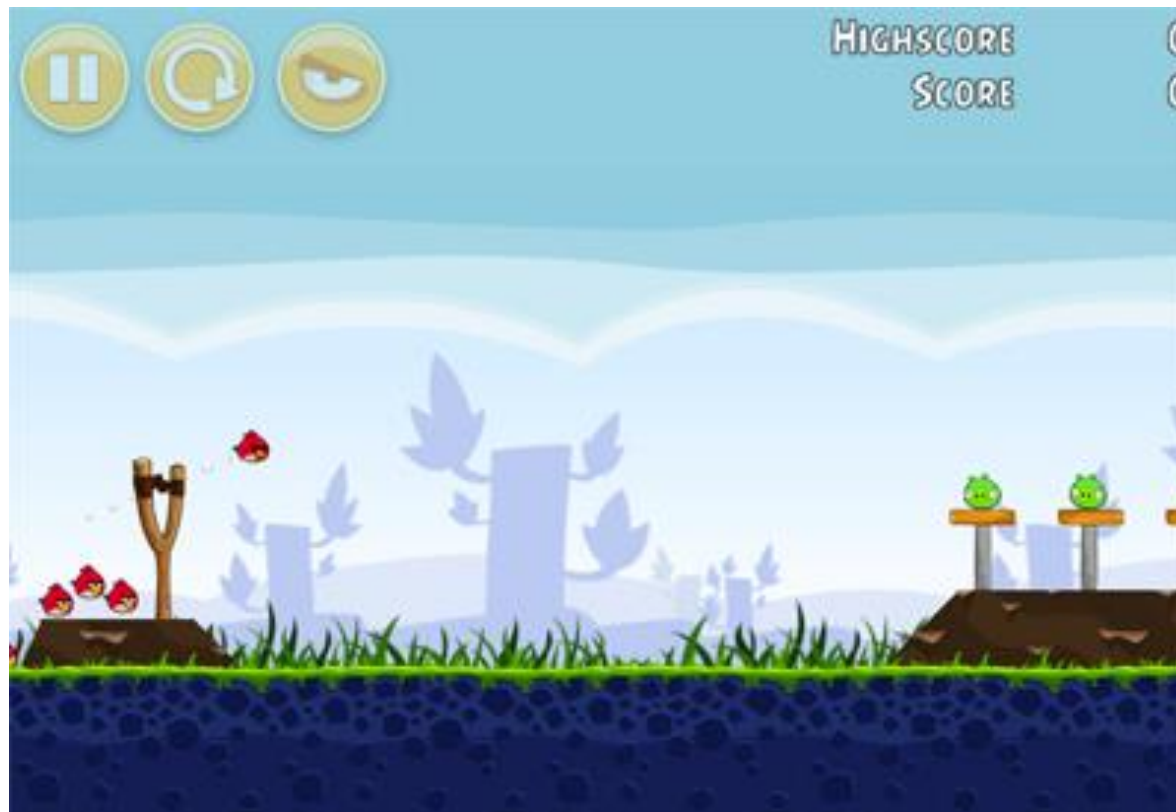
- 2003 – Valve ra đời nền tảng chơi game Steam
- 2004 – ***World of Warcraft***
 - Game online nổi tiếng nhất
 - 10 triệu người chơi thường xuyên vào năm 2008





Video game history

- 2009 – social game như ***Farmville***, mobile game như ***Angry Birds*** thay đổi bộ mặt ngành game





Video game history

- 2010 – ***Minecraft***, game được phát triển bởi một cá nhân, đã đưa cha đẻ của mình trở thành tỉ phú





Video game history

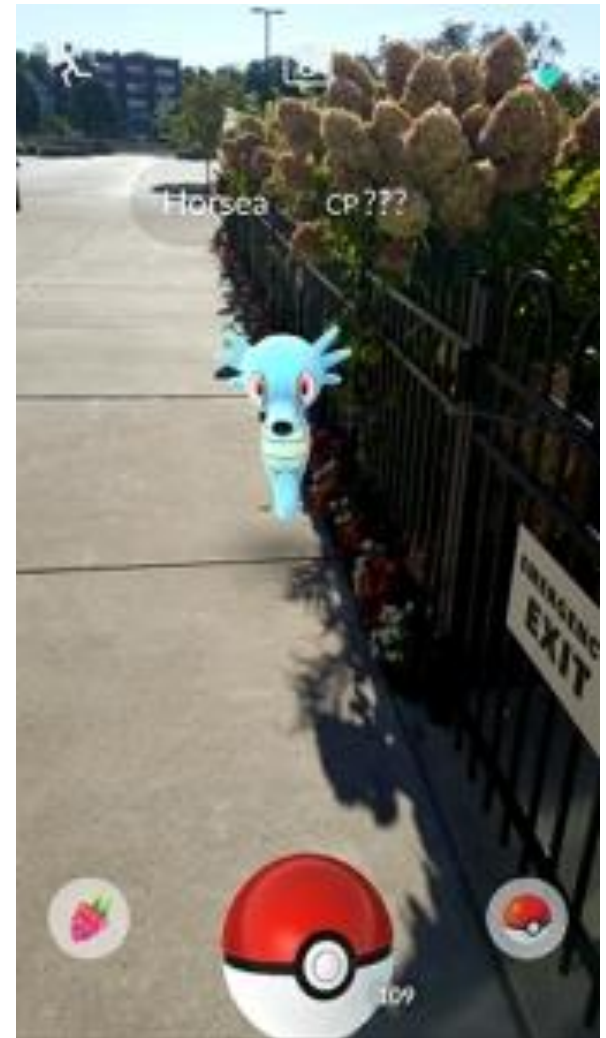
- 2011 – *Skylanders: Spyro's Adventure* đặt dấu mốc cho công nghệ AR



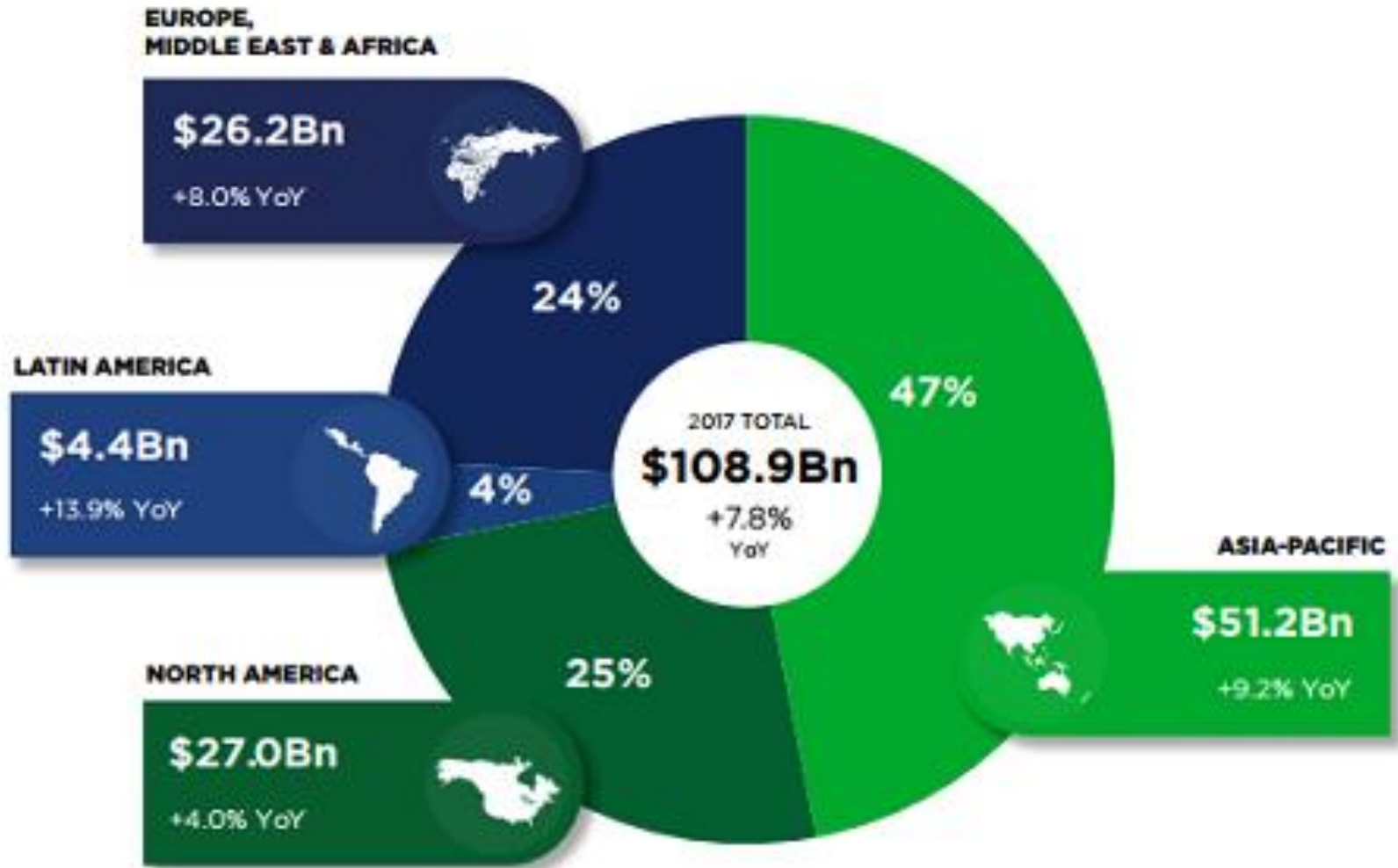
Video game history



- 2013 – *Flappy Bird* ♥
- 2016 – *Pokémon Go* tạo làn sóng mới với khả năng AR ấn tượng



Thị trường game thế giới 2017





Phần 2

Các vị trí trong một nhóm phát triển game

Game Development Team



■ Production team

- Project manager, project lead, director
- Cầu nối giữa business & development
 - Diễn giải game cho các bộ phận business, PR, marketing, sales
 - Cập nhật tình trạng phát triển của game tới business team
 - Cập nhật các hoạt động của business tới dev team
 - Đảm bảo dev team có đầy đủ điều kiện làm việc cần thiết
- Quản trị rủi ro
 - Dự đoán những vấn đề có thể gặp phải
 - Đưa ra các giải pháp ngăn chặn
 - Chủ động đối phó để giảm thiểu thiệt hại (các kế hoạch dự phòng)



Game Development Team

- External Producer
 - Thường là người của bên phát hành, có nhiệm vụ quan sát từ bên ngoài
- Internal Producer
 - Người của bên sản xuất, báo cáo với nhà đầu tư hoặc phát hành
- Assistant / Associate Producers



Game Development Team

- Design team
- Game Designer
 - “Explain” how to play the game
 - Filter game ideas against the vision
 - Understand games!
- Level designer
 - Create game content: scenes, levels, stories, quests,... following common vision
 - Who responsible for every single fun moment of the game!
 - Level design sucks => game sucks



Game Development Team

- Writer / Scriptwriter
 - Responsible for text in the game
 - Character dialog
 - Cut scene narratives
 - Sports commentary
 - Journals
 - Manuals



Game Development Team

- Programming
 - Build it! Materialize it!
- Tech lead
 - Work with producer, designer, art for requirements
 - Plan for resources, tasks
 - Foresee technical issues how to deal with them
- Programmer
 - The true worker! 😊



Game Development Team

- Art
 - Đảm bảo tính thẩm mỹ và nghệ thuật của game
- Art lead
 - Làm kế hoạch
 - Style guide (bible)
- Artist
 - Làm concept
 - Character modeling / Animation
 - Background modeling / Texture
- Sound designer/composer

Game Development Team



■ Test

- Kiểm tra kết quả của dev team trên thực tế (code có hoạt động tốt không)
- Kiểm tra hiệu quả của design team trên thực tế (game có “fun” như mong đợi không)

■ Test lead

- Làm kế hoạch test, các mục tiêu kiểm tra và phản hồi với các bên liên quan

■ Testers

- Thường là player cứng