# **🎮 GAME DESIGN DOC: "Value Hacker – Rewrite the Rulebook"**

## **🧠 Mục tiêu học**

* Học cách **phản biện**, **sáng tạo lại luật chơi**, và **đặt lại định nghĩa đúng/sai** bằng tiếng Anh.
* Phát triển tư duy phản biện, lập luận, và "nói có hồn" – thay vì chỉ học mẫu câu khuôn mẫu công sở.
* Vận dụng chunk, reasoning patterns, và tone variation.

## **🖥️ BỐI CẢNH**

Bạn là **dev dị biệt** trong một công ty áp dụng quy trình công sở máy móc.  
 Team liên tục đưa ra các **luật lệ**, **quy chuẩn**, hoặc **lối suy nghĩ quen thuộc** (Agile, Scrum, Jira, KPI, code convention...).  
 Nhiệm vụ của bạn: **quyết định phản ứng** với mỗi luật theo 3 mode:

## **🔁 CORE GAMEPLAY FLOW**

### **1. ✉️ LUẬT HIỆN RA**

Hệ thống đưa ra một câu “rule” / “belief” thường thấy trong môi trường IT bằng tiếng Anh.

Example Rule:  
 *"Every feature must be estimated before development."*

### **2. 🧠 USER CHỌN 1 TRONG 3 RESPONSE MODE:**

| **Mode** | **Hành động** | **Kết quả** |
| --- | --- | --- |
| ✅ Accept | Chọn chunk mẫu cổ điển → click gửi luôn | Không luyện phản xạ, chỉ để hiểu bối cảnh |
| 🧨 Challenge | Nhập 1 câu phản biện theo chunk gợi ý | Gây tranh luận / phản ứng NPC |
| 🌀 Rewrite | Tự đưa ra 1 luật mới bằng câu gợi ý | Được chấm theo độ "philosopher" & "clarity" |

## **🎙️ MECHANIC KHI CHỌN CHALLENGE HOẶC REWRITE**

### **🔹 BƯỚC 1: HINT LAYER SYSTEM**

#### **GỢI Ý GIA TĂNG DẦN:**

**Tầng 1 – Prompt logic**

🧠 “Disagree with the rule politely but firmly.”

**Tầng 2 – Chunk gợi ý (fill-in)**

“But isn’t \_\_\_ just another way to \_\_\_?”  
 “What if we stopped \_\_\_ and tried \_\_\_?”

**Tầng 3 – VÍ DỤ mẫu (sau 6s nếu chưa nói):**

“But isn’t estimation just another way to feel in control?”  
 “What if we stopped estimating and just shipped faster?”

### **🔹 BƯỚC 2: USER NÓI HOẶC VIẾT CÂU**

* Có thể dùng voice hoặc text
* Hệ thống phân tích 3 yếu tố:  
  1. **Form**: câu đúng cấu trúc chunk
  2. **Tone**: có phản biện/đề xuất mềm không?
  3. **Depth**: có lập luận logic, "twist" ý nghĩa không?

### **🔹 BƯỚC 3: PHẢN ỨNG CỦA HỆ THỐNG (DỰA VIBE)**

| **Đánh giá câu nói** | **Hiệu ứng trong game** |
| --- | --- |
| ✅ Insightful | Team bất ngờ → mở ra dialogue mới |
| ⚠️ Meh | Team lúng túng → bạn bị gắn nhãn "edgy dev" |
| ❌ Off / rude | Team chặn ý kiến → bạn bị label "chaotic nihilist" |

## **🧩 VÍ DỤ FULL FLOW**

### **🧾 Rule:**

“You need to ask permission before changing the test case.”

### **👤 User chọn: Rewrite**

**Prompt:** “Create a new version of this rule that values trust.”

**Gợi ý chunk:**

“We trust devs to \_\_\_ if \_\_\_ is documented.”

**User nói:**

“We trust devs to adjust tests freely if the reason is documented.”

✅ NPC phản hồi:

“...Bold. But fair. Let’s test that for a sprint.”

## **🔁 REPLAYABILITY**

* Mỗi vòng random rule:  
  + “Everyone must follow the roadmap.”
  + “Only seniors can review PRs.”
  + “We shouldn’t deploy on Fridays.”
  + “Every task needs a Jira ticket.”
* Mỗi lần phản ứng = 1 vòng lập trình lại tư duy (Nietzsche style 😤)

## **🎯 SCORING & LEVEL-UP**

| **Hành vi** | **Điểm** |
| --- | --- |
| Dùng chunk logic | +1 XP |
| Dùng twist ẩn dụ hay | +2 XP |
| Gây ra cuộc phản biện | Mở khóa boss logic battle |
| Copy lại rule cũ 80% | -1 XP ("Lame") |

## **🧬 UNLOCKABLE ARCHETYPES**

* 🧠 *Philosopher Coder* – rewrite mọi rule bằng tư duy trừu tượng
* 🔥 *Sprint Rebel* – chối Agile, lập "Instinct Flow"
* 🧊 *Rational Hacker* – phản biện mọi thứ bằng số liệu
* 👽 *Post-human Dev* – nói bằng metaphor để lập trình thế giới mới