**FUNCTIONAL SPECIFICATIONS**

# Disclaimers

# Các thông tin trong tài liệu được viết phục vụ cho dự án môn học. Không có một ràng buộc nhất định về sao chép, lưu trữ và sử dụng cho mục đích nghiên cứu, học tập. Không cho phép sử dụng cho việc thương mại.

# Privacy Information

# Tài liệu này không bao gồm thông tin nhạy cảm nào, có thể được dùng làm tham khảo cho bất cứ ai có nhu cầu

# Trademarks

# Bản quyền 2016

# Version History

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **REVISION CHART** | | | |
| **Version** | **Author** | **Description** | **Date Completed** |
| Ver 0.1 | Nguyễn trần Anh Minh  Bùi Đắc Thuận | Cập Nhập đặc tả | 26/10/2016 |
| Ver 0.2 | Bùi Đắc Thuận | Thêm hình ảnh , đặc tả hình ảnh , Game menu,Game screen,Âm thanh,chỉnh sửa nhỏ về từ ngữ | 31/10/2016 |
| Ver 0.3 | Nguyễn Trần Anh Minh  Bùi Đắc Thuận | Cập nhập lại hình ảnh.Cập nhập lại hình ảnh menu, phòng học(Thuận)  Ma với nhạc, âm thanh sử dụng.(Minh) | 22/12/2016 |

**Document Owner**

**Tác giả:**

* Nguyễn Trần Anh Minh
* Bùi Đắc Thuận

**Tên dự án:** Night at Lotus Flower

**Phone:**

* Minh: 0932671497
* Thuận:0984617823

**Email**:

* Minh: [ngt.anhminh@gmail.com](mailto:ngt.anhminh@gmail.com)
* Thuận : mastermind1610@yahoo.com

# Document Approval

**Tên văn bản:** NaLF-001

**Ngày khởi tạo:** 1/10/2016

**Mã hợp đồng:** NaLF-37564

**Mã dự án:** PJ－001

**Project Information**

### Purpose of this Document

### Tài liệu mô tả trò chơi ở mức thiết kế, nhằm giới thiệu tổng quát về nội dung cũng như cách chơi trò chơi này, có thể được sử dụng như tài liệu tham khảo những người lập trình lần đầu tiếp xúc với lập trình game.

### Scope of this Document

### Tài liệu không được dùng cho mục đích thương mại và chỉ giới hạn cho sinh viên hay những người liên quan nhằm mục đích nghiên cứu và học tập

### Document Overview

* Bố cục của tài liệu này:
* Chương I: Tổng quan về trò chơi
* Chương II: Thông tin yêu cầu tối thiểu hệ thống
* Chương III: Cơ chế của game
* Chương IV: Mô tả âm thanh và đồ họa sử dụng trong trò chơi

### Chương V: Một số phụ lục và trích dẫn nguồn tham khảo

### Identification

### Relationship to Other Plans

Không có

### Related Documents

### Không có

### Key Stakeholders

Trang Hồng Sơn: Giảng viên hướng dẫn

### Points of Contact

**Minh:** 0932671497

**Thuận:** 0984617823

**Email:**

**Minh:** [ngt.anhminh@gmil.com](mailto:ngt.anhminh@gmil.com)

**Thuận :** Mastermind1610@yahoo.com

## Requirements Specifications

### Introduction

### Night at Lotus Flower là trò chơi chủ yếu dựa trên flash game The House của nhà sản xuất Sinthai có một số thay đổi về mặt hình ảnh và âm thanh.

### Description

### Game được phát triển dựa trên nền tảng Direct X và ngôn ngữ C# thông qua Visual Studio.

* 1. **Hardware Requirements**

Pentium IV 2 GHz, RAM 512MB, Card đồ hoạ 128MB (tối thiểu).

### Software Requirements

Hệ điều hành:

* Windows XP Service Pack 3
* Window 7

## Functional Requirements

### Game Mechanics

### Game sử dụng cơ chế point and click để đi qua cốt truyện.

#### Core Gameplay

Trong game này nhiệm vụ của người chơi là phải thoát ra khỏi ngôi trường ma ám bằng việc click vào các đồ vật đáng ngờ để có thể lần ra manh mối thoát khỏi ngôi trường , tuy nhiên sẽ có nhiều bóng ma liên tục xuất hiện làm người chơi chùn bước

#### Modes of Play

#### Sẽ có 4 khu vực. Người chơi sẽ lần lượt đi qua 4 nơi để tương tác trò chơi sẽ kết thúc khi người chơi hoàn thành xong khu vực 4.

#### Scoring

#### Không có cơ chế tính điểm trong trò chơi này.

#### Game Flow

#### Gameplay Element

#### Player: Người chơi sẽ điều khiển nhân vật là một học sinh góc nhìn thứ nhất và có thể click vào các đồ vật khả nghi để lần ra manh mối thoát khỏi ngôi trường.

#### Enemy: Các bóng ma trong trường sẽ liên tục xuất hiện làm người chơi sợ hãi.

#### Artificial Intelligence Features

#### Không có.

### User Interface

#### Menu Screen



* + 1. **Game Screen**

****

****

* 1. **Media**
     1. **Art**

##### **Overall Goals**

Hình ảnh trong game sẽ đáng sợ và kinh dị tạo cảm giác gây cấn hồi hộp mạnh cho người chơi

##### **Game Art**

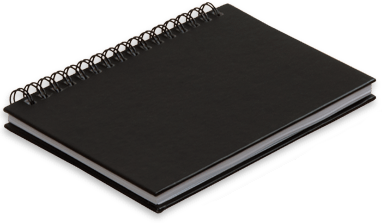
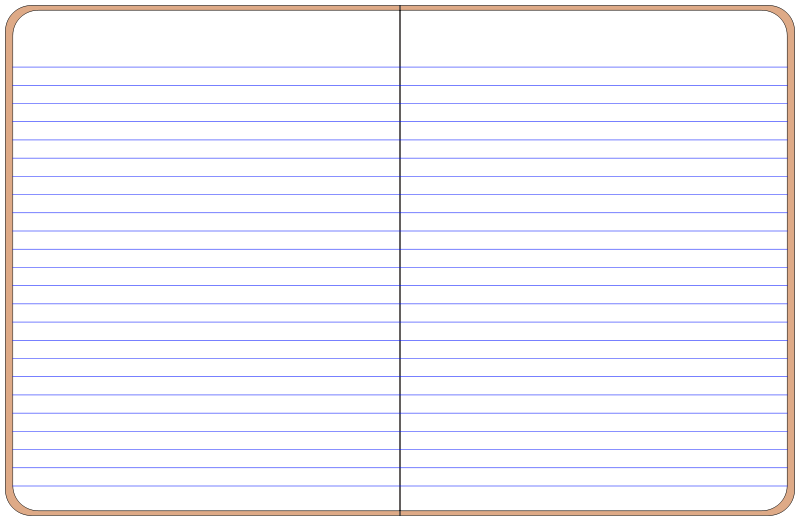
**Ma:**



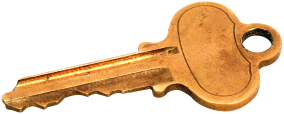
**Lối Thoát**

****

**Cuốn sách**

****

**Chìa khóa:**

****

**Kính:**

****

##### **Game Art Description**

**Ma :** kẻ thù chính trong trò chơi sẽ liên tục xuất hiện nhằm gây cảm giác mạnh và ngăn chặn người chơi về đích

**Phòng học:** Một bối cảnh trong game người chơi có thể tương tác và cũng là nơi bắt đầu trò chơi

**Phòng máy:** Căn phòng thứ 2 mà người chơi phải bượt qua

**Lối thoát:** Cổng thoát ra ngoài và kết thúc trò chơi

**Máy vi tính:** Đồ vật chủ đạo trong Phòng máy

**Cuốn sổ :** Đồ vật chủ đạo trong Phòng Học

**Chìa khóa :** Đồ vật giúp người chơi qua màn

##### **Marketing and Package Art**

#### Sound and Music

Nhạc mở đầu game:



Nhạc nền xuyên suốt game :

## 

Tiếng động khi ma xuất hiện:



## Resources

Game Developer – 2 người

Có các kỹ năng sau:

* Có kiến thức về ngôn ngữ lập trình C#
* Có kiến thức và khả năng nghiên cứu công nghệ DirectX

### Personnel Requirements

## Appendix

### Support Material

### Glossary of Terms

|  |  |
| --- | --- |
| **Term** | **Meaning** |
|  |  |
|  |  |
|  |  |

* 1. **Acronyms and Abbreviations**

|  |  |
| --- | --- |
| **Acronym** | **Meaning** |

|  |  |
| --- | --- |
|  |  |
|  |  |
|  |  |