Tài liệu phân tích thiết kế, triển khai game Musics(for VinaPhone)

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Ngày** | **Nội dung** | **Người viết** |
| 6/7/16 | Khởi tạo tài liệu, từ tài liệu nháp của anh Thanh. Phân tích, thảo luận, thống nhất. | Trương Xuân Thung |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |

Contents

[**Mục đích** 2](#_Toc455653456)

[**Vai trò** 2](#_Toc455653457)

[**Đối tượng sử dụng** 2](#_Toc455653458)

[**Phần I: Phân tích thiết kế** 2](#_Toc455653459)

[1. Core Game 2](#_Toc455653460)

[Vòng I – khởi động 3](#_Toc455653461)

[Vòng II – tăng tốc 3](#_Toc455653462)

[Vòng III – Chung kết 3](#_Toc455653463)

[Exceptions: 3](#_Toc455653464)

[3. Điểm chết 3](#_Toc455653465)

[4. Character (nhân vật) 3](#_Toc455653466)

[4.1 Style 4](#_Toc455653467)

[4.2 Animation 4](#_Toc455653468)

[5. (Tính) Toán trong game 4](#_Toc455653469)

[5.1 Luật chơi, tính điểm 4](#_Toc455653470)

[6. Cách sắp xếp album nhạc 5](#_Toc455653471)

[7. Tạo câu hỏi 6](#_Toc455653472)

[7.1 Chi tiết thực thi 6](#_Toc455653473)

[**Phần II: Triển khai (Implement)** 7](#_Toc455653474)

# **Mục đích**

Là văn bản duy nhất cho toàn bộ quá trình phân tích thiết kế, triển khai

# **Vai trò**

*Phân rõ vai trò các bên trong quá trình sản xuất, vận hành*

Khách hàng: Lê Đức Thanh

Người đặt ra ý tưởng, phác họa ý tưởng Version 1, chịu trách nhiệm bán SP. Anh Thanh cần đặt mức ưu tiên cho các tính năng có thể ảnh hưởng đến Marketing. Cân đối với bên Studio để chốt

1. Mức ưu tiên
2. Tiến độ

Game Studio:

Phân tích thiết kế chi tiết, lên kế hoạch sản xuất, đưa ra tài liệu chính thức (là tài liệu này)

Lưu ý đặc biệt: sau khi chốt được các tính năng ưu tiên, tiến độ, thì Client không can thiệp thêm vào chuyên môn sản xuất, như Game Design, Art, … hạn chế thêm bớt các tính năng cốt lõi.

Việc chỉnh sửa nếu thấy **rất cần thiết** thì thông qua đầu mối duy nhất là Lead Studio (Thung).

Giám sát

Giám sát các bước phân tích và thực thi

# **Đối tượng sử dụng**

1. Client đặt hàng: Lê Đức Thanh
2. Developer: Game Studio
3. QA, test
4. Bên theo dõi: Assistant

# **Phần I: Phân tích thiết kế**

## 1. Core Game

*Giải thích lối chơi, bỏ qua camera và control trong game*

### Vào game

* Player login xong sẽ
* Hiện danh sách album, mỗi album chính là 1 phòng
* Player chọn phòng,rồi vào phòng
* Player đợi, đến khi đủ 5-6 người, vòng khởi động

### Vòng I – khởi động

* Có 5 hoặc 6 người chơi, 3 câu hỏi
* Đồng hồ đếm ngược từ 20s
* 12s đầu, bấm vào trả lời bằng gõ text, được +Point Buzz
* 8s cuối, game hiện lên 4 options để người chơi chọn, chọn đúng được +1 Point
* 4 người điểm cao sẽ đi tiếp vào vòng II

### Vòng II – Tăng tốc

* 4 người, 4 câu hỏi
* Cách chơi vẫn giống như vòng 1,
* 2 người thắng đi tiếp vòng III

### Vòng III – Chung kết

* Có 5 câu hỏi, 2 người chơi
* Mỗi người có 1 cột năng lượng Mana
* Ai trả lời sai, hoặc không trả lời, cột Mana bị trừ 20%

### Exceptions:

* Player quit chủ động: kết thúc ván với Player đó, các Player khác tiếp tục
* Player bị Idle hoặc bị quit trong thời gian diễn ra ván chơi, xử lí Reconnect.

## Điểm chết

*Những điểm có thể làm chết, hạn chế của game.*

1. Để khớp phòng 5-6 người, người chơi phải đợi khá lâu, dẫn đến quit.
2. Casual, ít nạp tiền, đặc biệt tại VN
3. Clone, vấn đề bản quyền
4. Vấn đề Control: WEB+PC sẽ cheat
5. Sản xuất lâu: lâu release, tiêu tốn nguồn lực là điểm chết phổ biến

## 4. Character (nhân vật)

*Nhân vật trong game*

### 4.1 Style

Phong cách chibi, mô phỏng ca sĩ, màu sắc phù hợp với lứa tuổi 10-40

Số lượng nhân vật: 10

### 4.2 Animation

- Idle (chờ)

- Thinking (suy nghĩ)

- Answer right (trả lời đúng)

- Answer wrong (trả lời sai)

## 5. (Tính) Toán trong game

*Các phép tính toán trong game*

### 5.1 Luật chơi, tính điểm

**Vòng I**

* + Số Player: 5 hoặc 6
  + Số Câu hỏi: 3
  + Khởi đầu, mỗi Player có 0 Point
  + Trả lời sai: +0 Point
  + Không trả lời: +0 Point
  + Trả lời đúng trong 8s cuối: +1 Point
  + Trả lời đúng trong 12s đầu
    - Nhanh nhất: +N (N=5 hoặc 6)
    - Nhanh nhì + (N-1)
    - Nhanh ba +(N-2)
  + Kết thúc: chọn 4 người điểm cao nhất
  + Nếu có 2 người cùng điểm thì tính thời gian, thứ tự vào bàn.
  + Nếu tất cả không trả lời, điểm bằng 0, giải tán bàn.
  + Nếu có người quit, ván chơi vẫn tiếp tục

**Vòng II**

Số Player: 4

Số Câu hỏi: 5

Bắt đầu: mỗi Player có +0 Point

Trả lời đúng trong 8s cuối +1 Point

Trả lời đúng trong 12s đầu

Nhanh nhất: +4 Point

Nhanh nhì: +3 Point

Nhanh ba: +2 Point

Kết thúc: chọn 2 người điểm cao nhất vào chung kết

Nếu có 2 người đồng thứ 2 thì đọ thời gian

Nếu tất cả không trả lời, điểm bằng 0, giải tán bàn

**Vòng III**

Số Player: 2

Số Câu hỏi: 5

* + Khởi đầu mỗi Player có 1 cột năng lượng (100%)
  + Player 1 trả lời trước Player 2, thời gian >1s:

Player 1 giữ nguyên cột

Player 2 bị trừ 20%

* + Player 1 trả lời cùng Player 2 (thời gian chênh 1s): cả 2 bị trừ 20%
  + Trả lời sai hoặc không trả lời: cả 2 bị trừ 20%

## 6. Cách sắp xếp album nhạc

*Yếu tố quan trọng nhất là câu hỏi không bị lặp lại, hoặc lặp ít nhất.*

Trên Client, album được chia làm 2 hàng

* Hàng 1: album theo thể loại

Ví dụ: Nhạc trẻ, Pop, Rock, Hiphop , Nhạc vàng, Nhạc cách mạng,

Số lượng 10 , 4 album đầu là album HOT

* Hàng 2: album theo thể loại + album lẻ

Best hip hop, Bài hát yêu thích VTV tháng 6, Best Of Mỹ Tâm

Số lượng 10, 4 album đầu là album HOT

# 7. Tạo câu hỏi

* + - Tất cả các câu hỏi đều ở dạng nghe đoạn Trích nhạc, đoán Thông tin.
    - Thông tin gồm:
      * Tên Bài hát
      * Tên Ca sĩ hoặc Ban nhạc
      * Tên Bộ phim có bài hát đó
      * Các dữ liệu liên quan

## 7.1 Chi tiết thực thi

- Mỗi lần Player chơi game, lại tải 1 tập bài hát khác nhau

- Mỗi câu hỏi cần 4 đáp án bằng text, trong đó có 1 đáp án chính xác. Việc này cần được làm tự động từ GMTool

* Bài hát
  + - Tên album chứa bài hát
    - Lấy đoạn trích 20s
    - Lấy tên bài
    - Lấy tên nghệ sĩ/ban nhạc
    - Lấy tên bộ phim có bài hát (nếu có)
    - Lấy ảnh bìa của album chứa bài hát (nếu có)

**Tạo danh sách ngẫu nhiên để lấy Random cho câu hỏi**

* + - Danh sách ca sĩ ngẫu nhiên (chia theo thể loại ?)
    - Danh sách bài hát ngẫu nhiên (chia theo thể loại)
    - Danh sách các bộ phim

Các danh sách đều có thể thêm bớt từ GMTool

**Phụ lục 1 Các lưu ý, gợi ý**

Dùng bản “the final countdown” cho các đoạn nhạc nền

Cho player chọn thể loại ưa thích, ca sĩ yêu thích để sort lên trên

Game cần gây ấn tượng ngay ở màn đầu tiên

Cần dẫn dắt người chơi lên đỉnh hồi hộp qua các màn

Cần cho người chơi chìm đắm vào không gian âm nhạc

MCM: Musics Content Manager, người quản lí nội dung nhạc cho game

# 8. Social

* Chát: Chát có biểu tượng “Nhạc tôi thích”, “chờ lâu quá”
* Bạn bè ingame
* Inbox với nhau
* Fanpage
* Message from

# **Phần II: Triển khai (Implement)**

*Technote: developer cần expose nhiều nhất các thông số có thể để GD có thể cân game*

Prototype

**Authentication**

1. Dùng số điện thoại vinaphone

Screen Design

**Effect**

Các đoạn nhạc chuyển màn cần dẫn dắt cảm xúc người chơi, lúc thăng lúc trầm

Chuyển màn phải ấn tượng

Spectrum phía nền

Tương tác ấn tượng

**Game Design**

Người đưa ra ý tưởng game phải thật sự tạo ra một cảm giác hấp dẫn cho Player, giống như bộ phim, bài nhạc, nhưng khi đi vào sản xuất, tất cả cần được cụ thể hóa, không có 1 ý tưởng nào mơ hồ, từ thứ nhỏ nhất.

Lưu ý: nhiệm vụ của game design là làm cho game hấp dẫn, chứ không phải kiếm được tiền.

Đưa ra ý tưởng game để người khác hình dung là phải có 3 yêu tố

1 camera - là để hình dung game sẽ như thế nào

2 control - là để biết game sẽ điều khiển như thế nào

3 core - là cái rule của game