



THIẾT KẾ VÀ PHÁT TRIỂN GAME

Bài 4: Tài liệu thiết kế game



Tài liệu này dành cho ai?

- Câu hỏi cực kỳ quan trọng, cần nhớ kỹ trong đầu khi xây dựng nội dung tài liệu
 - Đặc biệt khi cảm thấy mất phương hướng hoặc khó diễn giải các khái niệm hoặc ý đồ
 - Sự rõ ràng trong thiết kế là tối quan trọng
 - Không nên sử dụng trạng từ trong các tài liệu này
- High concept ⇒ tác giả, nhóm làm game
- Pitch doc ⇒ nhà đầu tư / nhà phát hành
- Concept doc ⇒ người đánh giá chuyên môn
- Design doc ⇒ nhóm làm game



Tài liệu này mục đích làm gì?

- High concept: tầm nhìn của sản phẩm
- Pitch doc: giải thích khái quát về sản phẩm và các kiếm tiền
- Concept doc:
 - Chi tiết hóa pitch doc, làm rõ một số khía cạnh quan trọng để có thể định vị sản phẩm (trên thị trường)
 - Thể loại
 - Gameplay
 - Đặc trưng
 - Thế giới trong game
 - Cốt truyện



Tài liệu này mục đích làm gì?

- Design doc: người mới join hoặc người chưa biết về game có thể đọc, hiểu và tham gia hiệu quả vào quá trình phát triển game
 - Design doc không phải là một file tài liệu làm từ đầu, nó gồm bộ khung chính và nhiều tài liệu kèm theo
 - Phần khung chính có thể là phụ lục hợp đồng (thường là nội bộ) giữa studio và nhóm về sản phẩm kết quả
 - Design doc được bổ sung liên tục trong quá trình phát triển game cho đến lúc phát hành
 - Một nhóm mới có thể tự làm ra game đó chỉ dựa vào tài liệu thiết kế!?



Design document

- Không có chuẩn chung cho tài liệu thiết kế, miễn là nó đảm bảo được mục đích (nêu ở phần trước)
- Đề xuất các nhóm làm theo flow dưới đây (có thể thêm các nội dung riêng, nhưng phải đảm bảo được các phần yêu cầu)
- Phần 1: high concept + ảnh minh họa + giới thiệu nhóm làm game
 - Ảnh minh họa tự vẽ hoặc dùng hình ảnh của game
 - Chỉ nên 1 trang
 - Nên có tên nhóm



Design document

- Phần 2: tổng quan về game
 - Genre / Elements / Content / Theme / Style / Sequence
 - Loại người chơi game được nhắm đến
 - Tóm tắt về game flow (người chơi di chuyển như thế nào trong game, cả ở menu, thế giới, màn chơi,...)
 - Look & Feel - phong cách về mặt hình ảnh và âm thanh
 - Các khía cạnh tác động vào người chơi
 - Chiến thuật / Chiến lược / Câu chuyện
 - Vật lý / Cảm xúc / Tinh thần
 - Các mục tiêu trải nghiệm sẽ đem lại cho người chơi
 - Các trải nghiệm được lồng vào màn chơi như thế nào



Design document

- Phần 3: gameplay & mechanics
 - **Gameplay:** cách chơi
 - **Mechanics:** quy luật trong game (cả tường minh và không tường minh)
 - Rất quan trọng, là nguyên lý của mọi hoạt động trong game
 - Liên quan đến lập trình rất nhiều
 - Đòi hỏi cực kỳ chi tiết đến mức không thể chi tiết hơn
 - **Game options:** có những options nào và chúng tác động ra sao đến game play và mechanics
 - **Constraints:** thường hướng đến việc đảm bảo rằng trải nghiệm của người dùng luôn xảy ra đúng như thiết kế

Design document



- Phần 4: story, setting & character
 - Story: cốt truyện
 - Narrative: lời thuật (của nhân vật)
 - Game World
 - Characters
 - Phần này rất quan trọng đặc biệt đối với các game chiến thuật hoặc nhập vai
 - Thường không thể làm chuẩn nội dung này, đặc biệt liên quan đến các chỉ số hoặc đặc trưng của nhân vật
 - Việc thay đổi hoặc bổ sung char có thể thay đổi hoàn toàn trải nghiệm người dùng về game
 - Cấp độ của character phải làm chi tiết nhất có thể

Design document



■ Phần 5: màn chơi

- Phải làm chi tiết nhất có thể (vì liên quan đến cả code, thiết kế và art)
- Mỗi màn cần có tóm tắt, các điều kiện yêu cầu, mục đích, mô tả chi tiết những gì có thể xảy ra
- Có thể kèm theo mô tả chi tiết (vật lý) về bản đồ, đường đi, những sự kiện xảy ra
- Cách đánh giá khi qua màn
- Phần thưởng khi qua màn
- Trải nghiệm của người chơi với màn này là gì
- Động lực để người dùng chơi tiếp các màn sau



Design document

- Phần 6: giao diện
 - Mô tả về hệ thống thị giác
 - Có HUD hay không, có gì trên đó
 - Menu có gì
 - Các chế độ camera
 - Hệ thống điều khiển
 - Người chơi điều khiển bằng gì
 - Hệ thống phím nóng hoặc tổ hợp phím
 - Audio, music, sound effects
 - Hệ thống trợ giúp
- Phần 7: game matrix

Kế hoạch



- 8 tuần = 4 thiết kế + 4 code
- Mục tiêu cuối cùng là sản phẩm “của sinh viên”
- Thiết kế:
 - Kết quả cuối cùng là tài liệu thiết kế
 - Chủ động tìm kiếm trước các assets của project
 - “assets” có thể xem như mọi thứ tài nguyên của nhóm art: ảnh, pattern, hoạt hình, 3D, sound, video,...
- Code:
 - Unity, C#
 - Game chạy được trên một platform nào đó (iOS, Android, PC,...)