

Mini Game Design Document (GDD)

Tên dự án: Nice Fit

Thể loại: Comedy, motion-based action (casual)

Nền tảng: Mobile (iOS/Android)

Người chơi: Single

Tham khảo cảm hứng: Human Tetris (JP Game Show)

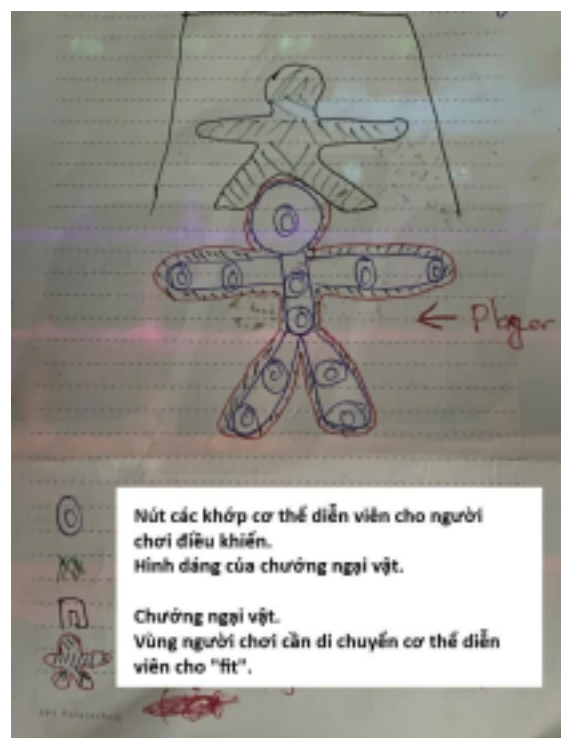
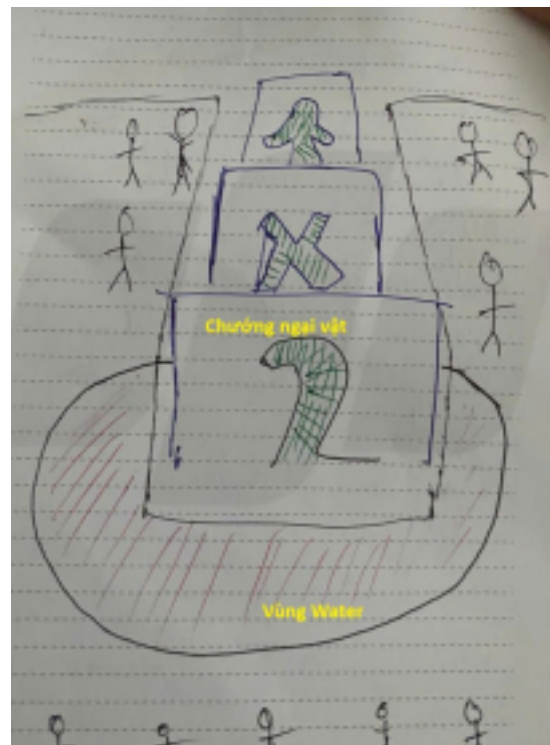


Hình ảnh mẫu

Giới thiệu:

Nice Fit là game 3D hài hước, nơi người chơi điều khiển “Diễn viên” để tạo dáng khớp với lỗ hổng trên bức tường đang tiến tới. Nếu thất bại, nhân vật sẽ bị đẩy ngã xuống nước hoặc văng ra theo hiệu ứng ragdoll vui nhộn. Trò chơi kết hợp phản xạ nhanh + trí tuệ + sự khéo léo, tạo ra trải nghiệm vừa căng thẳng vừa gây cười.

Gameplay:



1. How to play

- Người chơi chờ tường tiến đến.
- Quan sát lỗ hổng trên tường.
- Di chuyển/ bẻ khớp cơ thể nhân vật cho phù hợp.
- Nếu vượt qua thành công --> nhận điểm thưởng.
- Nếu thất bại --> rơi xuống nước/ loại khỏi vòng chơi.

Loop: Quan sát □ tạo dáng --> vượt qua --> tăng tốc độ/ độ khó --> lặp lại.

2. Cơ chế điều khiển (Controls)

- Chạm giữ nút khớp: Người chơi chạm để xoay hoặc gập từng phần cơ thể (tay, chân, đầu, hông).
- Ragdoll hài hước: Khi fail, nhân vật ngã tự do với vật lý vui nhộn.

3. Chế độ chơi (Game mode)

- Solo Challenge: Người chơi vượt qua chuỗi tường liên tiếp, càng về sau càng khó.

4. Thiết kế Level (độ khó)

- Dễ: Hình cơ bản (vuông, tròn, chữ I, T).
- Trung bình: Hình dáng ngẫu nhiên, tư thế yoga, ký tự.
- Khó: Hình phức tạp, “pose kỳ cục”, tường giả (fake hole), hoặc tường tốc độ cao.
- Boss Wall: Bức tường khổng lồ/ đa lỗ, yêu cầu nhanh trí và phối hợp (ở multiplayer).

5. Phần thưởng

- Điểm số & Accuracy: Tính chính xác % pose khớp với tường.
- Tiền tệ ảo: Dùng để mở khóa skin, emote.
- Skin/Costume: Trang phục hài hước (ninja, siêu anh hùng, thú bông, robot).
- Daily/Weekly Challenge: Nhiệm vụ đổi thưởng đặc biệt.

Bảng điểm cơ bản theo độ khớp

Mức khớp	Kết quả	Điểm thưởng
< 80%	Thất bại (Fail)	0 (rơi khỏi sàn)
80%–99%	Đạt (Pass)	+100
100%	Hoàn hảo (Perfect)	+500

Bonus đặc biệt

Điều kiện	Điểm thưởng
Win toàn bộ các vòng với 100% Perfect	+2000
Thua toàn bộ (không qua được tường nào)	+100 (an ủi)

Jump Score Lưu ý: Combo reset khi Fail (<80%).

Chuỗi Đạt liên tiếp	Hệ số nhân điểm (Multiplier)
---------------------	------------------------------

2 lần liên tục	x1.5
3 lần liên tục	x2.0
4 lần liên tục	x2.5

Danh hiệu cuối màn (End Title)

Kết quả cuối trận	Danh hiệu
100% Perfect	Vua trò chơi
Thua toàn bộ	Danh hài gameshow
Các trường hợp còn lại	Chiến binh gameshow

Công thức tính điểm tổng

Công thức:

Giả sử:

- R = số round chơi.
- Si= điểm cơ bản đạt được ở round i.
- Mi= hệ số combo ở round i.
- B = bonus cuối màn.

$$\text{Điểm tổng} = \sum_{i=1}^R (S_i \times M_i) + B$$

Minh họa:

- Round 1: 100% = 500 điểm.
- Round 2: 80% = 100 điểm. (2 lần liên tục --> x1.5) --> 100 × 1.5 = 150 điểm.
- Round 3: 100% = 500 điểm. (3 lần liên tục --> x2) --> 500 × 2 = 1000 điểm.
- Round 4: <80% = Fail (combo reset, 0 điểm).

- Tổng trước bonus = 500 + 150 + 1000 + 0 = 1650.
- Bonus cuối màn: không perfect, không thua toàn bộ = 0.
- **Total = 1650 điểm.**

6. Trải nghiệm người chơi (Player Experience)

- Hài hước: Ragdoll và dáng pose khó đỡ.
- Kịch tính: Thời gian phản xạ nhanh, tường lao tới liên tục.

- Đơn giản nhưng khó master: Ai cũng có thể chơi, nhưng để vượt level cao thì cần luyện tập.

Chi tiết về gameplay:

- Mỗi lần chơi single (10 màn)
- Độ khó tăng dần theo mỗi lần chơi (1 phiên chơi)
- Thời gian setup (5-7s)
- Map (độ khó)
- + Studio: Ánh sáng làm khuất một số chỗ □ buộc người chơi phải suy nghĩ/ dự đoán phần cần fit
- + Biển: Gió biển làm lắc lư tường □ tạo cảm giác khó fit hơn. Phải chủ động di chuyển diễn viên.
- + Không gian: Làm chậm chuyển động của diễn viên □ Cần xử lý nhanh nhẹn/ quyết đoán.