**Overview**

Người chơi sẽ bắt đầu game từ màn hình dưới, tương tự như “Doodle Jump”

Người chơi tap giữ để di chuyển trái phải để điều khiển

Trong quá trình nhảy nhân vật sẽ phải chiến đấu, né tránh quái vật để đạt điểm cao nhất

Người chơi sẽ nhận được buff khi đến các mốc tính theo chiều dài của game

Win: Game không có cơ chế chiến thắng, người chơi sẽ sinh tồn để đạt điểm cao nhất

Lose: Khi người chơi chạm vào quái vật khi không có buff hoặc rơi xuống vực

**Gameplay**

Mode chơi

Luật chơi

Không có level selection, có button play ở menu và người chơi có thể click vào để vào trực tiếp gameplay

Người chơi bắt đầu nhảy từ màn hình dưới, người chơi sẽ phải land vào các thanh bar thì mới có thể tiếp tục nhảy tiếp

Bức tường 2 bên sẽ thông nhau (VD: Người chơi bay quá sang bên phải sẽ chuyển sang phía đối diện là bên trái)

Người chơi thua khi chạm vào quái vật, hoặc rơi xuống vực

Goal: Người chơi sẽ sinh tồn để đạt điểm cao nhất

**Nhân vật**

Có thể nhảy khi landing vào thanh bar

Tap giữ để di chuyển trái phải

**Data**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Value** | **Type** | **Description** |
| mainSpeed | int | Tốc độ bay lên cao |
| mainLength | int | Độ cao khi nhân vật nhảy |
| mainFall | int | Tốc độ rơi |

**Enemy**

Cản bước nhân vật

Chúng có thể đứng im hoặc nhả đạn để cản bước nhân vật

Khi người chơi vượt qua chúng, scroll tới hết màn hình chúng sẽ biến mất

**Enemy spawn**

Quái vật được spawn theo chiều dài của game

Khi spawn mỗi quái vật sẽ đứng trên 1 thanh bar riêng

Sau khi spawn, sau khi nhân vật nhảy số bar nhất định, quái vật mới có tiếp tục nhận được tỉ lệ spawn

Quái vật sẽ spawn nhiều hơn sau mỗi quãng đường đi được

**Công thức**:

Tỉ lệ tăng độ khó quái vật = (Tỉ lệ gia tăng quái vật \* khoảng

cách) + Tỉ lệ % xuất hiện ra quái vật

**Data**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Value** | **Type** | **Description** |
| Enemy\_spawn\_height | int | Quãng đường đã đi được |
| Enemy\_spawn\_rate | float | Tỉ lệ % xuất hiện ra quái vật (%) |
| Enemy\_spawn\_increase | float | Tỉ lệ gia tăng quái vật (%) |
| Enemy\_spawn\_max | int | Số quái vật spawn max |
| Enemy\_spawn\_min | int | Số quái vật spawn min |
| Enemy\_spawn\_distance | int | Khoảng cách spawn tối thiểu giữa 2 enemy |

Leaderboard

Score

Người chơi sẽ được điểm dựa trên quãng đường di chuyển và lượng quái vật giết được

**Công thức tính điểm:**

Score= Điểm giết quái vật + Điểm nhảy xa theo chiều dài game (tọa độ Y player)

**Data**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Value** | **Type** | **Description** |
| scoreLength | int | Số điểm dựa trên độ dài quãng đường di chuyển được (điểm) |

Local

Score: Thành tích riêng của người chơi, xếp theo thứ tự giảm dần

Stats:

Total games played

High score

Last score

Average score

Total play time

Longest play time

Monster kill

Global

Score: Thành tích của toàn bộ người chơi trên sever, xếp theo thứ tự giảm dần

Hệ thống leaderboard sẽ tính điểm sau khi người chơi chết

Các thành phần trong game - các mechanic của coregame

Các module trong gameplay

Tường

Là 2 cạnh bên tường chạy xuyên suốt gameplay

2 tường thông nhau:

VD: Nhân vật nhảy qua hết bên trái sẽ xuất hiện ở hướng đối diện (bên phải)

Thanh bar

Thanh bar sẽ spawn ngẫu nhiên theo chiều ngang và spawn đều với khoảng cách không đổi theo chiều dọc

Khi spawn không có thanh bar nào trùng cùng 1 hàng hang

Khoảng cách 2 bar sẽ spawn ngẫu nhiên xa hơn khi người chơi đi càng xa

Độ khó của game tăng theo chiều dài quãng đường đi được, quãng đường đó cũng sẽ ảnh hưởng đến công thức tăng distance của 2 thanh bar

Giảm tỉ lệ spawn normal bar

Tăng tỉ lệ spawn moving Bar

Tăng tỉ lệ spawn fading bar

**Công thức:**

Giảm tỉ lệ spawn normal bar= (Tỉ lệ gia tăng\* khoảng cách) + Tỉ lệ spawn ra barNor

Tăng tỉ lệ spawn moving Bar = (Tỉ lệ gia tăng\* khoảng cách) + Tỉ lệ spawn ra moving Bar

Tăng tỉ lệ spawn fading bar = (Tỉ lệ gia tăng\* khoảng cách) + Tỉ lệ spawn ra fading bar

Tăng tỉ lệ spawn thanh bar cách xa nhau = (Tỉ lệ gia tăng\* khoảng cách) + Tỉ lệ spawn ra thanh bar

**Data**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Value** | **Type** | **Description** |
| Bar\_distanceHeigh | int | Khoảng cách giữa 2 thanh bar theo chiều dọc |
| Bar\_distanceIncrease | int | Tỉ lệ gia tăng khoảng cách (%) |
| Bar\_distanceHeigh\_min | int | Khoảng cách bé nhất 2 thanh bar theo chiều dọc |
| Bar\_distanceHeigh\_max | int | Khoảng cách lớn nhất 2 thanh bar theo chiều dọc |
| Bar\_distanceWidght | int | Khoảng cách giữa 2 thanh bar theo chiều ngang |
| Bar\_distanceWidght\_min | int | Khoảng cách bé nhất 2 thanh bar theo chiều ngang |
| Bar\_distanceWidght\_max | int | Khoảng cách lớn nhất 2 thanh bar theo chiều ngang |
| BarNormal\_rate | float | Tỉ lệ spawn ra normal bar Normal (weight) |
| BarNormal\_rate\_max | float | Tỉ lệ spawn ra normal bar Normal (%) |
| BarNormal\_rate\_min | float | Tỉ lệ spawn ra normal bar Normal (%) |
| Normal\_increase | float | Tỉ lệ gia tăng ra normal bar (%) |
| BarFading\_rate | float | Tỉ lệ spawn ra fading bar (weight) |
| BarFading\_rate\_max | float | Tỉ lệ spawn ra fading bar (%) |
| BarFading\_rate\_min | float | Tỉ lệ spawn ra fading bar (%) |
| BarFading\_increase | float | Tỉ lệ gia tăng ra fading bar (%) |
| BarMoving\_rate | float | Tỉ lệ spawn ra moving bar (weight) |
| BarMoving\_rate\_max | float | Tỉ lệ spawn ra moving bar (%) |
| BarMoving\_rate\_min | float | Tỉ lệ spawn ra moving bar (%) |
| Moving\_increase | float | Tỉ lệ gia tăng ra moving bar (%) |

Trap

Hố đen

Xuất hiện random trên bản đồ: khi người chơi chạm phải sẽ bị hút vào và chết

**Data**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Value** | **Type** | **Description** |
| Trap\_blackHole | float | Tỉ lệ % xuất hiện |

Background

Có 4 background

Background sẽ thay đổi dựa theo số điểm đã đạt được của người chơi

Khi người chơi đến background 4 sẽ giữ nguyên loop

**Data**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Value** | **Type** | **Description** |
| changeBackgound\_1 | int | Số điểm người chơi đạt được (score) |
| changeBackgound\_2 | int | Số điểm người chơi đạt được (score) |
| changeBackgound\_3 | int | Số điểm người chơi đạt được (score) |
| changeBackgound\_4 | int | Số điểm người chơi đạt được (score) |

Progression

Tài nguyên

Có 2 loại tài nguyên chính

Gold: nâng cấp buff, có thể kiếm được ở màn chơi

Gem: Người chơi có được qua nạp hoặc nhặt được trên màn

**Công thức tính gold khi qua màn:**

Gold= Số khoảng cách nhân vật đi được chia cho tỉ lệ số chia

**Data**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Value** | **Type** | **Description** |
| gold | int | Số lượng gold (gold) |
| gem | int | Số lượng gem (gem) |
| divisorNumber | int | Tỉ lệ số chia |

Buff

Các loại buff

Buff sẽ xuất hiện sau 1 quãng đường nhất định

Có 5 loại buff

**Shield**: bảo vệ người chơi theo thời gian, chạm vào quái vật không chết, rơi xuống vực chết (nhiều thời gian hơn shield)

**Knife:** Có tác dụng tiêu diệt quái vật, khi tiêu diệt sẽ cộng điểm

**Wings**: Có tác dụng giúp người chơi bay lên cao nhanh hơn, skip 1 tiến trình ngắn, được cộng điểm

**Lò xo:** Gắn vào chân nhân vật, giúp nhân vật có thể nhảy cao hơn

**Thanh bar dài ra:** Thanh bar dài ra giúp người chơi dễ land hơn

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Value** | **Type** | **Description** |
| Buff\_spawn\_length | int | Buff xuất hiện sau khi nhân vật đạt đủ quãng đường |
| Shield\_time | Int | Thời gian tồn tại của buff đó ở lv 1 (giây) |
| Shield\_rate | float | Tỉ lệ xuất hiện (%) |
| Knife\_time | int | Thời gian tồn tại của buff đó ở lv 1 (giây) |
| Knife\_rate | float | Tỉ lệ xuất hiện (%) |
| Wings\_time | int | Thời gian tồn tại của buff đó ở lv 1 (giây) |
| Wings\_rate | float | Tỉ lệ xuất hiện (%) |
| Wings\_speed | int | Tốc độ bay |
| Springs\_time | int | Thời gian tồn tại của buff đó ở lv 1 (giây) |
| Springs\_rate | float | Tỉ lệ xuất hiện (%) |
| Springs\_speed | int | Tốc bộ bay khi gắn springs |
| longBar\_time | int | Thời gian tồn tại của buff đó ở lv 1 (giây) |
| longBar\_rate | float | Tỉ lệ xuất hiện (%) |
| longBar\_size | int | Tỉ lệ độ lớn của thanh bar khi dùng buff(%) |

Nâng cấp buff

Vị trí ở ngoài màn hình chính gameplay

Dùng tài nguyên gold để nâng cấp

Khi dùng để nâng cấp thì gold sẽ bị trừ và buff sẽ được nâng cấp về mặt thời gian, duration

Người chơi trong gameplay có thể sử dụng buff được lâu hơn

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Value** | **Type** | **Description** |
| Shield\_upgrade | int | Tăng thời gian tồn tại của của buff (giây) |
| Shield\_levelFirstUpgrade | int | Giá tiền upgrade ban đầu (gold) |
| Shield\_levelMaxUpgrade | int | Level upgrade max (gold) |
| Shield\_priceIncrease | float | Giá tiền tăng lên (%) |
| Knife\_upgrade | int | Tăng thời gian tồn tại của của buff (giây) |
| Knife\_levelFirstUpgrade | int | Giá tiền upgrade ban đầu (gold) |
| Knife\_levelMaxUpgrade | int | Level upgrade max (gold) |
| Knife\_priceIncrease | int | Giá tiền tăng lên (%) |
| Knife\_scoreBonus | int | Điểm bonus sau khi người chơi giết quái vật (điểm) |
| Wings\_upgrade | int | Tăng thời gian tồn tại của của buff (giây) |
| Wings\_levelFirstUpgrade | int | Giá tiền upgrade ban đầu (gold) |
| Wings\_levelMaxUpgrade | int | Level upgrade max (gold) |
| Wings\_levelIncrease | float | Giá tiền tăng lên (%) |
| Springs\_upgrade | int | Tăng thời gian tồn tại của của buff (giây) |
| Springs\_levelFirstUpgrade | int | Giá tiền upgrade ban đầu (gold) |
| Springs\_levelMaxUpgrade | int | Level upgrade max (gold) |
| Springs\_priceIncrease | float | Giá tiền tăng lên (%) |
| longBar\_upgrade | int | Tăng thời gian tồn tại của của buff (giây) |
| longBar\_levelFirstUpgrade | int | Giá tiền upgrade ban đầu (gold) |
| longBar\_levelMaxUpgrade | int | Level upgrade max (gold) |
| longBar\_priceIncrease | float | Giá tiền tăng lên (%) |

Monetization

IAP

Các gói bán nhân vật, thay đổi asset nhân vật có để xem ads nhận

No ads IAP (interstitial ads)

IAA

Rewards

**Revive ads**  
Xuất hiện sau khi nhân vật chết, hiện button ads revive nằm trong result pop-up,

Trigger khi người chơi click vào button ads,

Xem 1 lần ads để nhận được rewards.

Xuất hiện button no thank sau 2s đếm ngược, bấm vào thì về menu

Sau khi xem xong game sẽ cooldown 3s rồi mới tiếp tục màn chơi

Người chơi chỉ có thể revive 1 lần/run

Độ khó của game sẽ giảm đi.

Người chơi xem ads: lập tức nhận buff dragon và sử dụng luôn rồi tiếp tục chơi bình thường

Người chơi không xem ads:

No thank: back lại màn hình home

**Công thức tính độ khó của game sau khi xem ads**= Quãng

đường đi được\*Tỉ lệ giảm độ khó

**Data**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Value** | **Type** | **Description** |
| adsRevive\_decrease | int | Tỉ lệ giảm độ khó |
| adsRevive\_noThank\_time | int | Thời gian đếm ngược xuất hiện button no Thank |
| adsRevive\_time | int | Thời gian game cooldown rồi mới tiếp tục màn chơi |

**Skin rewards**

Ở trong shop, đặt cạnh giá tiền

trigger khi người chơi click vào button ads

Sau khi người chơi xem ads, hiển thị x/10

Khi người chơi xem đủ ads thì sở hữu nhân vật, button chuyển thành use/used

người chơi phải xem đủ 10 lần ads để nhận được rewards

Người chơi xem đủ 10 lần ads: Nhận được skin

Người chơi không xem đủ 10 lần ads, hiển thị x/10, không nhận được skin

**Data**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Value** | **Type** | **Description** |
| Skin\_Dead\_ads | int | Số lượng ads cần xem |
| Skin\_Dead\_gem | int | Số lượng gem phải trả |
| Skin\_Captain\_ads | int | Số lượng ads cần xem |
| Skin\_Captain\_gem | int | Số lượng gem phải trả |
| Skin\_Poison\_ads | int | Số lượng ads cần xem |
| Skin\_Poison\_gem | int | Số lượng gem phải trả |

**Start booster**

Xuất hiện sau khi người chơi bắt đầu màn chơi

Trigger khi người chơi click vào button ads,

Xem 1 lần ads để nhận được reward.

Sau khi xem xong game sẽ đợi 3s rồi sử dụng buff

Chỉ được xem 1 lần duy nhất lúc start game ở mỗi lượt chơi

Độ khó của game bằng với quãng được đi được

Người chơi xem ads: Nhận được buff và sử dụng ngay lập tức

Người chơi không xem ads (click vào safe zone hoặc button no thank): Chơi game bình thường, không có buff

**Data**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Value** | **Type** | **Description** |
| timeStart\_ads | int | Thời gian chờ |

**Upgrade buff**

Xuất hiện khi người chơi không có đủ tiền để upgrade ở menu upgrade

trigger khi người chơi click vào button ads

Xem xong sẽ nhận được 1 mức level upgrade

Tối đa có thể xem 5 lần/ngày

Xem 1 lần để nhận rewards

Người chơi xem ads: buff được upgrade lên 1 level

Người chơi không xem ads: buff không được upgrade, giữ nguyên

**Data**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Value** | **Type** | **Description** |
| Upgrade\_ads\_max | int | Số lượng ads tối đa người chơi có thể xem để upgrade (daily) |

Interstitial

Khi người chơi mới vào game, hiện interstitial sau 5 lần chết

Sau đó cứ mỗi 3 lần lại hiện ads

Vị trí: Khi người chơi vừa chết back ra result popup thì hiện ads

**Data**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Value** | **Type** | **Description** |
| firstInterstitial\_ads | int | Thời điểm hiện interstitial lần đầu |
| Interstitial\_ads | int | Thời điểm hiện interstitial lần tiếp theo |

Không có banner ads